

RAMBO

RAMBO

FIRST BLOOD PART II

THE OFFICIAL COMPUTER GAME OF THE FILM

It's program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. RAMBO FIRST BLOOD PART II runs on the Spectrum 48K and Spectrum +.

THE ACTION is set in the Vietnamese jungle - A reconnaissance mission which turns into a rescue! You are JOHN RAMBO a highly trained jungle fighter whose instructions are to gain entry to a POW (Prisoners of War) camp and photograph evidence of American war prisoners - but having found them will your conscience let you walk away?

LOADING
Type LOAD "" <ENTER> [Note there is no space between the two quotes]. The "" is obtained by pressing SYMBOL SHIFT and the P key simultaneously. For further instructions consult chapter 6 of your manual. Now press PLAY on the recorder. The screen message should appear and the game will load automatically. If this does not happen try adjusting the volume and tone controls up until loading takes place.

CONTROLS EDITOR
When C is pressed during the menu the controls editor will appear. Player 1 is given the opportunity to redefine his control keys or select a joystick. There are three function keys shown: "ENTER" when new selection is complete; J to select a joystick (continue pressing to loop through options); or D to redefine the keys. When redefining keys a cursor will flash beneath the key to be defined, just

press the key you wish to select.
Note 1. When a two player game is selected, Player 2 has the opportunity to use the controls editor after player 1 has pressed "ENTER".
Note 2. The game hold button is defined as H. This cannot be changed nor can either player define H as a control key.
Note 3. In a one player game, player 1 has complete freedom to select any control keys except H, but in a two player game either player may not select a key already selected by the other.
Note 4. With a Sinclair ZX interface 2 the port to be used is indicated by the arrow on the selection.
Note 5. Apart from the normal UP, DOWN, LEFT, RIGHT and FIRE keys it is required to select a sixth key to change the weapons. If the Joystick is selected then the computer automatically selects the space bar for this function.

THE GAME
The game takes place in approximately 1 million sq. feet (scale) of jungle featuring the POW camp, a secret Temple and many different types of terrain. Colonel Trautman, your C.O. (Commanding Officer), has given you very precise orders... Find the POW camp, photograph the evidence using the automatic camera which is part of your standard equipment and then make your way North to the extraction point where a helicopter awaits you. You will then be automatically flown back to the safety or your base in Thailand. Your orders are specific:
"Do not engage the enemy."
"Do not attempt to rescue."
However when you arrive at the POW camp and see your former comrade Banks, tied to a Bamboo Cross in the compound you know that another scenario will unfold, one in which you are the Hero! You must decide...
Ignoring your C.O. and using the knife, you cut your buddy free - now there is no turning back as you have alerted the camp guards. Taking Banks with you, you battle your way North towards the helicopter in an attempt to get transport to free all the POWs.
Having located the chopper you must return to the camp to find the main body of prisoners - again using your knife to cut their bonds, hurry to

get them aboard for as now there is a full alert and the enemy's main weapon, a powerful helicopter Gunship is sent in pursuit!
Now engage in combat with this fearsome machine and escape with the prisoners to the safety of Thailand.

STATUS and SCORING
On screen information shows current score at the right of the screen and is included at the end of the game in the high score table which is fully displayed.
RAMBO has four lives and can gain extra lives with large scores.
Bonus points are achieved by collecting weapons hidden at strategic points.

WEAPONS SYSTEMS
Your choice of weapons is displayed at the right of the screen and the comprehensive list includes KNIFE, ARROW, EXPLOSIVE ARROW, GRENADE, ROCKET LAUNCHER and MACHINE GUN. (Some of these weapons are available at the beginning, others are hidden in the terrain).

HINTS and TIPS
★ Try not to disturb or engage the enemy unnecessarily, especially on the way to the POW camp. (i.e. use of loud weapons will alert enemy activity).
★ Don't stand still in the camp and remember you will need your knife to cut free the solitary prisoner.
★ Inside the helicopter you can only fire the rocket launcher.
★ It can be very dangerous to deploy certain weapons in inappropriate circumstances.
★ If you decide to blow down the bridge to the Compound (PRISON CAMP), there is no turning back - you are committed to becoming a hero.

GOOD LUCK!
Spectrum version by David J. Anderson in association with Ocean Software Limited.
© 1985 Anabosis Investments N.V.
All rights reserved. TM used by Ocean Software Limited under authorisation of Stephen J. Connell Productions Licensing Agent.
Produced by Jon Woods.

SPECTRUM

ATTENTION SPECTRUM + 3 USERS

LOADING
Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. After a short delay a game selection screen will appear.

GAME SELECTION
When the game titles appear on the selection screen there are three modes for choosing which game to load:

(a) Use the left and right cursor keys (← →) to move the flashing highlight and large arrow to the required game. Press the SPACE bar to load.

(b) Use joystick left and right to move the flashing highlight and large arrow to the required game. Press the fire button to load.

(c) Press 1, 2 or 3 to move the following highlight and large arrow to the required game. Press the SPACE bar to load.

Once your selection has been made your chosen game will automatically load.

CONTROL NOTE
If there is no Sinclair option, select redefine keyboard option and when prompted move joystick in appropriate direction. Make sure the keyboard is always selected.

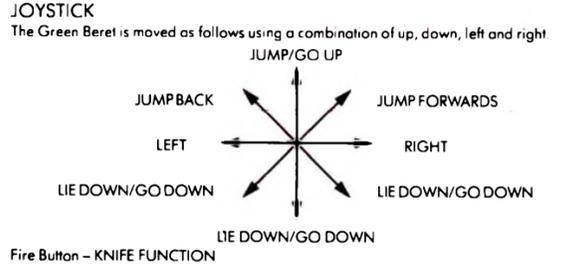
GREEN BERET

LOADING
Position the cassette in your tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that the connection lead goes from the EAR socket on the recorder to the EAR socket on the Spectrum and that the MIC socket is disconnected. Type LOAD "" <ENTER> [Note there is no space between the two quotes]. The "" is obtained by pressing SYMBOL SHIFT and P key simultaneously. For further instructions consult chapter 6 of your manual. Now press PLAY on the recorder. The screen message should appear and the game will load automatically. If this does not happen try adjusting the volume and tone controls up until loading takes place.

THE GAME
RESCUE THE CAPTIVES!
You are THE GREEN BERET, a highly trained combat machine. Your mission; infiltrate all four enemy Strategic Defence Installations - you are alone, against immeasurable odds, have you the skill and stamina to succeed?

CONTROLS
The program is controlled by either joystick or keyboard which is redefinable. Most types of interface are compatible and on screen instructions indicate the correct procedure.

JOYSTICK
The Green Beret is moved as follows using a combination of up, down, left and right



With keyboard control a separate key is defined as "Shoot". With Joystick this feature is activated by pressing any key on the keyboard (with the exception of the top row).

PLAYING RED ALERT!
Use the platforms and ladders to advance through four defence stages: Missile Base; Harbour; Bridge and Prison Camp. Use your knife to attack the defenders who will jump, kick, shoot and bite! To stop you. Watch your step - you may become a human "Mine Detector". Dodge the bullets missiles and mortar attacks along the way. Collect your weapons systems by killing the commandant.

Weapons are: Flame Thrower, Grenade, Rocket Launcher.

Beware! At the end of each stage the enemy will launch a major offensive using all the means at their disposal.

STATUS AND SCORING
On screen information show current score and lives remaining at the top left of the screen and high score and current stage at the top right. Any weapons that you may be carrying are graphically displayed at the bottom left of the screen. You begin your mission with three lives and gain bonus lives at 30,000 points and every 70,000 points thereafter.

HINTS AND TIPS

- Avoid the bullets/missiles by lying down or jumping.
- Weapons can be used to destroy more than just the enemy.
- Keep moving or you may have a lot of company.
- Try to save weapons for the end of each stage.
- Watch the skies!

GREEN BERET
Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Green Beret runs on the Spectrum 48K and Spectrum +.

© Konami
© 1986 Imagine Software (1984) Limited
Program and graphics design by Jonathan Smith. Produced by D. C. Ward.

The Great Escape

Its programme code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. The Great Escape runs on the Spectrum 48K/128K computers.

LOADING
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum + then load as follows: Type LOAD "" <ENTER> [Note there is no space between the two quotes]. The "" is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P key simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the computer manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on screen or in the accompanying manual.

THE GAME
The year is 1942, the place Germany. War has broken out and you have been captured and placed in a high security POW camp. Victory may be far away, so it is your duty to escape, but this will not be easy. It will take careful planning and much patience, culminating in a skilful and resourceful implementation. In the camp you are closely guarded but while you follow the daily routine you will need to slip away unnoticed to reconnoitre the situation and collect tools and materials necessary for your chosen escape route. There are many avenues of escape, some difficult, all certainly dangerous and each one requiring different skills or equipment.

CAMP GEOGRAPHY AND POSSIBLE ESCAPE ROUTES.
The camp is a small walled castle on a promontory surrounded on three sides by cliffs and the cold North Sea. Official entry to the camp is by a narrow road through the gatehouse and all traffic must carry papers authorising their passage. Elsewhere the camp has been closed by either fences or walls and dogs are deployed to patrol the perimeter. These areas are watched by men from the observation towers and there are very few blind spots; a night powerful search lights comb the walls looking for any sign of movement. The prisoners are housed in prefabricated huts within the castle ground just to the side of a quadrangle that is used for roll calls and recreational purposes. In line with the Geneva Convention the prisoners must have exercise so an area

has been provided and this is conveniently situated on the inland side allowing close up inspection of the southern fences. Beneath the camp is a labyrinth of old drains and tunnels dug out by past internees it could prove an ideal route to escape but entering without a torch is very dangerous as it is far too easy to get lost in the dark.

WITHIN THE CAMP THERE ARE FOUR MAIN CHARACTER TYPES

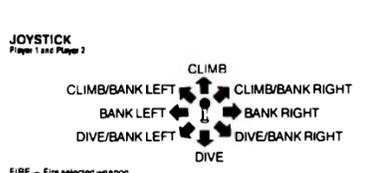
1. The Commandant
2. The German Guards
3. Fellow prisoners
4. The escaping prisoner

1. THE COMMANDANT
This daunting figure controls the camp, it is he who chooses the number of soldiers to place on particular patrols and the observation positions. At the beginning of the game security is fairly lax but the more times the prisoner is caught out of bounds the more severe the camp will become. The Commandant is the least predictable of the security forces, he often instructs his guards to see if they are in the correct place and are following instructions and it is possible to bump into him almost anywhere in the camp. It is a good idea therefore to know his whereabouts at all times to avoid unfortunate encounters!

2. THE GERMAN GUARDS
These characters are the work horses of the camp staff. They must either intrude along on patrol, shiver on observation towers or stand alert on sentry duty and ensure the prisoners keep to their daily routine. Once allotted to a patrol, they will dutifully pace up and down taking approximately the same time on each circuit. This will allow you to time the position of the guards and modify your escape plan accordingly. The hero will be detected within the lines of sight of any of the security forces so it is possible to sneak past a guard who's looking the other way, but they are very alert and you will have to be quick. The soldiers who look after the POW's escort the prisoners before they move about the camp, so two or three guards will follow them to the parade ground, the exercise area or the prisoners mess.

3. FELLOW PRISONERS
These unfortunate fellows have been in the camp for a long time, as first they were enthusiastic about escaping but a long series of failures have crushed their morale. They now seem happy to hide their time until the end of the war. However some of the men retain a bit of spirit and can be bribed or persuaded to create a diversion allowing you to disappear unnoticed. Their list is ordered by alarm bell when to get up and when to get up to roll call, when to eat and when to exercise. An analysis of this routine will enable you to estimate at what time your escape will be noticed and the alarm bells start ringing!

4. THE ESCAPE - "OUR HERO"
You control him by joystick or keyboard putting in several patterns of behaviour. If you are in bounds i.e. the morale flag is green you will follow the routine like any other prisoner and this allows you to become familiar with the camp and wander the life without having to follow the other characters around manually. You will only diverge from this path by taking over the controls, but if you wander too far out of bounds the morale flag will turn red, now you are liable to arrest and have total control. You can drop/pick up objects (press fire and joystick down/up) that you find in the camp but you can only carry two objects at any one time. When you have discovered places that are infrequently searched or unlikely to be discovered by the security forces you may leave a cache of useful objects there. Any objects that are found however by the Guards or Commandant, or that you are carrying when captured will be confiscated immediately. If you are spotted while on an escape you will have two choices, either to make a run for it or to surrender. Once caught you will lose all the objects that you were carrying and the camp security stepped up; you will also be sent to the cells but so that the action of the game continues, this is only for a moment and you will then be escorted back to your comrades.



JOYSTICK
Player 1 and Player 2

CLIMB/BANK LEFT CLIMB CLIMB/BANK RIGHT
BANK LEFT BANK RIGHT
DIVE/BANK LEFT DIVE/BANK RIGHT
DIVE

CONTROL
Player 1
1 - INCREASE THRUST
2 - DECREASE THRUST
CAPS - SELECT WEAPON

Player 2
1 - INCREASE THRUST
2 - DECREASE THRUST
SPACE - SELECT WEAPON

STATUS AND SCORING
DISPLAY SCREEN
Each level comprises of 3 screens which has to be destroyed. Points are awarded on the number of screens shot down.

GAMEPLAY
You are a test pilot. Your craft the F14 fighter, is a fast and deadly airborne educator with a heavy weapons armament. Choose to control as the computer controlled aircraft or go to the controls editor to select your own controls.
In one player mode you must engage and destroy three enemy aircraft before progressing to your next mission - getting you a higher score and manoeuvrable craft. With two players you each begin with 3 aircraft and the winner is the one left flying.



MORALE
The flag on the left of the screen is the morale indicator, its height on the flagpole denoting the current morale. Each time you find something useful or explore a different part of the camp your morale and score will increase accordingly, however each time one of your possessions is discovered and removed your morale will decrease. Red Cross parcels and other goodies will arrive randomly throughout the game and increase your morale level. Capture and consequent punishment will reduce your morale enormously and if it ever reaches zero you will lose control and your hero will become just another member of the camp prisoners. The only remedy for this situation is a new game.

THE ALARM BELLS
The alarm bell has two functions, when it sounds in a short burst it denotes the commencement of meals, roll-calls etc and a message will appear at the bottom of the screen with the relevant information. When a potential escape is discovered out of bounds the alarm bell will ring continuously and this is the signal to the guards that an escape is in progress.

NEWS BULLETIN
Messages will appear on screen, keeping you fully informed of all news events within the camp, i.e. the discovery by the guards of hidden items etc.

SCORING
You score points and increase your morale by discovering objects, using them and escaping - each of these activities will increase your score.

CONTROLS
KEYBOARD
REDEFINABLE KEYS - FOLLOW SCREEN INSTRUCTIONS.

JOYSTICK
DIAGONAL LEFT UP
DIAGONAL LEFT DOWN
DIAGONAL RIGHT UP
DIAGONAL RIGHT DOWN
FIRE and UP is pick up, FIRE and DOWN is drop, FIRE LEFT/RIGHT is use object.

CREDITS
Produced by D. C. Ward
© 1986 Ocean Software Limited
Game Design Copyright: Denton Designs 1986.

WEAPON SELECTION
There are 3 weapon types which are selected in weapon mode. This is done on screen by the selection of the arrow of the lights on the main display and the relevant icon is highlighted on the console.
Cross Hair - Machine Gun/Cannon
Square Sight - Side window missile
No Sight - Fire mode.
The radar readout will contain the relative position of your enemy aircraft and the arrow indicator denotes that it is above or below you.
The radar display flashes red when an enemy missile has been launched.

MACHINE GUN/CANNON
This can be operated when the enemy aircraft is in your sight - 25 direct hits are required to down it. If it is downed by a border flash and visual reference to the damage indicator. Heat levels of the weapon are displayed on the control panel.

SIDEWINDOW MISSILES
To fire a missile it is necessary to be the opponent directly on your sight for 3 seconds which enables the heat seeking system to "Lock-On" to the aircraft. However once it is a hit:

FLARES
The flare is used as a decoy and is your only defence to the side window missiles, they must be used in a timely and well placed manner or the effect will be lost. The flare must be launched so that the enemy missile (the Ultra high heat tracking laser) fails to get its fix. This way you can escape the deadly shot.
Missiles can also be out manoeuvred by a skill pilot (they "burn-out" after about 120 seconds) and a combination of moves and the astute use of flares should enable you to avoid destruction. Good luck as you enter the Danger Zone!

HINTS AND TIPS
1. Use the machine gun sparingly, they may overheat and jam. If fired continually.
2. If in position your craft behind the enemy - this is when he is at the most vulnerable and will find it difficult to shake you off.
3. Use the machine gun for short range and the missile for long range attacks.
4. When banking use climb to achieve a greater rise of turn.

CREDITS
TOP GUN TM © 1986 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.
Programme Code © 1986 Ocean Software Limited.

ARMY MOVIES

LOADING
SPECTRUM 48K
This program loads separately in two parts. You will be unable to play part two if you have not previously gained the code number from the end of part one.
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum + then load as follows: Type LOAD "" <ENTER> [Note there is no space between the two quotes]. The "" is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.

SPECTRUM 128K
This program loads both sections in one load, but part two will be inaccessible if you have not discovered the code number from the end of part one.
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on screen or in the accompanying manual.

CONTROLS
Spectrum and Amstrad are controlled by either joystick or keyboard and all keys are fully redefinable.
Commando is controlled by joystick Port 2 and the SPACE BAR.
RETRAMP - Spectrum and Amstrad only.

JOYSTICK
Spectrum (Kempston only), Amstrad and Commodore Port 2
UP
LEFT → RIGHT N.B. Commodore - Fire 2 - SPACE BAR.
DOWN

STATUS AND SCORING
On screen information displays. Points are awarded as follows:
Helicopter 250 Submarine 1500
Truck 500 Tower 1500
Plane 1000 Bird Variable
Missile base 500 Men Variable
You begin with 5 lives on level 1 and a further 9 on level 2 with a bonus life every 25,000 points.

THE GAME
You are a member of the SOC (Special Operations Core) a crack regiment of Specialist Commandos picked for the most dangerous missions. Locked in a safe at the enemy headquarters is information... information so vital that the turning point of the conflict depends upon its discovery. To get to the headquarters means crossing jungles and deserts, manipulating many forms of transportation and harnessing a variety of weapons systems. Only the best will succeed on this deadly venture... Will you be one of them?

PLAYING
The game is divided into seven sections each of which must be completed to progress to the next one. Finally to the enemy headquarters itself and the vital plans which must be located.

STAGE 1
Reach the enemy helicopter base with your missile equipped jeep. Transport lorries will try to block your way, eliminate them with ground missiles and take out the helicopters with your air attack systems. Parts of the bridge work may be destroyed in which case you must hop over the damaged parts with your turbo boost (care is needed as this may affect your missile sequencing). Once at the base your next move is to steal a helicopter and begin your flight towards the jungle headquarters.

STAGE 2, 3, 4
These stages are all completed by helicopter across differing terrains, from desert to sea and then on over the jungle. Avoid the lighter planes sent out to destroy you and watch out for deadly missile sites (STAGE 2), Submarines (STAGE 3), and armed look out posts (STAGE 4).
The following strategies might help:
Take off quickly before the last wave of fighters, arrive and pay attention to your altitude - flying low is dangerous but will enable you to win more points (a bonus helicopter for every 25,000).
Vigilance is required to spot the helicopters (refuelling sites). If you don't land on time there is no way back and lack of fuel is fatal. A good landing gains extra points and can be achieved by centering over the airfield.
When you reach the jungle helipad you will be given a code enabling you to proceed towards the barracks.
Switch off the computer and load in the final sections.

STAGE 5
Now you're on foot and the going gets really tough, negotiate the swamps and break through to the enemy barracks. Enemy guerrillas lob grenades and avoiding the explosions is a must, at night watch out for eyes, they will indicate the enemy's location and grenade source.
Giant Toucans will fly low, scare them away with gunfire and duck to avoid the atrocious bees which can prove deadly.
In the swamps land jump from island to island but remember when crouching you may not be able to stand far enough to avoid the suffocating quicksand.
STAGE 6
You've found the barracks, but to reach the main building you must traverse beyond the watchtowers and repel all hostile attacks. The following strategy may help:
At the beginning of the screen clear the way with hand grenades, this will give you some time to get your bearings.
Crouching down while shooting and while moving under windows or watch towers will improve your chances and help gain ground.
STAGE 7
The final test: reach the bunker where the plans are hidden, find the safe and your home and dry. A few tips will help you here: Be careful with the doors, hide behind them to prevent them being opened. When on the stairs the enemy cannot see you, so make sure the coast is clear before stepping off. Remember grenades can bounce off walls, study their trajectory with care. This operation is difficult but essential, your success is a must... GOOD LUCK!

ARMY MOVIES DYNAMIC
Spectrum and Amstrad Design. Code and Graphics by Dynamic Software. Commodore Designed by Dynamic Software. Coded by Zack Townsend. Graphics by Andy Sleigh. © 1987 Imagine Software. Produced by DC Ward.

TOP GUN

TOP GUN
The TOP GUN game puts you in the pilot's seat of an F14 jet fighter. 3-D vector graphics and sophisticated display allow one or two players to combat head to head or against the computer. You armaments in this menacing arena are laser, heat seeking missiles and Down Eagle jet cannon. Many skills have to be brought in to play such as reflexes, manoeuvring ability and accuracy to become the best of the best. Top Gun's mission ends the danger zone!

LOADING
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum + then load as follows: Type LOAD "" <ENTER> [Note there is no space between the two quotes]. The "" is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P key simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on screen or in the accompanying manual.

CONTROLS
The program is controlled by either joystick or keyboard:
Joystick - Sinclair 1
- Sinclair 2 (2 player)
- Remington
- Cursor

KEYBOARD (REDEFINABLE)
Player 1
S - CLIMB
K - CLIMB LEFT
T - FIRE SELECTED WEAPON
R - BANK RIGHT

Player 2
I - CLIMB
O - DIVE
K - BANK LEFT
P - BANK RIGHT
ENTER - FIRE

NOTE
Using a Sinclair Plus 2 computer, select the joystick option 'Sinclair' when using an Amstrad or Commodore joystick.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.
IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge.
Please note that this does not affect your statutory rights.



ENGLISH

LE

A

A

A

A

A

A

A

Le programme, la représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. "Green Beret" passe sur les micro-ordinateurs Spectrum 48K et Spectrum +.

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que le cordon de raccordement relie la prise EAR du magnétophone à la prise EAR du Spectrum et que la prise MIC est bien débranchée. Taped LOAD" "ENTER". Attention: il n'y a pas d'espace entre les deux guillemets. On obtient " en appuyant simultanément sur les touches SYMBOL SHIFT et P. Vous trouverez des instructions plus détaillées au chapitre 6 de votre manuel. Maintenez appuyez sur PLAY sur votre magnétophone. Un message devrait apparaître à l'écran et le jeu se chargera automatiquement. S'il n'en est pas ainsi, essayez de régler les commandes de tonalité et de volume jusqu'à ce que le chargement s'opère.

LE JEU

LIBEREZ LES PRISONNIERS!

Vous êtes le BERET VERT, une machine hautement entraînée au combat. Votre mission consiste à infiltrer les quatre Installations de Défense Stratégique de votre ennemi. Seul, vous vous mesurez à d'immenses dangers. Avez-vous les qualités et l'énergie qui vous conduiront au succès.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier qui peut être redéfini. La plupart des interfaces sont compatibles et des instructions affichées à l'écran vous indiquent la procédure à suivre.

RAMBO™

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. RAMBO FIRST BLOOD PART II passe sur les Spectrum 48K et les Spectrum +.

RAMBO

L'action se situe dans la jungle vietnamienne — Une mission de reconnaissance s'est transformée en mission de sauvetage! Vous êtes JOHN RAMBO, un expert du combat dans la jungle et vous avez pour mission de pénétrer dans un Camp de prisonniers de Guerre et de prendre des photos qui témoigneraient de la présence de prisoners de guerre américains — mais une fois que vous les aurez trouvés, votre conscience vous laissera t-elle vous éloigner de nouveau?

CHARGEMENT

Tapez LOAD" "ENTER". Attention: il n'y a pas d'espace entre les deux guillemets.On obtient " en appuyant simultanément sur les touches SYMBOL SHIFT et P. Vous trouverez des instructions plus détaillées au chapitre 6 de votre manuel. Appuyez maintenant sur le magnétophone. Un message devrait apparaître à l'écran et le jeu se chargera automatiquement. S'il n'en est pas ainsi, essayez de régler les commandes de tonalité et de volume jusqu'à ce que le chargement s'opère.

EDITEUR DE COMMANDES

Vous obtenez le l'éditeur de contrôle à l'écran en appuyant sur C pendant le menu. La possibilité est offerte au Joueur 1 de redéfinir ses touches de commande ou de sélectionner un levier. Trois touches de fonction sont affichées: "ENTER" quand une nouvelle sélection est terminée, J afin de sélectionner un levier (continuez à appuyer afin de parcourir la liste d'options) ou D pour redéfinir les touches. Quand vous procédez à cette opération, un curseur clignoteur en-dessous de la touche à redéfinir, appuyez simplement sur la touche de votre choix.

Remarque 1. Quand vous sélectionnez un jeu à deux joueurs, le joueur 2 a la possibilité d'utiliser l'éditeur de commandes après que le joueur 1 ait appuyé sur "ENTER".

Remarque 2. H est défini comme le bouton jeu, ceci ne peut être changé et aucun des deux joueurs ne peut définir H comme touche de commande.

Remarque 3. Dans un jeu à un joueur, le joueur 1 est entièrement libre de choisir n'importe quelles touches de commande sauf H, mais dans un jeu à deux joueurs aucun des joueurs ne peut sélectionner une touche qui a déjà été choisie par l'autre joueur.

Remarque 4. Avec une interface 2 Sinclair ZX vous devez utiliser le port indiqué par la flèche sur la sélection.



LE

A

A

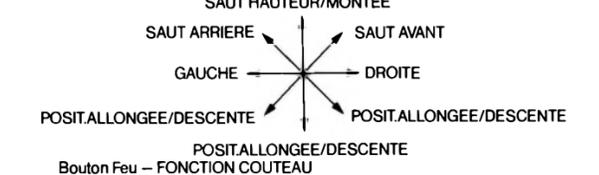
A

A

Le programme et sa représentation graphique sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

LEVIER

Vous pouvez déplacer le béré de la façon suivante en utilisant une combinaison de haut, bas, gauche et droite.



Quand on utilise le clavier, une touche séparée est définie par "Shoot". Avec le levier on active cette fonction en appuyant sur n'importe quelle touche sur le clavier (à l'exception de la rangée du haut).

A VOUS DE JOUER

L'ALERTE ROUGE !

Utilisez les plates-formes et les échelles pour avancer à travers quatre stades de défense: — la Base de Missiles, le Port, le Pont et le Camp de Prisonniers. Utilisez votre couteau pour attaquer les défenseurs qui vont sauter, donner des coups de pied et tirer afin de vous arrêter. Faites attention où vous marchez; vous pourriez vous transformer en "Détecteur de mines" vivant.

Évitez les balles, les bombes et les missiles. Emparez-vous de vos armes en tuant le commandant.

Vos armes sont les suivantes: Lanceur de flammes, Grenade, Lanceur de Fusée. Attention! A la fin de chaque stade, l'ennemi lancera une offensive de grande envergure en utilisant tous les moyens dont il dispose.

STATUT ET SCORE

Le score du moment et le nombre de vies restantes vous sont indiqués en haut et à gauche de l'écran, le score élevé et le stade du moment se trouvent en haut et à droite. Toutes les armes que vous transportez sont indiquées graphiquement en bas et à gauche de l'écran. Vous commencez votre mission avec trois vies et vous gagnez des vies de bonus quand vous atteignez 30.000 points et ensuite tous les 70.000 points.

CONSEILS UTILES

- Vous pouvez éviter les balles ou les missiles en vous couchant ou en sautant
- Vos armes peuvent vous permettre plus que la simple destruction de votre ennemi.
- Bougez sans arrêt et vous serez très entouré.
- Essayez de conserver les armes pour la fin de chaque stade.
- Surveillez le ciel!

Remarque 5. En plus des commandes habituelles HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU, il vous faudra sélectionner une sixième touche qui vous permettra de changer les armes. Si vous avez sélectionné le levier, l'ordinateur choisit automatiquement la barre d'espacement pour cette fonction.

LE JEU

Le jeu se joue sur une étendue de 55.000 mètres carré (échelle) dans la jungle où se trouvent un camp de Prisonniers de Guerre, un temple secret et de nombreux types de terrains différents. Vous avez reçu des consignes très précises de Colonel Trautman, votre Officier Commandant... Trouver le camp de Prisonniers, prendre des photos qui fournissent des preuves de son existence en utilisant un appareil photo automatique qui fait partie de votre équipement standard et vous diriger ensuite vers le Nord jusqu'au point d'extraction où un hélicoptère vous attend. Vous serez ensuite automatiquement transporté dans un endroit sûr où à votre base en Thaïlande. Vos ordres sont spécifiques.

"N'engagez aucune action avec l'ennemi!"
"Ne tentez aucune mission de sauvetage."

Cependant, quand vous arrivez au Camp de Prisonniers de Guerre et que vous voyez votre ancien camarade Banks, attaché à une Croix de Bambou dans la cour de la prison, vous savez que vous allez faire face à un scénario différent dans lequel vous serez le héros! Vous devez prendre une décision.

Ignorant les ordres de votre Officier Commandant, vous libérez votre copain grâce à votre couteau — maintenant vous ne pouvez plus revenir en arrière car vous avez alerté les gardes du camp. En compagnie de Banks, vous vous frayez en librant bataille un chemin vers le nord jusqu'à l'hélicoptère car vous tentez d'obtenir un moyen de transport qui vous permettra de libérer tous les Prisonniers. Ignorant les ordres de votre Officier Commandant, vous devez retourner au camp afin de trouver le principal groupe de prisonniers et de couper leur liens en utilisant de nouveau votre couteau. Dépêchez-vous de les faire monter dans l'hélicoptère car une alerte totale a maintenant été déclenchée et la principale armée de l'ennemi, un puissant hélicoptère Gunship, a été envoyé à votre poursuite. Engagez le combat avec cet appareil redoutable et emmenez les prisonniers en sûreté en Thaïlande.

STATUT ET SCORE

L'information à l'écran vous donne le score du moment à la droite de l'écran et ceci est inclus à la fin du jeu dans le tableau de score élevé qui est affiché de façon complète. Rambo dispose de quatre vies et il peut obtenir des vies supplémentaires grâce à des scores élevés. Vous arriverez à avoir des points de bonus en trouvant des armes cachées à des endroits stratégiques.

LES ARMES

Votre choix d'armes est affiché à droite de l'écran et la liste complète comprend COUTEAU, FLECHE, FLECHE EXPLOSIVE, GRENADE, LANCEUR DE ROQUETTES ET MITRAILLETTE. Certaines de ces armes sont disponibles dès le début, d'autres sont cachées sur le terrain.

CONSEILS UTILES

- Ne dérangez pas l'ennem ou n'engagez pas le combat avec lui inutilement, surtout sur le chemin du camp de prisonniers de Guerre. (Vous alerterez l'ennemi si vous utilisez des armes bruyantes).
- Une fois dans le camp ne restez pas immobile et soutez-vous que vous aurez besoin de votre coin afin de libérer le prisonnier soigné.
- A l'intérieur de l'hélicoptère vous pouvez seulement tirer le lanceur de roquettes
- Il peut être très dangereux de déployer certaines armes dans des circonstances non appropriées.
- Si vous décidez de faire sauter le port menant à la cour (CAMP DE PRIS.), vous ne pouvez plus revenir en arrière — il vous faut devenir un héros.

BONNE CHANCE !



MANOEUVRES MILITAIRES

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

CHARGEMENT

Le programme se en deux parties qui se chargent séparément. De ne vous sera pas possible de jouer la deuxième partie sans avoir au préalable obtenu le numéro de code à la fin de la première partie.

- Placez la cassette dans le magnétophone en vous assurant qu'elle est complètement rembobinée.
- Vérifiez que la prise MIC est débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées de façon correcte.
- Si votre ordinateur est un Spectrum 48K ou un Spectrum +, effectuez le chargement comme suit: tapez LOAD" "ENTER". (Attention: il n'y a pas d'espace entre les deux guillemets). On obtient " en appuyant simultanément sur les touches SYMBOL SHIFT et P.
- Appuyez sur PLAY sur votre magnétophone et le jeu se chargera automatiquement. Si vous avez un problème quelconque, essayez de régler les commandes de tonalité et reportez-vous au Chapitre 6 de votre manuel Spectrum.

SPECTRUM 128K

Le programme permet de charger les deux sections en une seule fois, mais il vous sera impossible d'avoir accès à la deuxième partie si vous n'avez pas découvert le numéro de code à la fin de la première partie.

- Placez la cassette dans le magnéphone en vous assurant qu'elle est complètement rembobinée.
- Vérifiez que la prise MIC est débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées de façon correcte.
- Si vous avez un Spectrum 128K, suivez alors les instructions de chargement affichées à l'écran ou figurant dans le manuel joint.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier et toutes les touches peuvent être redéfinies.

LEVIER — Spectrum Kempston, Amstrad et Commodore au Port 2.

HAUT

GAUCHE  **DROITE**  **NOTE: Commodore — Feu 2 — BARRE D'ESPACEMENT**

BAS

CLAVIER — Spectrum et Amstrad seulement

DIRECTION	JEOP	HELICOPTERE	SOLDAT
DROITE	ACCELERER	ACCELERER	DEPLACEMENT DROITE
GAUCHE	RALENTIR	ACCELERER	DEPLACEMENT GAUCHE
HAUT	SAUT	DECOLLAGE (MONTER)	SAUT
BAS	—	ATERRISSAGE (DESCENDRE)	SAUTER/PORTE
FEU 1	MISSILE (SOL-SOL)	BOMBE	GRENADE
FEU 2	MISSILE (SOL-AIR)	MISSILE AIR AIR	MITRAILLETTE

STATUT ET SCORE

Affichage d'informations à l'écran.

Les points sont attribués de la façon suivante:

Hélicoptère	250	Sous-marin	1500
Canon	1000	Tour	1500
Ambon	500	Oiseau	Variable
Base de missiles	500	Hommes	Variable

Vous commencez le jeu avec 5 vies et vous avez 9 vies supplémentaires au niveau 2, une vie de bonus

THE GREAT ESCAPE

Le programme et la représentation graphique sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CHARGEMENT

Mettez la cassette à l'le magnétophone à l'assaut qu'elle est complètement réembobinée. Vérifier que la prise MIC est bien débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées comme il faut. Si vous avez un ordinateur Spectrum 48K ou Spectrum +, effectuer le chargement comme suit. Tapez LOAD" "ENTER". (Attention pas d'espacement entre les deux guillemets). On obtient " en appuyant simultanément sur les touches SYMBOL SHIFT et P. Appuyez sur le bouton PLAY sur votre magnétophone et le jeu se chargera automatiquement. Si vous avez des problèmes quelconques, essayez d'ajuster les commandes de volume et de tonalité et reportez-vous au Chapitre 6 de votre manuel Spectrum. Si vous avez un ordinateur Spectrum 128K, suivre les instructions de chargement données sur l'écran ou dans le manuel joint.

LE JEU

L'action se situe en 1942 en Allemagne. La guerre éclaté et vous avez été capturé et placé dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. La victoire n'est peut-être pas pour demain, il est donc de votre devoir de vous échapper, mais cela ne sera pas facile. Cela va vous demander une organisation méthodique et beaucoup de patience dont vous disposez à tous vos talents. Dans le camp, vous êtes gardé de près mais, alors que vous allez à vos occupations quotidiennes, il vous faudra disparaître discrètement afin de reconnaître le terrain et rassembler les objets et les matériaux nécessaires au type d'évasion choisi. Vous devrez être très discret, car les gardes ont différentes, certaines sont difficiles, toutes sont dangereuses et pour chacune d'entre elles vous devrez employer des talents ou un équipement appropriés.

Les prisonniers sont logés dans des préfabriqués dans le parc du château d'un coté de l'espace où on fait l'appel et qui sont surveillés par les prisonniers. En respect de la Convention de Genève, les prisonniers doivent faire de l'exercice et le terrain choisi se trouve justement du côté de l'île, ce qui est très pratique pour inspecter de près les barrières situées coté Sud.

Sous le camp, un tunnel très profond et de tunnels creusés par d'anciens prisonniers pourrait constituer une route d'évasion idéale, mais y entrer sans torches est très dangereux car il est si facile de se perdre dans le noir!

A L'INTERIEUR DU CAMP; QUATRE TYPES DE PRISONNIERS

- Le Commandant
- Les gardes allemands
- Les compagnons prisonniers
- Le prisonnier qui s'échappe

Ce personnage imposant dirige le camp, il choisit le nombre de soldats pour chaque patrouille et les positions d'observation. Au début du jeu, la sécurité est assez lâche, mais plus le prisonnier sera rattrapé en dehors des limites du camp, plus la surveillance sera resserrée. Le commandant est le plus imprévisible des forces de sécurité, il inspecte souvent ses gardes pour voir s'ils sont bien placés et s'ils suivent les consignes données; vous pouvez vous remouber face à face à peu près n'importe où dans le camp. Il est plus prudent de pouvoir le situer à tous moments afin d'éviter une rencontre désagréable.

2. **LES GARDES ALLEMANDS**

Ces personnages sont des travailleurs acharnés: ils doivent circuler en patrouille deux par deux, grelotter sur les tours de observation ou maintenir leur surveillance et s'assurer que les prisonniers sont occupés à leurs tâches quotidiennes. Une fois qu'ils ont été affectés à une patrouille, ils marchent de haut en bas en mettant à peu près le même temps pour chaque circuit. Cela vous permettra de miquier les gardes afin de déterminer leur position et de modifier votre évasion en fonction de cela. Notre héros ne peut être détecté que lorsqu'il se trouve dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

Les soldats qui gardent les prisonniers les escortent avant qu'ils ne se déplacent dans le camp, eux trois gardes les suivront donc au terrain de parade ou d'exercice et au mess des prisonniers.

3. **LES COMPAGNONS PRISONNIERS**

Ces malheureux compagnons sont dans le camp depuis longtemps, ils pensent à l'évasion avec enthousiasme mais une longue série d'échecs a brisé leur moral. Ils semblent maintenant acquis à l'idée de rester ici jusqu'à la fin de la guerre. Certains ont malgré tout gardé un peu d'enthousiasme et vous pouvez les convaincre en les achetant ou avec un peu de

4. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

5. **LES COMPAGNONS PRISONNIERS**

Ces malheureux compagnons sont dans le camp depuis longtemps, ils pensent à l'évasion avec enthousiasme mais une longue série d'échecs a brisé leur moral. Ils semblent maintenant acquis à l'idée de rester ici jusqu'à la fin de la guerre. Certains ont malgré tout gardé un peu d'enthousiasme et vous pouvez les convaincre en les achetant ou avec un peu de

6. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

7. **LES COMPAGNONS PRISONNIERS**

Ces malheureux compagnons sont dans le camp depuis longtemps, ils pensent à l'évasion avec enthousiasme mais une longue série d'échecs a brisé leur moral. Ils semblent maintenant acquis à l'idée de rester ici jusqu'à la fin de la guerre. Certains ont malgré tout gardé un peu d'enthousiasme et vous pouvez les convaincre en les achetant ou avec un peu de

8. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

9. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

10. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

11. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

12. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

13. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

14. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

15. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

16. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

17. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

18. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

19. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

20. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

21. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

22. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

23. **LES SOLDATS EN PATROUILLE**

Ces soldats sont chargés de surveiller les zones de la base et de faire l'appel. Ils sont très disciplinés et ils ne peuvent être détectés que lorsqu'ils sont dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs.

LE JEU

Vous appartenez au SOG (Special Operations Commando) un régiment d'élite de Specialists Commandos: mes ensembles et vous pour accomplir les missions les plus dangereuses. Dans un coffre fort au cœur du quartier général de l'ennemi se trouvent des renseignements — des renseignements d'une importance telle que leur découverte pourrait décider de l'issue du conflit. Pour atteindre le quartier général, il faudra traverser jungles et déserts, se servir de nombreuses formes de transport et utiliser différents armements.

Seuls les meilleurs seront capables de triompher dans cette aventure aux multiples dangers — serer vous un des leurs?

COMMENT JOUER

Le jeu se divise en sept sections et vous devez terminer chaque section afin de pouvoir passer à la suivante: ce qui vous conduira finalement au quartier général de l'ennemi lui-même et aux précieux plans dont il vous faut déterminer l'emplacement.

STADE 1

Vous devez dans votre jeep équipée de missiles, essayer d'atteindre la base d'hélicoptères de l'ennemi. Des camions de transport vont essayer de vous barrer la route: éliminez-les avec des missiles sol et faites disparaître les hélicoptères avec vos systèmes d'attaque aériens. Il est possible que certaines parties du pont soient détruites; vous devez dans ces cas là sauter par dessus avec votre turbo (vous devrez faire attention car cela pourrait affecter la mise en sequence des missiles). Une fois arrivés à la base, il vous faudra déborder un hélicoptère et vous envoler vers le quartier général de la jungle.

STADES 2, 3 et 4.

Tous ces stades se feront en hélicoptère, survolant différents terrains du désert à la mer puis ensuite la jungle. Essayez d'éviter les avions chasseurs que l'on a envoyés pour vous détruire et prenez-garde aux dangereux silos de missiles (STADE 2), aux Sous-marins (STADE 3) et aux postes d'observatoins armés (STADE 4).

Les stratèges ennemis pourront peut-être vous aider. Décollez rapidement avant que la première formation de chasseurs arrive et surveillez votre altitude.

— Il est dangereux de voler à faible altitude mais cela vous permettra de recueillir plus de points (un hélicoptère de bonus tous les 25.000).

Il vous faudra être vigilant pour repérer les hélicoptes ou vous pourriez vous ravitiller en carburant. Si vous n'atterrissez pas à temps, il est impossible de revenir en arrière et une panne de carburant est fatale. Vous réussirez un bon atterrissage en vous plaçant au-dessus du centre de la piste d'atterrissage et cela vous permettra de gagner des points supplémentaires.

Quand vous aurez atteint l'héiport de la jungle, il vous sera donné un code vous permettant de continuer vers les baraquas.

Placez l'ordinateur sur la position arrêt et chargez les dernières sections.

STADE 5