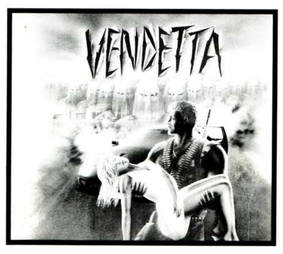


PLAYER'S GUIDE

VENDETTA STORY

The rain was playing its usual winter chorus on the dirt-ridden, cracked window and seemed to pound incessantly in time with the flickering neon lights which adorned the murky skies of the neighbourhood. A figure sits alone, rooted to this pathetic hovel he calls a home and runs a scarred hand through four days of stubbled nicotine-stained growth which clings to his stone-cut jaw. Its at times like these he remembers and sinks deeper into the comforting arms of a bottle of whiskey. The memories come flooding back as fast and as furious as the relentless raindrops, and his eyes seem blurred and somewhat confused with a combination of unanswerable questions and the inevitable alcohol.

A one-time war hero, this guy put his unit on the map. He was the best and they knew it. If something had to be done, he did it. It was this loyalty to an unprecedented military career that impressed all around him and he found himself the enviable role model to all the young rookies, still wet behind the ears, who idolised his every manoeuvre, his every idea and his sometimes questionable solutions. It was his combat wisdom which brought about the downfall of a bloodthirsty terrorist group. Intent on a crusade to become the ultimate power syndicate they very nearly succeeded in Saigon, before the army played its trump card and a hero was born. The terrorist group were scattered, believed immobilised and obviously intent on revenge. His efficiency had been second to none but

his type worried the men at the top. No mere combat soldier could possibly be seen to have a higher public profile than the bureaucratic leaders. He had to go, he had to learn to become a citizen all over again.

A half-torn carrier bag containing his only wordly goods and a tongue-in-cheek pat on the back, seemed little consolation for what this man had done. The injustice, the unnecessary pain and the fear of having to live a seemingly futile existance, tore him in two and a now clouded understanding of his treatment pulled at his heart strings and questioned his loyalty to a government for whom he had once fought so proud.

The police seemed to be niggling at him all the time, endlessly harassing him for any apparent reason, however trivial, trying to make him crack, trying to make him public enemy number one. A personality clash had developed between him and a General, way back in Saigon – a cowardly General, jealous of his herioc image and seemingly immortal status among the troops. Now was the time to get his own back. He had achieved numerous promotions throughout the police force and was now calling the shots.

"Make his life hell" were the orders distributed through the system and the police endeavoured to do just that. Society was not allowed to accept him back under her motherly wing.

He questioned himself time and time again, looking for an answer, looking for a way back, looking for days through that same cracked glass in the window frame which stood like a huge brick wall between him and the existance he so rightly

deserved. Forced to live life as a virtual recluse, he draws comfort from what remains of a once tight family unit – his close brother and his lovely niece. His brother, a highly regarded professor who works for the Ministry of Defence, pulled him through his dilema and has strived to provide him with a new foundation upon which to build his life. He is himself a pillar of importance to the government, as the one man who can and has devised a precious formula for the creation of the ultimate military defence mechanism, which in the wrong hands, could be dramatically used for destruction on a colossal scale. How differently the government viewed two brothers who were second to none in their respective fields.

"High risk" categorised the professor's work and he seemed somewhat oblivious to his obvious personal danger. It was therefore not surprising when the professor and his daughter went missing. There were signs of a struggle. Torn pieces of clothing littered his study and combined with occasional bullet shells and blood to outline a sinister atmosphere in the room which signified obvious terrorist activity.

The confusion is still there, the burning desire to be accepted once again now takes second place to the worry that is twisting his mind. His brother, his niece – his only incoming love, were now in serious trouble.

It had become apparent that his lethal adversaries from the Saigon days had taken them, were striving for bigger things again and therefore craved the professor's secret formula.

His mind flicked over the terrorists' letter of demands, over and over again, and his fist clenched in defiance as he read that the two hostages were to be killed if the valuable formula was not delivered in time.

It was obvious to him and the public that the police thought he was connected in some way. This was the old General's chance to put him away for good, the ultimate revenge.

The tempo of the rain hammering against the window increased with his heartbeat, and the relentless thoughts staring through the window continued and swirled around his mind as he slowly drew conclusions to what he could and must do. His work in Saigon now seemed incomplete, loose ends from his last mission had to be tied up and it now seemed obvious he would have to clear his own name from being suspect number one. Perhaps he would be finally accepted by a public now craving for a new hero. He knew he had the right credentials, the best. He knew he had to save the only family he had and loved. It was pay-back time, it was his mission.

This had become personal . . . this was now a VENDETTA.

LOADING INSTRUCTIONS

Set up your COMPUTER system as detailed in your user manual. Ensure that all non-essential peripherals – such as cartridges, printers, etc. are DISCONNECTED. Failure to do so may cause loading DIFFICULTIES.

1 If you are using your Commodore 64/128 with the cassette version of VENDETTA . . .

Connect your data cassette player and switch your computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN then Y, then RETURN again.

Insert the VENDETTA cassette into the data cassette player, ensurng that it is fully rewound.

Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer together. Then press the PLAY key on the data cassette player. The game should then load.

2 If you are using your Commodore 64/128 with the disk version of VENDETTA . . .

Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN, then Y, then RETURN again.

Insert the VENDETTA disk into the disk drive, label side up. Now type LOAD"*",8,1 and hit RETURN. The game should then load.

3 If you are using your Amstrad CPC 464, 664, or 6128 with the cassette version of VENDETTA . . .

Switch your TV/monitor and computer ON.

If your computer has a built-in disk-drive you should now connect a compatible cassette player to your computer. Then type `|` symbol, press the SHIFT key and @ key together.

Insert the VENDETTA cassette into the tape player. Ensure that the cassette label marked side one is facing upwards and that the cassette is fully rewound.

Press the CTRL and small ENTER keys together, then press the PLAY button on your cassette player. The game should then load.

4 If you are using your Amstrad CPC 464, 664 or 6128 with the diskette version of VENDETTA . . .

If your computer has a built-in cassette player, first switch your computer OFF and connect a compatible disk drive to your computer. Now switch the disk drive and the computer ON. Then type "|disk and hit RETURN. Now your computer will be ready to load data from disk. To obtain the `|` symbol, press the SHIFT key and '@' together.

Insert the VENDETTA diskette into your disk drive, label side up. Type RUN"DISC then hit the ENTER key.

5 If you are using your ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 with the cassette version of VENDETTA . . .

Connect your cassette player to your Spectrum as advised in the user manual.

If you are using a joystick then insert the necessary interfaces NOW.

Switch your TV/monitor, cassette player and computer ON. If your Spectrum now displays a menu screen you may select with 48K or 128K Basic.

Insert the VENDETTA cassette into the cassette player, with the cassette label marked "side one" facing upwards. Ensure that the cassette is fully rewound.

Type LOAD"" and then hit the ENTER key. Now press the PLAY button on your cassette player. The game should now load.

6 If you are using your Atari ST, Amiga or Spectrum +3 with the diskette version of VENDETTA . . .

Connect your disk drive to your computer – if your computer features a built-in disk drive you will not have to do this.

Insert the VENDETTA diskette into the disk drive, label

side up. Switch your TV/monitor, computer and disk drive ON.

For ST and Amiga users the game will now load automatically. Spectrum +3 users should then press RETURN and the game will load automatically.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

VENDETTA is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your VENDETTA cassette in your data cassette player, or your VENDETTA disk in your disk drive, at all times during a session with the game. On screen, prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

When loading cassette versions of the game you will be prompted to turn over the tape, rewind fully and load the next level.

KEYBOARD CONTROLS

FOR C64, AMIGA AND ATARI ST OWNERS

(a) Mission Section

Space bar – Select weapon (start game with fist and knife).
F1 – Activates camera film roll (used in conjunction with joystick to scroll through objects held).
F1 – Deactivates camera film roll (i.e. to get back into the game).
P – Pause the game.

(b) Driving Section

F1 – Ground-to-air missiles.
F3 – Machine guns.
F5 – Nitrous oxide (turbo) boost.
– Press again to deactivate.
P – Pause the game.
NOTE – Weapons, etc. can only be used if you have found the weapon activating card!

FOR SPECTRUM AND AMSTRAD OWNERS

(a) Mission Section

Q – Up/accelerate car.
A – Down/accelerate car/deccelerate car .
O – Left.
P – Right.
N – Fire weapon.
– Pick-up (must be worked in conjunction with direction option, i.e. On – if character is facing the left).
– Punch.
ENTER – Select object held (in conjunction with fire button)
Space bar – Deactivates status area and selects weapon.
H – Pause.

If these keys prove unsuitable to some games players, there is an option to define the keys at the beginning of the game.

(b) Driving Section

ENTER + N – toggles between missiles and guns.
N + Q – Nitrous oxide (turbo) boost.

H – Pause the game.
NOTE – Weapons, etc., can only be used if you have found the weapon activating card.

BASIC MOVEMENT

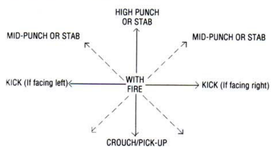
The hero automatically faces the direction you pull the joystick in.

Commodore, Spectrum, Amstrad and Atari owners all use this same joystick move.

TO WALK FORWARD – push the joystick in the direction you want to move, i.e. to move left, pull left, etc.

FIGHTING MOVEMENT/SPECIAL MOVEMENT (JOYSTICK)

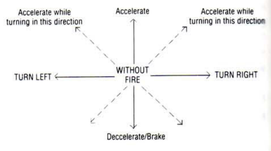
For C64, Amiga and Atari ST owners



NOTE – Activate weapon held by pressing fire button and this includes throwing grenades.

JOYSTICK MOVEMENT FOR DRIVING

For C64, Amiga and Atari ST owners



NOTE – Use fire button to activate weapons (only if the weapon system card has been found).

NOTE – When stopped by police, up and down movement scrolls through evidence held. Press fire to select

FIGHTING MOVEMENT/SPECIAL MOVEMENT (JOYSTICK)

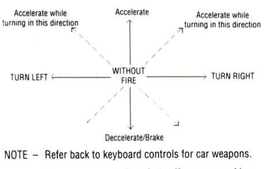
For Spectrum and Amstrad owners

Fighting – Press fire button in direction facing to activate punch or any weapon held.

Pick-up – Work direction option in conjunction with fire button (i.e. pull joystick to right and fire at same time picks up facing right).

JOYSTICK MOVEMENT FOR DRIVING

For Spectrum and Amstrad owners



NOTE – Refer back to keyboard controls for car weapons.

NOTE – Weapon system only activates if weapon card has been found.

GENERAL TIPS

The first aspects of the game you should MASTER are the JOYSTICK controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the COMPLEX MOVES the main character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play CONSIDERABLY.

Because of the adventure elements, our second suggestion is that you should get into the habit of RECORDING what happens on each screen. This will enable you to obtain HIGHER SCORES with repeated play.

The last point is, NEVER take anything FOR GRANTED – some things are not as they appear. Be curious, nosey, etc. and examine everything.

GAMEPLAY HINTS

The following are clues to some of the objects and hazards you may come across in your travels, and are not necessarily the order in which you have to find them.

In the spirit of all good adventures . . .

WE HAVE NOT TOLD YOU THE WHOLE STORY . . .

Bear in mind that the game is against the clock. You have one hour to complete the game, solve the puzzles and finally relinquish the terrorist group once and for all, before the executions begin.

As you get into the game, watch for flashing crosses (only in C64, Amiga and Atari ST versions) to help your mission unfold. Kick or punch doors to gain access into rooms which hide various weapons, ammunition, and bullet-proof vests to help combat the evil terrorists whose trousers are variously coloured to depict how strong they are (only in C64, Amiga and Atari ST versions).

A crowbar helps you gain access to locked crates, etc. (only in Spectrum and Amstrad versions) and other tools may be vital to the gameplay later on.

You start the game armed only with your fists and a knife, but your razor-sharp mind should have you exploring everything from video recorders, computers (which may need the help of

floppy discs and log books) and "lived in" areas of the game that show where the hostages have been kept, moved on, and have consequently dropped VITAL EVIDENCE (necklace, shoes, etc.). Your Ferrari F40 car is your only ally, but needs the correct "EXTRAS" to make it go and make it lethal.

Don't forget, the police think you were involved in the crime, so be prepared for hassle. Make sure you collect enough evidence in case you are stopped and interrogated by the law.

Good luck . . . you're going to need it!

HISTOIRE DE VENDETTA

La pluie jouait son habituel chorus d'hiver en tombant sur le carreau recouvert de saleté et craquelée et semblait marteler de façon incessante en même temps que les lumières à néons tremblantes qui décoraient le ciel ténébreux du voisinage. Une silhouette est assise. Seule. Enraciné dans sa triste masure que l'homme appelle une maison, l'homme fait passer une main pleine de cicatrices sur une barbe de quatre jours sentant la nicotine qui s'accroche à son menton taillé au rasoir à pierre. C'est parfois comme ça, se rappelle-t'il en s'enfonçant plus profondément dans les bras réconfortants d'une bouteille de whisky. Les souvenirs l'envahissent aussi vite et de façon aussi furieuse que les gouttes de pluie qui battent et ses yeux semblent troubles et quelque peu confus à cause d'un mélange de questions sans réponses et l'inévitable alcool.

Cet homme, héros de guerre dans son temps, place son unité sur la carte. Il était le meilleur et le savait. Si quelque chose devait être fait, il l'avait fait. C'était sa loyauté envers une carrière sans précédent qui impressionnait le plus et il devint le modèle de toutes les jeunes recrues qui idolâtraient ses manoeuvres, ses idées et parfois ses solutions discutables. Sa sagesse au combat avait annoncé la chute d'un groupe terroriste assoiffé de sang. En route pour devenir le syndicat de puissance ultime, ils avaient presque réussi à Saigon avant que l'armée ne joue sa dernière carte. Un héros était né. Le groupe terroriste fut détruit. On le pensait immobilisé mais il

Il se questionna encore et encore, cherchant une réponse, cherchant à faire marche arrière, regardant les jours passer à travers le même carreau craquelé dans l'encadrement de la fenêtre qui se tenait telle un immense mur de briques entre lui et son existence qu'il méritait certainement. Forcé de vivre pratiquement en reclus, il chercha réconfort auprès de ce qui restait d'une famille alors unie, son frère et sa jolie nièce. Son frère était un professeur très connu travaillant pour le Ministère de la Défense. Il l'avait appuyé lors de son dilemne et s'était efforcé de lui donner de nouvelles bases pour constuire sa vie. C'est un pilier important pour le gouvernement. Il est l'homme qui a mis au point une formule précieuse pour la création d'un dispositif de défense militaire de pointe qui, si elle tombe entre de mauvaises mains, pourrait être utilisé de façon impitoyable pour détruire sur une grande échelle. Il était surprenant de voir comment le gouvernement pouvait considérer deux frères qui étaient tous deux les meilleurs dans leur domaine respectif.

Le travail du professeur était classé "travail à haut risque" et il semblait inconscient de ce danger personnel évident. Il n'était donc pas surprenant que le professeur et sa fille avaient disparu. Il n'y avait aucune trace de lutte. Des morceaux de vêtements déchirés étaient ça et là dans son étude ainsi que quelques balles et du sang mettant en valeur une atmosphère sinistre dans la chambre. L'activité terroriste était évidente.

La confusion règne. Le désir brûlant d'être accepté de nouveau prend la deuxième place et est remplacé par l'inquiétude. Son frère, sa nièce, sources de sa seule affection étaient en danger.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Mettez le système INFORMATIQUE en place ainsi que décrit dans le manuel d'utilisation. Veillez à ce que tous les périphériques sans importance tels que cartouches, imprimantes etc. soient DEBRANCHES sinon vous pourriez rencontrer des DIFFICULTES de chargement.

1 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version cassette de VENDETTA...

Branchez votre lecteur et allumez l'ordinateur et le moniteur. Utilisateurs de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64, appuyez sur RETURN puis sur Y et de nouveau sur RETURN.

Insérez la cassette réembobinée VENDETTA dans le lecteur.

Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées. Mettez le lecteur en route. Le jeu se charge.

2 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version disquette de VENDETTA...

Reliez votre unité de disque à votre ordinateur et mettez-la en marche ainsi que l'ordinateur et le moniteur. Utilisateurs de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64, appuyez sur RETURN puis sur Y et de nouveau sur RETURN.

Insérez la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette, l'étiquette au-dessus. Tapez LOAD"*",8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge.

3 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version cassette de VENDETTA...

Allumez le moniteur et l'ordinateur.

Si votre ordinateur possède une unité de disquette incorporée, reliez un lecteur de cassette compatible à l'ordinateur. Tapez le symbole |, et appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @.

Insérez la cassette VENDETTA dans le lecteur. Veillez à ce que la face un soit au-dessus et que la cassette soit réembobinée.

Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER simultanément puis mettez le lecteur en marche. Le jeu se charge.

4 Si vous utilisez votre AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128 avec la version disquette de VENDETTA...

Si votre ordinateur possède une unité de disquette incorporée, éteignez l'ordinateur et branchez-y une unité de disquette compatible. Allumez l'unité de disque et l'ordinateur. Tapez | disk et frappez RETURN. Votre ordinateur est prêt à charger les données à partir de la disquette. Pour obtenir le symbole |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @.

Insérez la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette, l'étiquette vers le haut. Allumez le moniteur, l'ordinateur et l'unité de disquette.

Utilisateurs de ST et d'Amiga, le jeu se charge automatiquement. Utilisateurs de Spectrum+3, appuyez sur RETURN et le jeu se charge automatiquement.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

VENDETTA est un jeu à multi-chargement. Chaque niveau sera chargé au fur et à mesure que vous terminez le précédent. Cela signifie que pour pouvoir jouer un jeu continu, la cassette VENDETTA doit rester dans le lecteur ou la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette tout le temps pendant la séance de jeu. Sur l'écran, des messages apparaissent dès qu'un niveau est terminé et vous indiquent ce que vous devez faire ensuite.

Lorsque vous chargez les versions cassette du jeu, il vous sera demandé de retourner la cassette, de la réembobiner et de charger le niveau suivant.

COMMANDES AU CLAVIER

UTILISATEURS DE C64, AMIGA ET ATARI ST.

(a) Partie Mission

Barre d'espacement – Sélectionner arme (début du jeu avec poing et couteau)
F1 – Activer pellicule d'appareil photo (à utiliser en même temps que le joystick pour passer d'un objet à l'autre)
F1 – Désactiver la pellicule d'appareil photo (par exemple, pour retourner dans le jeu)
P – Interrompre le jeu

(b) Partie Conduite

F1 – Missiles sol-air
F3 – Canons
F5 – Activer oxyde azoteux (turbo)
– Appuyez de nouveau pour désactiver
P – Interrompre le jeu
NOTE – Les armes etc ne peuvent être utilisées que si vous avez trouvé l'arme qui active la carte!

UTILISATEURS DE SPECTRUM ET D'AMSTRAD

(a) Partie Mission

Q – Vers le haut/accélérer
A – Vers le bas/accélérer/ralentir
O – Vers la gauche
P – Vers la droite
N – Tir d'arme
– Saisir (à utiliser en même temps que l'option direction qui doit être activée, par exemple, si le personnage fait face à la gauche)
– Coup
ENTER – Sélectionner objet (en même temps que le bouton feu)
Barre d'espacement – Désactiver zone de statut et sélectionner arme
H – Interrompre

Si ces touches ne conviennent pas à certains joueurs, il existe une possibilité de les redéfinir au début du jeu.

(b) Partie Conduite

ENTER + N – Missiles et canons
N + Q – Lancer oxyde azoteux (turbo).

H – Interrompre jeu
NOTE – Les armes etc ne peuvent être utilisées que si vous avez trouvé l'arme qui active la carte!

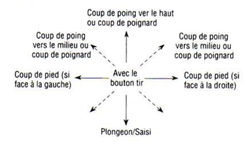
MOUVEMENT DE BASE

Le héros fait automatiquement face à la direction dans laquelle vous déplacez le joystick.

Utilisateurs de Commodore, Spectrum, Amstrad et Atari: utilisez tous ce même mouvement du joystick.

POUR AVANCER – poussez le joystick dans la direction désirée. Si vous voulez par exemple, aller vers la gauche, tirez à gauche etc.

MOUVEMENTS DE COMBAT/MOUVEMENTS SPECIAUX (JOYSTICK)



NOTE – Activez les armes en appuyant sur le bouton tir y compris pour les grenades.

MOUVEMENTS DU JOYSTICK POUR LA CONDUITE

Utilisateurs de C64, Amiga et Atari ST

NOTE – Utilisez le bouton tir pour activer les armes (seulement si la carte de système d'armes a été trouvée).

NOTE – Si vous êtes arrêté par la police, allez vers le haut et le bas pour afficher les preuves. Appuyez sur le bouton tir pour sélectionner.

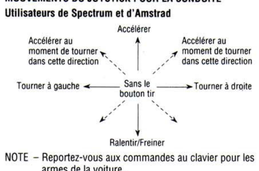
MOUVEMENTS DE COMBAT/MOUVEMENTS SPECIAUX (JOYSTICK)

Utilisateurs de Spectrum et d'Amstrad

Combat – Appuyez sur le bouton feu dans la direction vers laquelle vous faites face pour activer le coup de poing ou une arme.
Saisie – Utilisez l'option de direction en même temps que le bouton de tir (par exemple, tirez le joystick vers la droite et tirez en même temps vous fait ramasser les objets lorsque vous faites face à la droite)

MOUVEMENTS DU JOYSTICK POUR LA CONDUITE

Utilisateurs de Spectrum et d'Amstrad



NOTE – Reportez-vous aux commandes au clavier pour les armes de la voiture.

NOTE – Le système d'armes ne s'active que si la carte d'armes est trouvée.

ASTUCES GENERALES

Les premiers aspects du jeu que vous devez maîtriser sont les commandes à l'aide du JOYSTICK. La nature hautement interactive du jeu est nécessaire à cause de certains MOUVEMENTS COMPLEXES que le personnage principal doit exécuter. Un haut niveau de compétence aux commandes vous permettra de MIEUX jouer.

A cause des éléments d'aventure, notre deuxième suggestion est de prendre l'habitude D'ENREGISTRER ce qui se passe sur chaque écran. Vous obtiendrez ainsi de MEILLEURS SCORES en jouant souvent.

Enfin, ne PRENEZ JAMAIS RIEN POUR UN DU. Certaines choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Soyez curieux et examinez tout.

ASTUCES POUR LE JEU

Voici certains objets ou dangers que vous risquez de rencontrer lors de vos voyages et qui ne se trouvent pas nécessairement dans l'ordre dans lequel ils devraient être.

Dans l'esprit de toute bonne aventure...

NOUS NE VOUS AVONS PAS RACONTE TOUTE L'HISTOIRE...

N'oubliez pas que le jeu est contre la montre. Vous avez une heure pour le terminer, résoudre les puzzles et enfin stopper le groupe terroriste une fois pour toute avant de commencer les exécutions.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, observez les croix clignotantes (seulement dans les versions C64, Amiga et Atari ST) pour aider votre mission à se dérouler. Donnez des coups de pied ou de poing aux portes pour accéder aux pièces qui cachent diverses armes, des munitions et des vestes pare-balles pour vous aider dans votre combat contre les terroristes diaboliques dont les pantalons sont de couleur différente pour les repérer (versions C64, Amiga et Atari ST seulement).

Un levier vous aide à accéder aux portails verrouillés etc. (version Spectrum et Amstrad seulement) et d'autres outils peuvent se révéler vitaux pour le déroulement du jeu.

Vous commencez le jeu armé seulement de vos poings et d'un couteau mais votre esprit aussi fin qu'un rasoir devrait vous

faire explorer tout, des lecteurs vidéo, aux ordinateurs (qui pourraient avoir besoin de l'aide de disquettes et de livres d'enregistrement) et les zones "habitées" du jeu indiquant où les otages sont gardés, déplacés et ont laissé des preuves VITALES (colliers, chaussures etc.). Votre Ferrari F40 est votre seule alliée mais a besoin des SUPPLEMENTS appropriés pour avancer et devenir meurtrière.

N'oubliez pas que la police pense que vous êtes impliqué dans le crime. Préparez-vous donc à être harcelé. Veillez à réunir suffisamment de preuves dans le cas où vous seriez arrêté et interrogé par la justice.

Bonne chance... Vous en avez besoin!

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice.

IN THE CASE OF CONTINUED DIFFICULTY AND YOU HAVE CHECKED ALL OF YOUR HARDWARE FOR POSSIBLE FAULTS, MAY WE SUGGEST THAT YOU RETURN THE GAME TO THE PLACE OF PURCHASE.

System 3
Blenheim House, Ashill Drive,
Pinner, Middlesex HA5 2AG.
Tel: 01 866 5692

était évident qu'ils prépareraient leur revanche. Son efficacité était de classe mais son genre inquiétait les hommes au pouvoir. Il était impossible qu'un simple soldat de combat puisse être vu avec un profil public plus élevé que les leaders bureaucratiques. Il dût partir. Il dût apprendre à redevenir un citoyen.

Un sachet de plastique à moitié déchiré contenait ses seuls biens de valeur et une tape amicale sur le dos semblait une bien petite consolation pour ce que cet homme avait fait. L'injustice, la douleur inutile et la crainte de devoir vivre une existence plutôt futile le déchirèrent et une compréhension plutôt confuse de son traitement lui faisait mal au coeur et le faisait se poser la question de sa loyauté envers un gouvernement pour lequel il avait combattu avec tant de fierté.

La police semblait le travailler sans arrêt, le harcelant incessamment sans raison apparente ou bien pour des raisons banales et essayait de le faire craquer, d'en faire l'ennemi public numéro un. Une incompatibilité d'humeur s'était développée entre lui et un Général, à son retour de Saigon. Un Général lâche, jaloux de son image héroïque et de son statut plutôt immortel parmi les troupes. Le temps était venu pour lui de retrouver le sien. Il avait était promu à plusieurs reprises dans les forces de police et en venait maintenant aux coups.

"Sa vie doit devenir un enfer" étaient les ordres distribués dans le système et la police s'efforçait de bien le faire. La société n'était pas autorisée à l'accepter sous son aile protectrice.

Il était évident que ses adversaires meurtriers des jours de Saigon les avaient enlevés et tentaient de préparer un gros coup en obtenant la formule secrète du professeur.

Son esprit s'attarda sur les lettres de demande des terroristes et son poing se serra de mépris tandis qu'il lisait que les deux otages seraient tués si la formule valeureuse n'était pas livrée à temps.

Il était évident pour lui et le public que la police pensait que la connection était la même. C'était la chance du vieux Général de le mettre hors de circulation une fois pour toute et d'assouvir sa vengeance.

Le tempo de la pluie martelant le carreau augmentait en même temps que le battement de son coeur et les pensées infinies pendant qu'il regardait dehors se multiplaient, inondant son esprit tandis qu'il tirait lentement des conclusions sur ce qu'il pouvait et devait faire. Son travail à Saigon semblait maintenant incomplet. Les morceaux inachevés de sa dernière mission devaient maintenant être recollés et il semblait évident qu'il devait effacer son nom de la liste des suspects numéro un. Peut-être serait-il alors enfin accepté par un public qui aspirait à un nouvel héros. Il savait qu'il en avait les cartes en main. Il savait qu'il devait sauver la seule famille qu'il avait et qu'il aimait. C'était le temps du revers de la médaille. C'était sa mission.

C'était devenu personnel. C'était le temps de la VENDETTA.

EN CAS DE PROBLEMES DE CHARGEMENT

Nous essayons toujours d'améliorer la qualité de notre produit et avons développé de hauts standard de contrôle de qualité. Si vous rencontrez des difficultés au moment du chargement, il est fort possible que la faute soit indépendante du produit lui-même. Nous vous recommandons donc d'éteindre votre ordinateur et de répéter les instructions de chargement soigneusement en vérifiant que vous suivez celle qui sont appropriées à votre ordinateur et logiciel. Si, malgré tout, les problèmes persistent, consultez le manuel d'utilisation fourni avec votre ordinateur ou consultez votre distributeur qui vous conseillera.

EN CAS DE DIFFICULTES CONTINUES ET MALGRE LA VERIFICATION DE VOTRE MATERIEL POUR TOUTE FAUTE POSSIBLE, NOUS VOUS SUGGERONS DE RETOURNER LE JEU AU LIEU D'ACHAT.

System 3
Blenheim House, Ashill Drive,
Pinner, Middlesex HA5 2AG.
Tel: 01 866 5692

VENDETTA — DIE GESCHICHTE

Der Winterregen hämmerte monoton gegen die schmutzige, zersprungene Scheibe, im Gleichtakt mit dem Geflimmer der Neonlichter, die den düsteren Himmel der Umgebung mit ihrem gespenstischem Licht erhellten. Eine einsame Figur sitzt zusammengekauert in dieser ärmlichen Behausung, die er sein Zuhause nennt, seine nikotinverfärbte Hand stützt ein scharfkantiges Kinn, das von vier Tage alten Stoppeln überwuchert ist. An Tagen wie diesen versinkt er in seine Erinnerungen, die er dann in einer Flasche Whiskey ertränkt. Gedanken an die Vergangenheit fluten über ihn herein, heftiger und gewaltiger als die unablässigen Regentropfen, und sein Blick verschwimmt in der Wirrnis von Fragen, auf die es keine Antwort gibt, und unter dem Einfluß des Alkohols.

Dieser Mann, ein ehemaliger Kriegsheld, sorgte dafür, daß seine Einheit Geschichte machte. Er war der Beste unter ihnen, und sie wußten es. Wenn etwas zu tun war, war er zur Stelle. Mit seinem kompromißlosen Engagement für die militärische Karriere beeindruckte er alle um sich herum, er war das Vorbild für viele junge Rekruten, die noch grün hinter den Ohren waren, die jedes seiner Manöver staunend bewunderten, seine Ideen und seine oft fragwürdigen Lösungen mit Enthusiasmus aufnahmen. Dank seiner Kampferfahrung war es ihnen gelungen, eine blutrünstige Terroristengruppe niederzuschlagen, die darauf aus war, als Syndikat die Macht in Saigon an sich zu reißen. Dies wäre ihnen auch um ein Haar

gelungen, wenn die Armee nicht ihre Trumpfkarte ausgespielt hätte. Das war die Geburtsstunde eines Helden. Die Terroristen wurden in alle Winde zerstreut, ihre Macht gebrochen, aber ihre Rachegelüste angestachelt. Das Vorgehen unseres Helden war tadellos gewesen, doch den Männern an der Spitze war er ein Dorn im Auge. Es war undenkbar, daß ein einfacher Kampfsoldat ein höheres Ansehen genoß als die Offiziere hinter dem Schreibtisch. Er mußte gehen, mußte lernen, wieder ein normaler Bürger zu werden.

Eine zerrissene Plastiktüte, die alle seine Habseligkeiten enthielt, und ein wohlgemeinter, jovialer Schlag auf die Schulter war ein kleiner Trost für die Taten, die dieser Mann vollbracht hatte. Die Ungerechtigkeit, der unnötige Schmerz und die Angst, eine sinnlose Existenz zu führen, riß ihn entzwei und ließ in ihm Zweifel aufkommen an seiner Loyalität gegenüber der Regierung, für die er einst so stolz gekämpft hatte.

Die Polizei überwachte ihn dauernd, belästigte ihn aus unerfindlichen Gründen, versuchte ihn kleinzukriegen und ihn zum Staatsfeind Nr. 1 zu stempeln. Damals in Saigon hatte sich zwischen ihm und einem General eine abgrundtiefe persönliche Kluft entwickelt, einem Feigling von General, der neidisch war auf sein Heldentum und das Prestige, das er bei den Truppen genoß. Jetzt war die Zeit für eine Rache gekommen. Er war innerhalb der Polizeihierarchie hochgerückt und hatte eine Machtposition inne.

sehen: abgerissene Kleiderfetzen, Kugelsplitter und Blutflecken — die untrüglichen Zeichen eines terroristischen Anschlags.

Unser Held ist noch immer verwirrt, noch immer wird er von dem Wunsch gequält, man möge ihn akzeptieren, doch diese Begierden nehmen einen zweiten Rang ein, hinter der Sorge um seinen Bruder und seine Nichte, die einzigen Wesen, die ihm Liebe entgegenbrachten.

Es war offenbar, daß die Täter seine Todfeinde aus Saigon waren, die höhere Ziele verfolgten und die Formel des Professors in ihren Besitz bringen wollten.

Im Geiste las er immer und immer wieder den Brief mit den Forderungen der Terroristen, und seine Faust verkrampfte sich bei dem Gedanken, daß die beiden Geiseln getötet werden sollten, wenn die Formel nicht rechtzeitig ausgehändigt würde.

Außerdem wußten er und die Öffentlichkeit, daß die Polizei der Überzeugung war