

ARMY MOVES

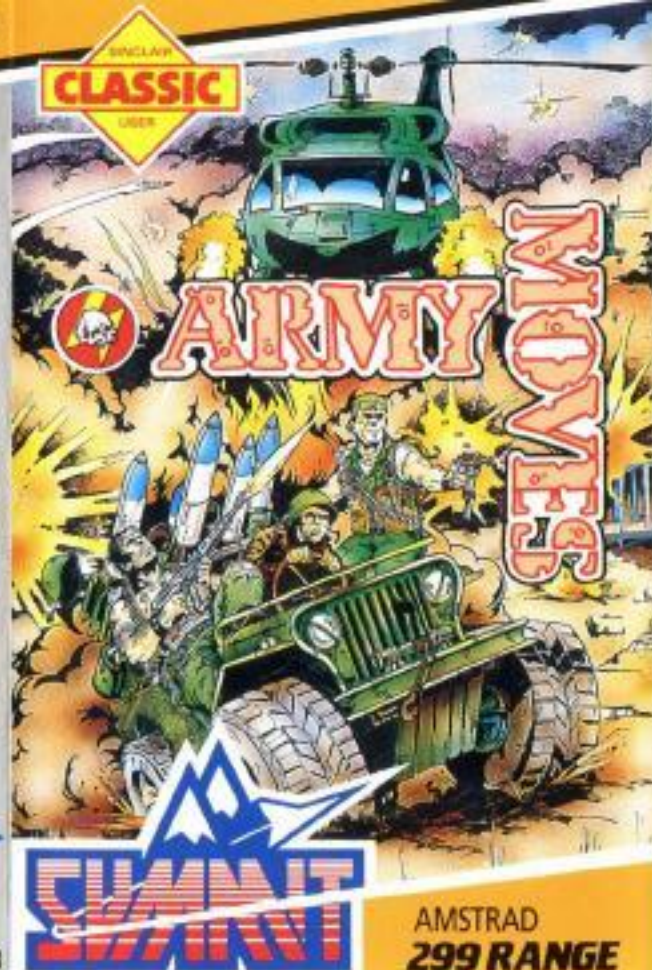
AMSTRAD



ARMY MOVES



SUM 993



AMSTRAD
299 RANGE

ARMY MOVES

LOADING

AMSTRAD CASSETTE

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.

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER Key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type ITAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER Key.

(The I symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type I TAPE then press ENTER Key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on the screen.

CONTROLS

Spectrum and Amstrad are controlled by either joystick or keyboard and all keys are fully redefinable.

KEYBOARD—Spectrum and Amstrad only.

DIRECTION	JEOP	HELICOPTER	SOLDIER
RIGHT	ACCELERATE	DECELERATE	MOVE RIGHT
LEFT	DECELERATE	ACCELERATE	MOVE LEFT
UP	JUMP	TAKE OFF (ASCEND)	JUMP
DOWN	—	LAND (DESCEND)	JUMP/DOOR
FIRE 1	MISSILE (GROUND TO GROUND)	BOMB	GRENADE
FIRE 2	MISSILE (GROUND	AIR TO AIR MISSILE	MACHINE GUNS

JOYSTICK



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 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 in to 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 bridgework 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 fighter planes sent out to destroy you and watch out for deadly missile silos (STAGE 2), Submarines (STAGE 3), and armed look-out posts (STAGE 4).

The following strategies might help:—

Take off quickly before the first 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 heliport 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 their ferocious beaks which can prove deadly.

In the swamplands jump from island to island but remember when crouching you may not be able to spring 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

SCREEN SHOTS
MAY BE TAKEN FROM
A DIFFERENT
VERSION



SUMMIT SOFTWARE
UNITS 3-6 BALEY GATE
INDUSTRIAL ESTATE
PORTFRACT
WEST YORKSHIRE WF6 2LN
TELEX 857994 RR DIST G

5 015103 777860

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.

CHARGEMENT

AMSTRAD CASSETTE

Ce programme est en deux parties qui se chargent séparément. Il ne vous sera pas possible de jouer la deuxième partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie.

CPC 464

Placez la cassette rétroalimée dans le magnétophone, tapez RUN et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de cassette, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole I en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

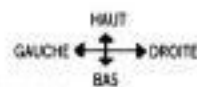
CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rétroalimée dans le magnétophone et tapez I Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN puis appuyez sur la touche ENTER et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

COMMANDES

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

LEVER



GLAVIER—Spectrum et Amstrad seulement

DIRECTION	JEEP	HELIPTERE	SOLDAT
DROITE	ACCELERER	RALENTIR	DEPLACEMENT DROIT
GAUCHE	RALENTIR	ACCELERER	DEPLACEMENT GAUCHE
HAUT	SALT	DECOLLAGE (MONTER)	SALT
BAS	—	ATERRRISSEGE (DESCENDRE)	SALTER 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
Camion	500	Tour	1500
Avion	1000	Oiseau	Variable
Base de missiles	500	Hommes	Variable

Vous commencez le jeu avec 5 vies et vous avez 5 vies supplémentaires au niveau 2, une vie de bonus vous est accordée tous les 25.000 points.

LE JEU

Vous appartenez au SDC (Special Operations Command) un régiment d'élite de Spécialités Commandos, très sur le volet 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 . . . sera-t-il 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 sautons de transport sont essayés 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 séquence des missiles). Une fois arrivé 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; surant des 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 crenez garde aux dangereux vols de missiles (STADE 2), aux sous-marins (STADE 3) et aux pestes d'observations armées (STADE 4).

Les stratégies suivantes pourront peut être vous aider:

Décollez rapidement avant que la première formation de chasseurs armés et surveillez votre altitude. Il est dangereux de voler à faible altitude mais cela vous permettra de récolter plus de points (un hélicoptère de bonus tous les 25.000).

Il vous faudra être vigilant pour repérer les hélicoptères ou vous pourrez vous ravitailler en carburant. Si vous n'atteignez 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'hélicoptère de la jungle, il vous sera donné un code vous permettant de continuer vers les bases.

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

STADE 5

Vous êtes maintenant à pied et la mission devient réellement ardue; vous devez franchir les mangroves et vous frayer un chemin jusqu'aux baraquements de l'ennemi. Les guerriers ennemis lancent des grenades en chandelle et il faut à tout prix éviter les explosions, la nuit faites attention aux yeux, ils vous indiqueront la position de l'ennemi et l'endroit d'où viennent les grenades.

Des Touches Géantes valentent bas, essayez de les effrayer en tirant des coups de feu et baissez-vous afin d'éviter les attaques de leurs bocs locaux qui pourront se révéler mortelles. Dans les mangroves, sautez d'île en île, mais souvenez-vous que lorsque vous vous accroupissez il peut vous être impossible de bondir suffisamment loin pour éviter les sables mouvants qui vous suffoqueront.

STADE 6

Vous avez enfin trouvé les baraquements mais pour atteindre le bâtiment principal, il vous faudra passer les tours de guet et repousser toutes les attaques ennemies. La stratégie suivante pourra peut être vous aider.

Au début de l'écran, dégagez la voie à l'aide de grenades à main; cela vous laissera un peu de temps pour vous réplir.

Accroupissez-vous quand vous lisez et quand vous passez en dessous des fenêtres et des tours de guet, cela améliorera vos chances de réussite et vous permettra de gagner du terrain.

STADE 7

Enfin, le test ultime. Il vous faut parvenir au bunker où sont cachés les plans. Trouver le coffre fort et la mise en œuvre accomplie. Voici quelques conseils qui pourront vous aider. Faites attention aux portes et cachez-vous derrière elles afin d'empêcher qu'on ne les ouvre. L'ennemi ne peut vous voir quand vous vous trouvez dans l'escalier; assurez-vous que la route est libre avant de vous engager. Rappelez-vous que les grenades peuvent rebondir sur les murs, étudiez leur trajectoire avec attention.

Cette opération est difficile mais indispensable, il vous faut réussir . . . BONNE CHANCE

CARGA

CASETE AMSTRAD

El programa se carga en dos partes por separado. No se puede usar la parte 2 sin antes haber conseguido el número clave en la parte 1.

CPC 464

Mete la casete recogida, escribe RUN et pulse ENTER. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla. Si hay accionador de disco escribe TAPE y pulse ENTER. Luego escribe RUN y pulse ENTER. (El símbolo I se consigue teniendo pulsada Shift y la tecla @).

CPC 664 y 6128

Conecta un localizador apropiado cuidando de hacer las conexiones correctas según instrucciones para el usuario. Mete el casete en el localizador y escribe TAPE y dale a ENTER. Escribe luego RUN y pulse ENTER. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

MANDOS

Spectrum y Amstrad se controlan por joystick o teclado que permite reddefinición completa.

Teclado: Sólo Spectrum y Amstrad

DIRECCION	JEEP	HELIPTERO	SOLDADO
DECHA	ACELERA	DECELERA	MOVTO A DECHA
IZDA	DECELERA	ACELERA	MOVTO A IZDA
SLIDE	SALTA	DESPEGA	SALTA
BAJA	—	ATERRIZA	SALTO PUERTA
DISPARO 1	MISIL (tierra a tierra)	BOMBA	GRANADA
DISPARO 2	MISIL (tierra a aire)	MISIL (aire a aire)	AMETRALLADORAS



SITUACION Y PUNTUACION

Aparecen en la pantalla. La puntuación se da como sigue:

Hélicoptero	250	Su submarino	1500
Camión	500	Torre	1500
Avión	1000	Pájaro	Variable
Base de misiles	800	Homines	Variable

Empiezas con 5 vidas en el nivel 1, y 9 vidas más en el nivel 2, además de una vida como prima por cada 25.000 puntos.

EL JUEGO

Tu eres un miembro del SDC (Mando para Operaciones Especiales), un regimiento selecto de comandos especializados, escogidos para las misiones más peligrosas.

Guardado en una caja fuerte, en el cuartel general, hay cierta información, tan importante es que la coyuntura crítica del conflicto depende de su descubrimiento. Para llegar al cuartel general hay que cruzar selvas y desiertos, navegando muchas formas de transporte y aprovechándose de varias clases de armamento.

Sólo los mejores pueden coronar con éxito esta peligrosa aventura . . . Serás tu uno de ellos?

COMO JUGAR

El juego se divide en 7 fases, debiendo completarse cada una para seguir con la siguiente, llegar finalmente al cuartel general del enemigo y a los planes vitales que hay que localizar.

FASE 1

Con tu jeep equipada con misiles, llégate a la base de helicópteros del enemigo. Con los misiles de tierra a tierra, elimina los camiones que tratarán de cortarte el paso, y con tus armas para ataque aéreo rinde a los helicópteros. Puede que el puente esté destruido en partes en cuyo

caso tienes que saltar sobre sobre las manos con tu turboimpulsor (ten cuidado pues esto puede afectar la secuencia de tus misiles). Una vez en la base coge un helicóptero y vuela el vuelo hacia el cuartel general en la selva.

FASES 2, 3, 4

Todas estas fases se cubren en helicóptero, sobre varios terrenos, del desierto al mar y luego sobre la selva. Evade los cazas marítimos a distancia y ten cuidado con los silos de misiles (FASE 2); submarinos (FASE 3) y puestos de vigilancia armados (FASE 4).

Las estrategias siguientes pueden ser útiles:

Despega rápido, antes que llegue el primer escuadrón de cazas, y ceda tu altitud. El vuelo esante es peligroso pero puedes ganar más puntos (un helicóptero de prima por cada 25.000).



Tienes que ir atento a los helicópteros (puestos de reabastecimiento de combustible). Si no aterrizas a tiempo no tienes retirada posible y la falta de combustible es fatal. Un buen aterrizaje le gana puntos extra y puedes hacerlo centrándolo sobre el aeródromo. Cuando llegues al helipuerto en la selva se te dará una clave que le permita seguir hacia el cuartel. Desconecta el ordenador y carga las secciones finales.

FASE 5

Ahora vas a pie y es muy duro el cruzar los pantanos y penetrar en los cuarteles enemigos. Los guerrilleros enemigos lanzan granadas cuyas explosiones tienes que evitar. De noche estate atento a pájaros que indican la posición del enemigo y la procedencia de las granadas. Turcos gigantes vuelan bajos. Espantados a tiros y apachate para esquivar sus terribles prototiros que pueden ser fatales.

En el terreno pantanoso salta de roble a roble pero al agacharte recuerda que no puedes saltar lo suficiente para evitar las traidoras arenas movedizas.

FASE 6

Has encontrado los cuarteles pero para llegar al edificio principal tienes que cruzar más allá de las torres de vigilancia y repeler todos los ataques. La estrategia siguiente puede resultar buena:



Al comienzo del cuadro abrete camino con granadas. Esto te dará algún tiempo para orientarte.

El agacharte cuando disparas o pasas bajo ventanas y torres de vigilancia mejora tus posibilidades y te ayuda a ganar terreno.

FASE 7

La última prueba. Llégate al búnker donde se encuentran escondidos los planes, encuentra la caja fuerte y ya estás a salvo. Unos pocos consejos pueden ayudarte: cuidado con las puertas, escóndete detrás de ellas para impedir que las abran. El enemigo no puede verte cuando estás en las escaleras, así pues ten cuidado antes de pasar. Recuerda que las granadas pueden rebotar de las paredes. Presta atención a su trayectoria.

Esta operación es difícil pero esencial. Tu éxito es imprescindible . . . SUERTE