



AAVVEE



GREEN BERET

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 débranchée. 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. Maintenant 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 mesurerez 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

FIRST BLOOD "PART II"

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 témoignent de la présence de prisonniers 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 PLAY 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 obtiendrez 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. L 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 clignotera 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 deux joueurs, 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.

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. Evitez 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 ou 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'espace 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'à l'hélicoptère car vous tentez d'obtenir un moyen de transport qui vous permettra de libérer tous les Prisonniers.

Une fois que vous avez repéré l'hélicoptère, 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 arde de l'ennemi, un puissant hélicoptère Gunship, a été envoyée à votre poursuite. Engagez le combat avec cet appareil redoutable et emmenez les prisonniers en surêté en Thaïlande.

"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 ... maintenant ou plus tard. Ignorant les ordres de votre Officier Commandant, vous libérez votre capain grâce à votre couteau — mais vous ne pouvez plus revenir en arrière car vous avez alerté les gardes du camp. En compagnie de Banks, vous vous frayez en livrant 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.

Une fois que vous avez repéré l'hélicoptère, 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 arde de l'ennemi, un puissant hélicoptère Gunship, a été envoyée à votre poursuite. Engagez le combat avec cet appareil redoutable et emmenez les prisonniers en surêté 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 continue. 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'ennemi 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 sousez-vous que vous aurez besoin de votre co afin de libérer le prisonnier solitaire.
- ★ 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 pont menant à la cour (CAMP DE PRIS.), vous ne pouvez plus revenir en arrière — il vous faut devenir un héros.

BONNE CHANCE!

ARMYMOVES

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 Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CHARGEMENT

SPECTRUM 48K
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.
1. Placez la cassette dans le magnétophone en vous assurant qu'elle est complètement rembobinée.
2. Vérifiez que la prise MIC est débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées de façon correcte.
3. 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.
4. 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 de volume et reportez-vous au Chapitre 6 de votre manuel Spectrum.

SPECTRUM 128K

Ce 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.
1. Placez la cassette dans le magnétophone en vous assurant qu'elle est complètement rembobinée.
2. Vérifiez que la prise MIC est débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées de façon correcte.
3. 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

BAS

DROITE

CLAVIER — Spectrum et Amstrad seulement.

DIRECTION JEEP

DROITE — ACCELERER

GAUCHE — RALENTIR

HAUT — SAUT

BAS — ATTERRISSAGE (DESCENDRE)

FEU 1 — MISSILE (SOL-SOL)

FEU 2 — MISSILE (SOL-AIR)

HAUT — RALENTIR

ACCELERER

ACCELERER

DECOLLAGE (MONTER)

BOMBE

MITRAILLETTE

LE JEU

Vous appartenez au SOC (Special Opérations Commando) un régiment d'élite de Spécialistes Commandos, triés 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 ... serez-vous un des leurs?

COMMENT JOUER

Le jeu se divise en deux 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 canions 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 séquence des missiles). Une fois arrivé à la base, il vous faudra dérober un hélicoptère et vous envoler vers le quartier général de la jungle.

STADES 2, 3 et 4.

Tous ces stades se forment en hélicoptère, survolant différents terrains du désert à la mer puis ensaule 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 Sou-marin (STADE 3) et aux postes d'observations armés (STADE 4).

Les stratégies suivantes 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 recoller plus de points (un hélicoptère de bonus tous les 25.000).

Il vous faudra être vigilant pour repérer les hélicoptères où vous pourrez vous ravitailler 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'hélicoptère de la jungle, il vous sera donné un code vous permettant de continuer vers les baraques.

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

STADE 5

Vous êtes maintenant à pied et la mission devient réellement ardue, vous devez franchir les marécages et vous frayer un chemin jusqu'aux baraques de l'ennemi. Les guerilleros ennemis lancent des grenades en chandelle et il faut à tout prix éviter les explosions, la nuit faite attention aux yeux, ils vous indiqueront la position de l'ennemi et l'endroit d'où viennent les grenades. Des Toucan-Géants voleront bas, essayez de les éfaroucher en tirant des coups de feu et baissez-vous afin d'éviter les attaques de leurs becs féroces qui pourront se révéler mortelles. Dans les marécages, sautez d'île en île, mais sousez-vous que lorsque vous vous accroupissez il peut vous être impossible de bondir suffisamment loin pour éviter les sables mouvants qui vous suffoquent.

STADE 6

Vous avez enfin trouvé les baraques 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, dégager la voie à l'aide de grenades à main cela vous laissera un peu de temps pour vous repérer. Accroupissez-vous quand vous tirez 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 lest ultime. Il vous faut parvenir au bunker où sont cachés les plans, trouver le coffre-fort et la mission est accomplie. Voici quelques conseils qui pourront vous aider: Faites attention aux portes et cachez-vous derrière elles afin d'éviter qu'on ne les ouvre. L'ennemi ne peut 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

persuasion de faire diversion vous permettant ainsi de disparaître discrètement. Des sonneries régnent la vie du camp, elles indiquent l'heure du lever, celle de l'appel, du déjeuner ainsi que l'heure de l'exercice. L'analyse de cette routine vous permettra de savoir à quel moment votre evasion sera découverte et donc quand retirera la sonnerie d'alarme.

4. L'ÉVASION — "NOTRE HÉROS"

Vous contrôlerez ses différentes attitudes au moyen du levier ou du clavier. Si vous êtes captif, c'est à dire que l'indicateur de moral est à zéro, vous suivrez la routine comme les autres prisonniers et les autres caractères manuellement. Vous ne changerez cela qu'en actionnant les commandes, mais si vous vous trouvez trop en-dehors du périmètre (l'indicateur de moral passera au rouge; vous courez si vous vous trouvez à l'extérieur et vous avez un contrôle total). Vous pouvez laisser tomber ou ramasser des objets (appuyez sur feu et levier en position bas/haut) que vous trouvez dans le camp mais vous ne pouvez porter que deux objets à la fois. Quand vous découvrez les endroits qui ne sont pas fréquemment fouillés par les forces de sécurité ou difficiles à trouver, vous pouvez y cacher des objets utiles. Cependant, tout objet trouvé par les Gardes ou le Commandant ou que vous portez au moment de votre capture sera immédiatement confisqué. Si vous êtes découvert au moment où vous vous évadez, vous avez deux solutions: soit vous vous échappez à toutes jambes, soit vous vous rendez. Une fois attrapé, vous serez remis dans une cellule, mais pour une courte période seulement (afin que l'action puisse continuer) et vous rejoindrez sous escorte vos compagnons.

SCHEMA DE L'AFFICHAGE A L'ECRAN



MORAL

L'indicateur de moral est représenté par un drapeau situé à gauche de l'écran, la hauteur du mât à laquelle se trouve le drapeau indique votre moral du moment. Chaque fois que vous trouvez quelque chose d'utile ou que vous évadez, vous augmentez votre moral. Chaque fois que vous portez et que vous augmentez en proportion. Mais chaque fois qu'un des objets que vous possédez est découvert et confisqué, votre moral retombera. Des cols de la Croix Rouge et d'autres présents arriveront à n'importe quel moment et ils donneront un coup de fouet à votre moral. Votre capture et la punition qui s'en suivra réduiront considérablement votre moral. Si celui-ci atteint zéro, vous perdrez le contrôle de votre camp et il deviendra simplement un autre membre du camp de prisonniers. Le seul remède dan ce cas-là est de recommencer une nouvelle fois.

LES SONNERIES D'ALARME

La sonnerie d'alarme a deux fonctions: une courte sonnerie marque le début des repas, de l'appel, etc. et un message vous indiquera cela au bas de l'écran. Quand un évadé potentiel est découvert en dehors du périmètre, la sonnerie d'alarme résonnera de façon continue ce qui indiquera aux gardes qu'il y a tentative d'évasion.

LES NOUVELLES

Des messages apparaîtront sur l'écran vous informant périodiquement sur toutes les nouvelles du camp, c'est à dire la découverte par les gardes d'objets cachés etc ...

LE SCORE

Des messages apparaîtront sur l'écran vous informant périodiquement sur toutes les nouvelles du camp, c'est à dire la découverte par les gardes d'objets cachés etc ...

COMMANDES

LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES: SUIVEZ LES INSTRUCTIONS SUR L'ECRAN.

Utilisez les touches

RAMBO

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 wound 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!

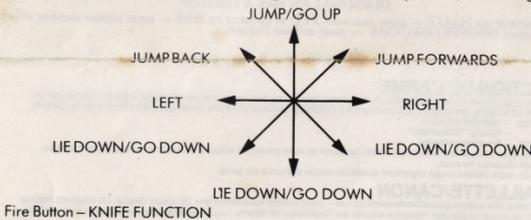
You are THE GREEN BERET, a highly trained combat machine. Your mission; infiltrate all four enemy Strategic Defence Installations - you are alone, against immeasurable odds, have you the skill and stamina to succeed?

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.

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 P.O.W. (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 of your choice.
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 P.O.W. 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 P.O.W. 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 of your base in Thailand. Your orders are specific: "Do not engage the enemy" "Do not attempt to rescue." However when you arrive at the P.O.W. 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 P.O.W.s. 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

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 player is caught out of bounds the more secure 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 trudge along on patrol, shiver an observation towers or stand alert on sentry duty and ensure the prisoners keep to their daily routine. Once alerted 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 is 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, at first they were enthusiastic about escaping but a long series of failures have crushed their morale. They now seem happy to bide 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 life is ordered by alarm bells, these tell them when to get up and when to go 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 ESCAPEE - "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 camp 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 dropkick up objects (press fire and joystick down) 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 can continue this will only for a moment and you will then be escorted back to your comrades.

TOP GUN

TOP GUN

The "TOP GUN" game puts you in the pilot's seat of an F-14 jet fighter. 3-D vector graphics and split screen display allow one or two players to combat head to head or against the computer. Your armaments include nerve-lighting aerial fuel air heat seeking missiles and 20mm rapid fire 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" manoeuvres enter 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 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.
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
- Sinclair 2 (2 player)
- Cannon
- Cursor

KEYBOARD (REDEFINABLE)

S - CLIMB
L - BANK LEFT
T - FIRE SELECTED WEAPON
W - DIVE
R - BANK RIGHT

Player 2

K - CLIMB
O - DIVE
P - BANK LEFT
M - BANK RIGHT
ENTER - FIRE

JOYSTICK

Player 1 and Player 2

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

Player 1

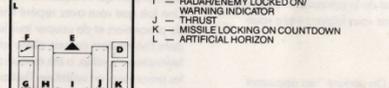
A - INCREASE THRUST
S - DECREASE THRUST
CAPS - SELECT WEAPON
SPACE - SELECT WEAPON

Player 2

SHIFT - INCREASE THRUST
F - DECREASE THRUST
SPACE - SELECT WEAPON

STATUS AND SCORING

DISPLAY SCREEN



GAMEPLAY

You are Maverick, a top fighter pilot. Your craft the F-14 fighter. It is a fast and deadly aeroplane equipped with different weapons and defence systems. Choices to combat against the computer controlled aircraft or go head to head and battle it out. In one player mode you must engage and destroy three enemy aircraft before progressing to your next mission - pitting you against faster and more manoeuvrable craft. With two players you each begin with 3 aircraft and the winner is the one left flying.

get them aboard for by 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 P.O.W. 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 Anabasis Investments N.V.
All rights reserved. TM used by Ocean Software Limited under authorisation of Stephen J. Cannell Productions. Licensing Agent.
Produced by Jon Woods

SCREEN DISPLAY DIAGRAM



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 our 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

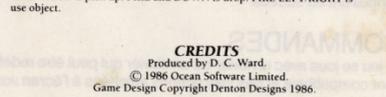
You score points and increase your morale by discovering objects, using them and escaping - each of these activities will increase your score.

CONTROLS

KEYBOARD

REDEFINABLE KEYS - FOLLOW SCREEN INSTRUCTIONS.

JOYSTICK



CREDITS

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

In 2 players mode - OI manoeuvre your opponent and shoot him down with a direct hit from one of the missiles or a succession of shots from the machine guns.

WEAPON SELECT
There are 3 weapon types which are selected in weapon mode. This is denoted on screen by a variation in the shape of the sights on the main display and the relevant icon is highlighted on the radar.

Cross Hair - Machine Gun/Cannon
Square Sight - Side winder missile
No Sight - Flame mode
The radar readout indicates 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. A hit is identified by a border flash and visual reference on the damage indicator. Heat level of the weapon are displayed on the control panel.

SIDEWINDER MISSILES
To fire a missile it is necessary to fly to the opponent directly on your sight for 3 seconds which enables the heat seeking element to "Lock-On" to the aircraft. However one direct hit is fatal!

FLARES
The flare is used as a decoy and is your only defence to the side winders, they must be used skillfully and with precision timing or the effect will be lost. The flare must be launched so that the enemy missile "thinks" the ultra high-heat magnesium flare is the jet exhaust, this way you can escape the deadly shot.
Missiles can also be out manoeuvred by a split pilot (they "burn-out" after about 20 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 continuously.
2. To 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 guns for short range and the missiles for long range attacks.
4. When banking use climb to achieve a greater rate of rise.

CREDITS
TOP GUN TM & © 1986 1987 Paramount Pictures Corporation All Rights Reserved.
Programme Code - 1987 Ocean Software Limited.

ARMY MOVES

...TARGET... ENEMY NUCLEAR DEVICE...
...ATTACK... INFILTRATE... DESTROY...

It's program code and graphic representation are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

LOADING

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. 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 and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.

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.
Commodore is controlled by joystick Port 2 and the SPACE BAR.
KEYBOARD - Spectrum and Amstrad only.

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

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
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 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 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 try. 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 MOVES DYNAMIC
Spectrum and Amstrad Design. Code and Graphics by Dynamic Software. Commodore Designed by Dynamic Software. Coded by Zack Townsend. Graphics by Andy Leigh. ©1987 Imagine Software. Produced by DC Ward.