

LADLEANWEISUNGEN

COMMODORE KASSETTE

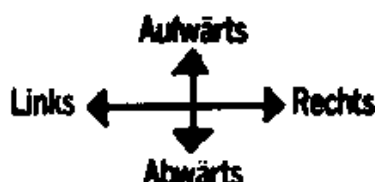
Dieses Programm wird in zwei separaten Teilen geladen. Wenn man den zweiten Teil spielen möchte, muß man die Kassette bis zur gewünschten Stelle vorspulen und laden. Hierbei muß der Code am Ende von Teil 1 vorhanden sein, da das Spiel sonst nicht möglich ist.

Die Kassette ist mit der beschrifteten Seite nach oben in den Recorder einzulegen und bis zum Anfang zurückzuspulen. Sicherstellen, daß alle Kabel angeschlossen sind. SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken, Bildschirmansweisung befolgen—PLAY AUF RECORDER DRÜCKEN. Darauf lädt das Programm automatisch. Um C128 zu laden, GO64 eintippen (RETURN), dann die C64 Anweisungen befolgen. Nach Beendigung des Ladens beginnt man das Spiel durch Drücken von 'Feuer'.

STEUERUNG

Commodore wird durch Joystick Port 2 und die Leertaste gesteuert.

JOYSTICK Spectrum (nur Kempston), Amstrad und Commodore Port 2.



N.B. Commodore—Feuer 2—Leertaste

STATUS UND PUNKT

Bildschirmanzeige. Die Punktebewertung ist wie folgt:

Hubschrauber	250	U-Boot	1500
Lastwagen	500	Turm	1500
Flugzeug	1000	Vogel	Variabel
Raketen-Base	500	Männer	Variabel

Man beginnt mit 5 Leben auf Niveau 1 und weiteren 9 Leben auf Niveau 2. Je 25,000 Punkte gibt es ein zusätzliches Leben.

DAS SPIEL

Sie gehören zu SOC (Special Operations Core), einem Elite-Regiment von Sonder-Kommandos, die speziell für die gefährlichsten Aufgaben ausgesucht worden sind. In einem Safe im Hauptquartier des Feindes befindet sich Information . . . Information, die so wichtig ist, daß der Wendepunkt des Konflikts vom Auffinden dieser Information abhängt. Um zum Hauptquartier zu kommen, müssen Dschungel und Wüsten durchquert, Transportsysteme gehandhabt und verschiedene Waffensysteme bewältigt werden. Nur die Besten werden in diesem mörderischen Abenteuer Erfolg haben . . . Werden Sie unter ihnen sein?

SO WIRD GESPIELT

Das Spiel besteht aus 7 Teilen. Jeder Teil muß beendet werden, bevor man zum jeweiligen nächsten Teil und schließlich zum feindlichen Hauptquartier selbst, wo sich die lebenswichtigen Pläne befinden, übergehen kann.

1. STUFE

Versuchen Sie, mit Ihrem mit Raketen ausgerüsteten Jeep die feindliche Raketenbase zu erreichen. Auf Lastwagen, die Ihnen den Weg versperren, schießen Sie mit Bodenraketen, und die Hubschrauber zerstören Sie mit Ihren Luftangriffssystemen. Es kann sein, daß Brückenteile zerstört sind, so daß Sie mit Ihrem Turbo-Boost die beschädigten Teile überspringen müssen (Vorsicht—dies kann Ihre Raketenschießfolge beeinflussen). Wenn Sie auf der Base angelangt sind, müssen Sie einen Hubschrauber stehlen und den Flug zum Hauptquartier im Dschungel unternehmen.

2., 3. und 4. STUFE

Diese Stufen werden überwunden, indem man mit dem Hubschrauber über verschiedenartiges Gelände—von der Würste über die See und schließlich über den Dschungel—fliegt. Die zu Ihrer Vernichtung ausgesandten Kampfflugzeuge sind zu meiden. Weitere Gefahren drohen von den tödlichen Raketensilos (2. STUFE), U-Booten (3. STUFE) und den mit Waffen ausgerüsteten Wachtürmen (4. STUFE).

Folgende Strategien könnten von Nutzen sein: Starten Sie schnell, bevor die erste Welle von Kampfflugzeugen kommt und Ihre Flughöhe wahrnimmt. Tiefflug ist gefährlich, doch bringt er mehr Punkte ein (einen zusätzlichen Hubschrauber für je 25.000 Punkte). Sie müssen wachsam sein, um die Hubschrauber-Tankstellen zu sehen. Wenn Sie nicht rechtzeitig landen, gibt es kein Zurück, und Kraftstoffmangel ist tödlich. Eine gute Landung ergibt zusätzliche Punkte und läßt sich durch Positionierung über der Mitte des Flugplatzes erzielen.

Wenn Sie den Hubschrauber-Landeplatz im Dschungel erreichen, erhalten Sie einen Code, der Ihnen den Weg zu der Kaserne freigibt.

Computer ausschalten und die letzten Teile des Spiels laden.

5. STUFE

Nun sind Sie zu Fuß, und jetzt wird's ernst! Sie müssen sich durch Sümpfe hindurcharbeiten, um den Durchbruch zur feindlichen Kaserne zu schaffen. Die feindlichen Guerillas werfen Granaten, und Sie müssen die Explosionen meiden. In der Nacht müssen Sie auf Augen achtgeben, denn diese weisen auf den Standort des Feindes und die Herkunft der Granaten hin.

Riesenvögel fliegen dicht über Ihren Kopf; verjagen Sie sie durch Schüsse, und ducken Sie sich, um sich vor ihren Schnäbeln zu schützen, die sich als tödlich erweisen können. Springen Sie in den Sümpfen von Insel zu Insel, doch bedenken Sie, daß Sie in gebeugter Haltung eventuell nicht weit genug springen können, um den Schwemmsand zu meiden.

6. STUFFE

Sie haben die Kaserne gefunden; um jedoch das Hauptgebäude zu erreichen, müssen Sie an den Wachtürmen vorbeikommen und alle feindlichen Angriffe abwehren. Die folgende Strategie könnte Ihnen helfen:

Verschaffen Sie sich am Anfang des Bildschirms durch den Einsatz von Handgranaten Platz; dies hilft Ihnen, sich zu orientieren. Niederhocken beim Schießen und wenn Sie an Fenstern oder Wachtürmen vorbeigehen, erhöht Ihre Chancen und hilft Ihnen vorwärtszukommen.

7. STUFE

Der letzte Test: Sie müssen den Bunker, in dem die Pläne versteckt sind, erreichen und das Safe finden—und der Erfolg ist Ihnen gewiß! Hier einige Tips dazu: Vorsicht mit den Türen. Verstecken Sie sich dahinter, damit sie nicht geöffnet werden können. Während Sie auf den Treppen sind, kann Sie der Feind nicht sehen, also sehen Sie sich gut um, bevor Sie sie verlassen. Bedenken Sie, daß Granaten von den Wänden abprallen können—studieren Sie ihre Flugbahn sorgfältig. Diese Aufgabe ist schwierig, aber wesentlich. Sie müssen es schaffen—VIEL GLÜCK!

© Summit Software Limited 1989

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO:
SUMMIT SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.