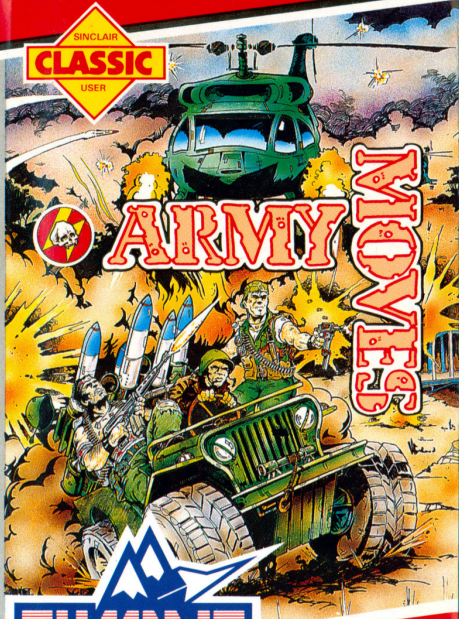


ARMY MOVES

CBM64/128



ARMY MOVES



CBM64/128
299 RANGE

ARMY MOVES

LOADING

COMMODORE CASSETTE

This program loads separately in two parts. If you want to play the second part, you must fast forward the tape to the desired position and load it in. You will be unable, however, to play this if you have not previously gained the code number from the end of part one.

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT Key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction—PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

CONTROLS

Commodore is controlled by joystick Port 2 and the SPACE BAR.

JOYSTICK Commodore Port 2.



N.B. Commodore—Fire 2—SPACE BAR.

STATUS AND SCORING

On screen information displays. Points are awarded as follows:—

Helicopter	250	Submarine	1500
Truck	500	Tower	1500
Plane	1000	Bird	Variable
Missile base	500	Men	Variable

You begin with 5 lives on level 1 and a further 9 on level 2 with a bonus life every 25,000 points.

THE GAME

You are a member of the SOC (Special Operations Core) a crack regiment of Specialist Commandos picked for the most dangerous missions.

Locked in a safe at the enemy headquarters is information ... information so vital that the turning point of the conflict depends upon its discovery. To get to the headquarters means crossing jungles and deserts, manipulating many forms of transportation and harnessing a variety of weapons systems. Only the best will succeed on this deadly venture ... Will you be one of them?

PLAYING

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

STAGE 1

Reach the enemy helicopter base with your missile equipped jeep. Transport lorries will try to block your way, eliminate them with ground missiles and take out the helicopters with your air attack systems.

Parts of the 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 guerillas 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 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.

SCREEN SHOTS
MAY BE TAKEN FROM
A DIFFERENT
VERSION



SUMMIT SOFTWARE
UNITS 3-6 BAILEY GATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE WF8 2LN
TELEX 557994 RR DIST G



SUM 994

COMMODORE—CASSETTA

Questo programma si carica in due parti separate. Se desiderate giocare con la seconda parte, dovrete far avanzare velocemente il nastro fino a raggiungere la posizione desiderata e poi caricarlo. Tuttavia, non vi sarà possibile giocare con questa parte se non avete prima ottenuto il numero di codice che si trova alla fine della prima parte.

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e controllare che il nastro sia all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo—SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Questo programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il caricamento è completato, schiacciare il TASTO FIRE per iniziare.

COMANDI

Il programma viene comandato sia tramite barra di comando che tramite tastiera, e tutti i tasti sono completamente ridefinibili.

TASTIERA Commodore Portello 2



STATO DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

Sullo schermo appaiono diversi dati informativi. I punti vengono assegnati come segue:

Elicottero	250	Sottomarino	1500
Camion	500	Torre	1500
Aeroplano	1000	Uccello	Variable
Base Missili	500	Uomini	Variable

Iniziate con 5 vite al livello 1 ed altre 9 al livello 2, con un buono vita ogni 25.000 punti.

IL GIOCO

Voi fate parte del SOC (Special Operation Core) Corpo di Operazioni Speciali, un regimento di Commandos Specializzati, scelti per le missioni più pericolose.

In una cassaforte, nell'edificio del comando nemico si trovano dei dati... dei dati così importanti che il risultato dell'intero conflitto potrebbe cambiare, nel caso venissero scoperti. Per raggiungere l'edificio del comando nemico bisogna attraversare giungle e deserti, usare diversi mezzi di trasporto ed una vasta quantità di armi.

Solo i migliori riusciranno in quest'impresa mortale... Sarete uno di questi?

COME GIOCARE

Il gioco è diviso in sette parti che vanno completate una alla volta per passare a quella seguente, e per arrivare infine nell'edificio del comando nemico e per trovare i piani vitali.

PARTE 1

Raggiungete la base di elicotteri nemici con la vostra jeep che è equipaggiata con missili. Vi saranno dei camion da trasporto che cercheranno di bloccarvi, eliminateli con missili terra terra e prendete gli elicotteri con i vostri sistemi di attacco aereo. Alcune parti del ponte potranno essere distrutte, in tal caso dovrete saltare sulle parti danneggiate con il vostro

turbo boost (fate attenzione perchè questo può rovinare il tiro dei missili). Una volta raggiunta la base dovrete rubare un elicottero ed iniziare a volare verso l'edificio nella giungla.

PARTE 2, 3 e 4

Queste parti vengono completate con l'elicottero attraverso terreni differenti, dal deserto al mare e sulla giungla. Evitate i caccia che sono stati inviati per distruggervi e fate attenzione ai silos di missili mortali (PARTE 2), i sottomarini (PARTE 3) e le torrette di guardia armate (PARTE 4).

Partite velocemente prima che l'ondata di caccia arrivi e fate attenzione all'altitudine—volare bassi è pericoloso, ma vi consentirà di vincere più punti (un buono elicottero per ogni 25.000). Dovrete essere attenti per scoprire gli eliporti (dove potrete far benzina) se non atterrate in tempo non potrete ritornarci e senza benzina siete finiti. Se atterrate bene guadagnate dei punti in più. Quando raggiungete l'eliporto nella giungla vi verrà dato un codice che vi consentirà di procedere verso l'edificio.

Spegnete il computer e caricate le parti finali.

PARTE 5

Ora dovrete proseguire a piedi ed è veramente difficile, attraversate le paludi ed entrate nel campo nemico. I nemici, tirano granate e dovrete evitarle, di notte fate attenzione agli occhi, perchè indicheranno la posizione dei nemici, e la granate.

Vi saranno dei Tucani Giganti che volano bassi, spaventateli sparando, ma abbassatevi per evitare i loro becchi che sono mortali.

Nelle paludi saltate da isola a isola, ma ricordatevi che se vi abbassate troppo non riuscirete a saltare per evitare le sabbie mobili che soffocano.

PARTE 6

Avete trovato il campo nemico, ma per raggiungere l'edificio principale dovrete passare le sentinelle ed evitare gli attacchi nemici. La strategia seguente vi potrà aiutare:

All'inizio di un videata iniziate con le granate a mano, vi daranno la possibilità di ambientarvi.

Se vi abbassate mentre sparate e mentre vi muovete davanti a finestre o sentinelle sarà ineglio e farete anche più in fretta.

PARTE 7

La prova finale, il raggiungimento del bunker dove si trovano i piani, trovate la cassaforte e ce l'avete fatta. Alcuni suggerimenti: Fate attenzione con le porte, nascondetevi dietro ad esse per evitare che vengano aperte. Quando vi trovate sulle scale, il nemico non vi vede, pertanto siate certi che non ci sia nessuno prima di scenderne.

Ricordatevi che le granate possono rimbalzare sui muri, studiatene la traiettoria con attenzione. Questa missione è difficile, ma essenziale, dovrete riuscirci... BUONO FORTUNA.

LADLEANWEISUNGEN

COMMODORE CASSETTE

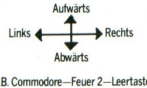
Dieses Programm wird in zwei separaten Teilen geladen. Wenn man den zweiten Teil spielen möchte, muß man die Kassette bis zur gewünschten Stelle vorspulen und laden. Hierbei muß der Code am Ende von Teil 1 vorhanden sein, da das Spiel sonst nicht möglich ist.

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, Bildschirmanweisung 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.



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-Commandos, 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 Wüste über die See und schließlich über den Dschungel—fliegt. Die zu Ihrer Vernichtung ausgesandten Kampfflugzeuge sind zu meiden. Weitere Gefahren drohen von den tödlichen Raketen-silos (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.