

BUTCHER HILL™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128
Cassette:Insert cassette into cassette recorder. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette player.
Disk: Insert disk into drive. Type **LOAD""",8,1** on cassette **RETURN**.
Once the title screen has loaded and the drive light goes out, press **SPACE**. The music will fade out and the instructions and credits will appear. If the text moves too fast press the Commodore key to pause and restart it. Press **SPACE** to exit to title screen. The first section will now load. When each section has loaded, the message at the bottom of the screen changes. Press **FIRE** on the joystick to play.

SPECTRUM 48K
Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder.
SPECTRUM 128K/+2
Use the Tape Loader as normal.
SPECTRUM +3
Disk: Use the Disk Loader as normal.
AMSTRAD
Cassette: Insert cassette into cassette recorder. Press **CTRL** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit.
Disk: Insert the disk into the drive. Type **RUN'DISK** and press **ENTER**.
ATARI ST
Insert disk, turn on computer, the game will then load automatically.
CBM AMIGA
Turn on the computer and insert the disk. Program will load automatically.

KEYBOARD CONTROLS

Keys are user definable except **PAUSE – P**.
Spectrum version **BREAK** key.
You begin with six lives.

SCENARIO

SECTION ONE – THE RIVER
Travel along the river in your inflatable dinghy to one of the three jetties. Your progress will be hampered by natural obstacles such as twists in the river, boulders and reeds. You must also avoid floating mines and a barrage of gunfire from the enemy aircraft. Fortunately, allied planes are occasionally able to drop first-aid, ammunition and bonus packs. You must steer through the fast flowing river to collect these bonuses.

SECTION TWO – THE JUNGLE
Leaving your dinghy behind, you venture into the jungle, with only your compass* and the knowledge that the enemy village is to the North East. As you make your way through the dense vegetation, you will come across clearings where the enemy forces have set up supply depots. These depots are guarded by enemy forces, you must eliminate them. Under the threat of being overwhelmed you can retreat into the jungle (to do this pull back on the joystick).

With the enemy forces now aware of your presence in the area, beware of sudden reprisals. Should an enemy sniper jump out in front of you, aim your gunsight and shoot.

Watch out for land mines!

SECTION THREE – THE VILLAGE
You have battled your way along the river and through the dense jungle, to the enemy village which is in the shadow of Butcher Hill. Use your machine gun and grenades to eliminate the enemy soldiers who will be running towards you. Beware of the soldiers who will be hiding out in buildings, shoot at the windows to eliminate them. Alternatively throw one of your grenades to destroy the building.

The game is complete once all of the buildings in the village have been destroyed ... only then are you the conqueror of BUTCHER HILL.

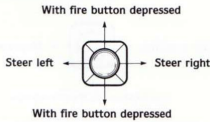
*Provided bonus compass collected in the River section.

GAME PLAY INSTRUCTIONS

THE RIVER

To move your inflatable dinghy push the joystick forward, left and right to steer. Use the **FIRE** button to shoot mines. While the **FIRE** button is held down your gun sight is visible: keep the **FIRE** button pressed and move the joystick to aim.
You can land at one of three jetties. If you land at the first jetty you will not have collected all of the equipment vital to your mission.

JOYSTICK CONTROLS

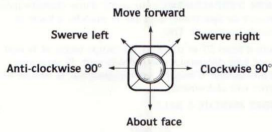


THE JUNGLE

To move forward push the joystick foward. Pull back to about face. Push left to turn anti-clockwise by 90° or right to turn clockwise by 90°. While moving forward, the diagonals on the joystick allow you to swerve. If you have collected the compass in the river section, your current direction will be displayed on the right of the control panel. To shoot hold the **FIRE** button down and use the joystick to aim. When you encounter the enemy soldiers you cannot move until they have been dealt with. You will come across several clearings. Some clearings are occupied by the enemy. Shooting all of the enemy soldiers gives you extra bonuses of ammunition and stamina. Pressing the **SPACE BAR** will exit you out of any clearing (Spectrum users, pull back on the joystick and press **FIRE**).

(Atari ST and Amiga owners: As time passes, night will fall. Progress at night is very dangerous. If you have collected the image intensifier, by pressing the **ALT** key you will be able to see clearly).

JOYSTICK CONTROLS

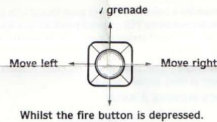


THE VILLAGE

You are allocated a time period in which to complete this section. Your mission is to destroy the enemy camp at the base of Butcher Hill by blowing up the buildings with the grenades. The number of grenades you have depends on how many you have collected earlier in the game. Enemy soldiers will try to escape to bring back reinforcements. Try to shoot them before they reach the front of the screen (should they reach the front, you will receive a time penalty).

Push the joystick forward to throw a grenade. If you hold the **FIRE** button down whilst pushing forward or pulling back on the joystick you can adjust the range of your gun.
Pull back on the joystick to start this section, also pull back to restart if you lose a life.

JOYSTICK CONTROLS



Designed and programmed by Imagitec Design Limited
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

BUTCHER HILL™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128
Kassette: Die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettene recorder drücken.

Diskette: Die Diskette ins Laufwerk einschieben. **LOAD""",8,1** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.

Wenn Sie den Titeld Bildschirm geladen haben und das Licht des Diskettenlaufwerks erloschen ist, die **LEERTASTE** drücken. Die Musik verstummt und die Anweisungen zusammen mit den Anerkennungen erscheinen auf dem Bildschirm. Scrollt der Text zu schnell, drücken Sie die Commodore-Taste zum Anhalten und Wiederstarten des Texts. Die **LEERTASTE** drücken, um den Titeld Bildschirm zu verlassen. Der erste Spielabschnitt wird jetzt geladen. Nach Beendigung des Ladens eines jeden Abschnitts ändert sich die Mitteilung am unteren Bildschirmrand. Den **FEUERKNOPF** des Joysticks drücken, um mit dem Spiel anzufangen.

SPECTRUM 48K
LOAD"" eintippen und die **RETURN**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettene recorder drücken.

SPECTRUM 128K/+2
Die **LOADER**-Option für Kassetten benutzen.

SPECTRUM +3
Die **LOADER**-Option für Diskette benutzen.

SCHNEIDER CPC
Kassette: Die Kassette in den Kassettene recorder einschieben. Dann die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Schließlich die **PLAY**-Taste auf dem Kassettene recorder drücken.
Diskette: Die Diskette ins Laufwerk einschieben. **RUN'DISK** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken.

ATARI ST
Die Diskette einschieben und den Computer einschalten. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

CBM AMIGA – DISKETTE
Den Computer anschalten und die Diskette einschieben. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

TASTATURSTEUERUNG

Die Tasten lassen sich vom Benutzer bestimmen, mit Ausnahme von **PAUSE – P**.
Bei der Spectrum-Version des Spiels die **BREAK**-Taste. Zu Spielbeginn verfügen Sie über sechs Leben.

SCENARIO

ABSCHNITT 1 – DER FLUG

Fahren Sie in Ihrem Schlauchboot auf dem Fluß entlang und legen Sie an einem der drei Landungsstege an. Sie werden auf Ihrer Fahrt durch natürliche Hindernisse wie Flüßbiegungen, Felsblöcke und Schiffe behindert. Weichen Sie außerdem den Wasserminen und dem Sperrfeuer des feindlichen Flugzeugs aus. Glücklicherweise werden Ihnen alliierte Flugzeuge von Zeit zu Zeit Pakete mit Munition, Erster Hilfe und Bonussen ab. Steuern Sie durch den reißenden Fluß und sammeln Sie diese Bonusse ein.
ABSCHNITT 2 – DER DSCHUNGEL
Lassen Sie Ihr Schlauchboot hinter sich und bahnen Sie sich, nur mit einem Kompaß* ausgerüstet und dem Wissen, daß das Feindesdorf im Nordosten liegt. Ihn Weg durch die dichte

Vegetation des Dschungels. Dabei werden Sie auf Lichtungen stoßen, auf denen die feindlichen Streitkräfte Nachschubdepots errichtet haben. Diese werden von Soldaten bewacht, die Sie eliminieren müssen. Droht die Gefahr, daß Sie überwalligt werden, können Sie sich wieder in den Dschungel zurückziehen (dafür den Joystick zurückziehen).
Da jedoch den feindlichen Streitkräften jetzt Ihre Anwesenheit bekannt ist, müssen Sie auf plötzliche Angriffe gefaßt sein. Erscheint ein feindlicher Soldat vor Ihnen, sollten Sie sorgfältig zielen und feuern.
Achten Sie auf Landminen!

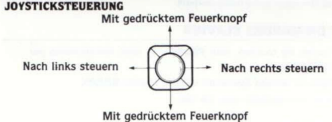
ABSCHNITT 3 – DAS DORF
Sie haben sich Ihnen Weg über den Fluß und durch den dichten Dschungel zum feindlichen Dorf am Fuße des Butcher Hills begeben.
Benutzen Sie Ihr Maschinengewehr und die Handgranaten, um die feindlichen Soldaten zu töten, die auf Sie zu rennen. Achten Sie auf Feindsoldaten, die sich in Gebäuden versteckt halten, und feuern Sie auf die Fenster, um diese zu töten. Oder werfen Sie als Alternative eine Handgranate ins Gebäude.

Das Spiel ist zuende, wenn Sie alle Gebäude des Dorfes zerstört haben ... nur dann sind Sie die Eroberer des BUTCHER HILL.
*Vorausgesetzt Sie haben den Kompaß im Flußabschnitt eingesammelt.

BEDIENUNGSANLEITUNG

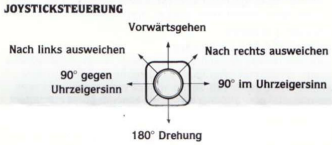
DER FLUG
Steuern Sie Ihr Schlauchboot, indem Sie den Joystick nach vorne, links und rechts bewegen. Den **FEUERKNOPF** drücken, um auf die Minen zu feuern. Wenn Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, erscheint das Zielfernrohr Ihres Gewehrs: Behalten Sie den **FEUERKNOPF** in der gedrückten Position und zielen Sie mit Hilfe des Joysticks.

Sie können an einem der drei Landungsstege anlegen. Wenn Sie am ersten Landungsstege anlegen, werden Sie nicht alle für Ihre Mission lebenswichtigen Ausrüstungsgegenstände eingesammelt haben.



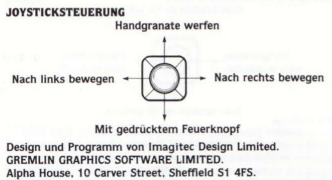
DER DSCHUNGEL
Bewegen Sie sich vorwärts, indem Sie den Joystick nach vorne drücken. Den Joystick zurückziehen, um sich um 180 Grad zu drehen. Für eine Drehung um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn 90 Grad in den Joystick nach links und für eine Drehung um 90 Grad im Uhrzeigersinn nach rechts bewegen. Beim Vorwärtsgang erlauben Ihnen die diagonalen Joystickbewegungen, nach links oder rechts auszuweichen. Haben Sie den Kompaß im Flußabschnitt eingesammelt, so erscheint dieser auf der rechten Seite des Steuerbretts. Zum Feuern den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, und den Joystick zum Zielen benutzen. Treffen Sie auf einen feindlichen Soldaten, können Sie solange nicht weitergehen, bis Sie ihn beseitigt haben. Sie werden verschiedene Lichtungen, einige davon von feindlichen Streitkräften besetzt, vorfinden. Das Eliminieren aller Soldaten verschafft Ihnen Sonderbonuse, Munition und Ausdauer. Durch Drücken der **LEERTASTE** können Sie jegliche Lichtung wieder verlassen (Spectrum-Benutzer müssen dafür den Joystick zurückziehen und **FEUER** drücken).

(Für Atari ST und Amiga: Im Verlaufe der Zeit bricht die Nacht herein, und die Fortsetzung Ihrer Mission wird viel gefährlicher. Wenn Sie den Nachtsichtverstärker eingesammelt haben, können Sie jetzt durch Drücken der **ALT**-Taste klar und deutlich sehen).



DAS DORF
Ihren steht nur eine beschränkte Zeitspanne für die Beendigung dieses Abschnitts zur Verfügung. Ziel Ihrer Mission ist es, das Feindescamp am Fuße des Butcher Hills zu zerstören, indem Sie alle Gebäude mit den Handgranaten in die Luft sprengen. Die Anzahl Ihrer Handgranaten hängt davon ab, wieviele Sie im Spielverlauf eingesammelt haben. Die Feindsoldaten werden außerdem versuchen zu fliehen, um Nachschub herbeizuholen. Töten Sie sie, bevor diese den vorderen Bildschirmrand erreichen können (sollte dies dennoch geschehen, erhalten Sie eine Zeitstrafe).

Den Joystick nach vorne bewegen, um eine Handgranate zu werfen. Wenn Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, während Sie den Joystick vorwärts oder rückwärts bewegen, können Sie die Schußbreite Ihres Gewehrs neu einstellen.
Ziehen Sie den Joystick zurück, um diesen Abschnitt zu starten, oder auch, wenn Sie ein Leben verloren haben und weitermachen wollen.



Design und Programm von Imagitec Design Limited.
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988 Alle Rechte vorbehalten. Das unautorisierte Kopieren, der Verleih oder der Weiterverkauf, in welcher Form auch immer, sind strengstens untersagt.

BUTCHER HILL™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128
Cassette: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.
Disquette: Introduisez la disquette dans l'unité. Tapez **LOAD""",8,1** et appuyez sur **RETURN**.
Une fois que le titre écran a été chargé et que le voyant lumineux de l'unité est éteint, appuyez sur **SPACE**. La musique s'affaiblit et les instructions et générique apparaîtront. Si le texte défile trop vite appuyez sur la touche Commodore pour l'interrompre et recommencer. Appuyez sur **SPACE** pour passer au titre écran. La première section se chargera alors. Quand toutes les sections se sont chargées, le message en bas de l'écran change. Appuyez sur le bouton de **TIR** sur le manche à balai pour jouer.

SPECTRUM 48K
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

SPECTRUM 128K/+2
Utilisez le chargeur de bande comme d'habitude.

SPECTRUM +3
Disquette: Utilisez le chargeur de disquette comme d'habitude.

AMSTRAD
Cassette: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.
Disquette: Introduisez la disquette dans l'unité. Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur **ENTER**.

ATARI ST
Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur, le jeu se chargera alors automatiquement.
CBM AMIGA
Allumez l'ordinateur et introduisez la disquette. Le programme se chargera automatiquement.

COMMANDES CLAVIER
Toutes les touches, sauf **PAUSE – P**, sont définissables par l'utilisateur.
Dans la version Spectrum c'est la touche **BREAK**.
Vous commencez avec six vies.

SCENARIO
SECTION UN – LA RIVIERE
Descendez la rivière dans votre canot pneumatique. Vous devez atteindre l'un des trois appointements. Votre avancée sera entravée par des obstacles naturels tels que coudes dans la rivière, rochers et roseaux. Vous devez aussi éviter des mines flottantes et un barrage de coups de feu de l'aviation ennemie.
Heureusement, les avions alliés sont parfois capables de lâcher les premiers secours, des munitions et des sacs de primes. Vous devez vous diriger dans la rivière au flot rapide pour ramasser ces sacs de primes.

SECTION DEUX – LA JUNGLE
Abandonnez votre canot et aventurez-vous dans la jungle. Vous n'aurez avec vous qu'une boussole* et vous ne saurez qu'une chose, que le village ennemi est au nord-est. Comme vous vous déplacerez à travers la dense végétation, vous arriverez à une clairière où les forces ennemies ont installé des dépôts d'approvisionnement. Ces dépôts sont gardés par les forces ennemies et vous devez les éliminer. Si vous êtes sur le point d'être éliminé, retirez-vous dans la jungle (pour cet tirez sur le manche à balai).
Une fois que les forces ennemies savent que vous êtes dans les environs, faites attention aux représailles subites. Si un tireur ennemi saute devant vous, visiez et tirez.
Attention aux mines!
SECTION TROIS – LE VILLAGE
Vous avez réussi à descendre la rivière, vous avez traversé l'épaisse jungle, et vous êtes maintenant au village ennemi qui se trouve à l'ombre de Butcher Hill. Servez-vous de votre mitrailleuse et de vos grenades pour éliminer les soldats ennemis qui se précipitent vers vous. Attention aux soldats ennemis qui seront cachés dans les bâtiments, visiez les fenêtres pour les éliminer. Ou bien lancez l'une de vos grenades pour détruire le bâtiment.
Le jeu est terminé quand tous les bâtiments du village ont été détruits ... alors seulement serez-vous le conquérant de BUTCHER HILL.

*Seulement si vous avez ramassé une prime de boussole dans la section de la rivière.
INSTRUCTIONS DE JEUX
LA RIVIERE
Pour bouger votre canot déplacez le manche à balai vers l'avant, pour vous diriger déplacez-le à gauche et à droite. Utilisez le bouton de **TIR** pour tirer sur les mines. Quand le bouton de **TIR** est enfoncé, votre mire est visible: continuez à appuyer sur le bouton de **TIR** et bougez le manche à balai pour viser.
Vous pouvez arriver à n'importe lequel des trois appointements. Si vous arrivez au premier appointement vous n'aurez pas ramassé tout le matériel qui est essentiel pour votre mission.

COMMANDES MANCHE A BALAI
Avec bouton de tir enfoncé.

Dirigez-vous vers la gauche. Dirigez-vous vers la droite.

Avec bouton de tir enfoncé.

LA JUNGLE
Pour avancer pousser le manche à balai en avant. Pour faire demi-tour tirez le manche à balai. Déplacez-le vers la gauche pour tourner de 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ou vers la droite pour tourner de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vous avancez, les diagonales sur le manche à balai vous permettent de dévier. Si vous avez ramassé la boussole dans la section de la rivière, la direction que vous suivez à ce moment-là sera affichée à droite du tableau de commande.

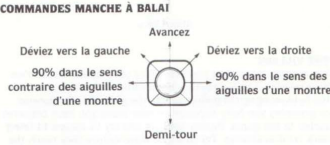


LA JUNGLE
Pour avancer pousser le manche à balai en avant. Pour faire demi-tour tirez le manche à balai. Déplacez-le vers la gauche pour tourner de 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ou vers la droite pour tourner de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vous avancez, les diagonales sur le manche à balai vous permettent de dévier. Si vous avez ramassé la boussole dans la section de la rivière, la direction que vous suivez à ce moment-là sera affichée à droite du tableau de commande.

LA JUNGLE
Pour avancer pousser le manche à balai en avant. Pour faire demi-tour tirez le manche à balai. Déplacez-le vers la gauche pour tourner de 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ou vers la droite pour tourner de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vous avancez, les diagonales sur le manche à balai vous permettent de dévier. Si vous avez ramassé la boussole dans la section de la rivière, la direction que vous suivez à ce moment-là sera affichée à droite du tableau de commande.

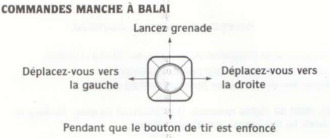
Pour tirer, tenez le bouton de **TIR** enfoncé et servez-vous du manche à balai pour viser. Quand vous rencontrez des soldats ennemis vous devez vous charger d'eux avant de pouvoir bouger.
Vous traverserez plusieurs clairières. Certaines sont occupées par l'ennemi. Vous reconquerrez des munitions et de la vigueur supplémentaires si vous tuez tous les soldats ennemis. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour sortir d'une clairière (pour les utilisateurs de Spectrum, tirez sur le manche à balai et appuyez sur le bouton de **TIR**).

(Utilisateurs d'Atari ST et d'Amiga: Le temps passe et la nuit tombe. Il est très dangereux d'avancer la nuit. Si vous avez ramassé l'intensificateur d'images, en appuyant sur la touche **ALT** vous pourrez voir clairement).



LE VILLAGE
Vous devez compléter cette section en un temps limité. Votre mission est de détruire le camp ennemi à la base de Butcher Hill en faisant sauter les bâtiments avec les grenades. Le nombre de grenades en votre possession dépend du nombre que vous avez ramassées précédemment. Les soldats ennemis essaieront de s'échapper pour ramener des renforts. Essayez de les éliminer avant qu'ils n'atteignent le devant de l'écran (sinon vous recevrez une pénalité de temps).
Poussez le manche à balai vers l'avant pour lancer une grenade. Si vous tenez le bouton de **TIR** enfoncé pendant que vous poussez vers l'avant ou tirez vers l'arrière, vous pourrez ajuster la portée de votre arme.

Tirez sur le manche à balai pour démarquer cette section et pour recommander si vous perdez une vie.
COMMANDES MANCHE A BALAI
Lancez grenade



Crée et programme par Imagitec Design Limited.
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988 Tous droits réservés. La reproduction, le prêt ou la revente faite sans le consentement de l'auteur, par quelque procédé que ce soit, est illicite.

BUTCHER HILL™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128
Cassetta: Inserisci la cassetta nel registratore. Premi contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore.

Diskette: Inserisci il dischetto nel drive. Batti **LOAD""",8,1** e premi **RETURN** (Invio).

Una volta caricata la videata titolo e la spia del drive si spegne, premi la barra. La musica svanisce e appaiono le istruzioni e i titoli. Se il testo si muove troppo in fretta, premi il tasto Commodore per fare pausa e poi riprendi. Per uscire alla videata titolo, premi la barra. Adesso si carica la prima sezione. Quando tutte le sezioni sono caricate, il messaggio in basso sullo schermo cambia. Per eseguire, premi **FUOCO** sul joystick.

SPECTRUM 48K
Batti **LOAD""** e premi **RETURN** (Invio). Premi **PLAY** sul registratore.

SPECTRUM 128K/+2
Usa il Carica Nastro come al solito.

SPECTRUM +3
Dischetto: Usa il Carica Dischetto come al solito.

AMSTRAD
Cassetta: Inserisci la cassetta nel registratore. Premi contemporaneamente **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore.
Dischetto: Inserisci il dischetto nel drive. Batti **RUN'DISK** e premi **ENTER** (Invio).

ATARI ST
Inserisci il dischetto, accendi il computer e il gioco si carica automaticamente.

CBM AMIGA
Accendi il computer e inserisci il dischetto. Il programma si carica automaticamente.

CONTROLLI TASTIERA

I tasti sono ridefinibili dall'utente, eccetto **PAUSA – P**.
Nella Versione Spectrum, eccetto il tasto **BREAK**.
Inizi con sei vite a disposizione.

SCENARIO

PRIMA SEZIONE – IL FIUME

Naviga sul fiume con il tuo gommone verso uno dei tre pontili. Il tuo cammino è pieno di ostacoli naturali, come curve nel fiume, rocce e canneti. Inoltre, devi evitare mine galleggianti e un fuoco di sbarramento degli aerei nemici.

Fortunatamente, gli aerei alleati sono in grado, ogni tanto, di lanciare casette di pronto soccorso, munizioni e pacchi premio. Dovrai destreggiarti nella corrente rapida per poter raccogliere questi premi.

SEZIONE DUE – LA GIUNGLA
Abbandonato il gommone, ti addentri nella giungla contando solo sulla bussola* e sapendo che il villaggio nemico si trova a Nord Est. Mentre ti aprì la strada tra la folta vegetazione incontrerai delle piccole radure dove le forze nemiche hanno costituito dei depositi rifornimenti. Questi depositi sono sorvegliati dal nemico e tu devi eliminarlo. Quando rischi di essere sopraffatti, puoi battere in ritirata nella giungla (per fare questo, tira indietro il joystick).

In nemico, adesso, si è accorto della tua presenza nell'area e tu devi stare attento ad attacchi improvvisi. Se un cecchino ti si para davanti, inquadralo nel mirino e spara.

Stai attento alle mine!
SEZIONE TRE – IL VILLAGGIO
Hai lottato sul fiume e nella giungla. Adesso sei al villaggio, che si trova all'ombra di Butcher Hill.

Per eliminare i soldati nemici che ti assalgono, usa il mitra e le bombe a mano. Stai attento ai soldati nascosti negli edifici. Per eliminarli, devi sparare alle finestre. Alternativamente, puoi tirare una bomba a mano per distruggere l'edificio.

Il gioco termina quando tutti gli edifici del villaggio sono stati distrutti ... solo allora potrai considerarti il conquistatore di BUTCHER HILL.

*A patto di aver raccolto una bussola premio nella Sezione Fiume.

ISTRUZIONI DI GIOCO

IL FIUME
Per navigare il gommone, spingi il joystick avanti per muovere, a sinistra e a destra per il timone. Per tirare alle mine, usa il bottone di **FUOCO**. Quando il bottone di **FUOCO** è schiacciato, appare il mirino: tieni il bottone schiacciato e prendi la mira muovendo il joystick.

Puoi sbarcare su uno dei tre pontili. Se sbarchi sul primo, non aver raccolto tutta l'attrezzatura necessaria alla tua missione.

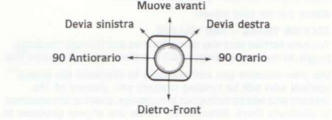


LA GIUNGLA
Per avanzare, spingi il joystick in avanti. Per fare dietro-front, tira indietro. Spingi a sinistra per girare di 90 gradi in senso antiorario, oppure a destra per girare di 90 gradi in senso orario. Quando avanzi, le diagonali sul joystick ti permettono di deviare bruscamente. Se hai raccolto la bussola nella sezione Fiume, la tua direzione in corso viene indicata sulla destra del pannello di controllo. Per sparare, tieni schiacciato il bottone di **FUOCO** e usa il joystick per mirare. Quando incontri dei soldati nemici, non puoi proseguire fino a che li hai sistemati.

Incontrerai diverse radure. Alcune sono occupate dal nemico. Se spari a tutti i soldati nemici, ottieni premi supplementari di munizioni e resistenza. Per uscire da qualsiasi radura, premi la **BARRA SPAZIATRICE** (gli utenti di Spectrum devono tirare indietro il joystick e premere **FUOCO**).

(Utenti Atari ST e Amiga: Con il passare del tempo, arriva la notte, e proseguire di notte è molto pericoloso. Se hai raccolto l'intensificatore di immagini, premendo il tasto **ALT** sarai in grado di vedere con chiarezza).

CONTROLLI JOYSTICK



IL VILLAGGIO
Per completare questa sezione, ti viene assegnato un certo periodo di tempo. La tua missione è di distruggere il campo nemico nella base di Butcher Hill, facendo saltare gli edifici con le bombe a mano. Il numero delle bombe disponibili dipende da quante ne hai raccolte lungo il percorso. I soldati nemici cercheranno di fuggire per avere a chiedere rinforzi. Devi abbatterli prima che vengano in primo piano sullo schermo (se ci riescono ti viene addebitata una penalizzazione sul tempo).

Per tirare le bombe a mano, spingi il joystick in avanti. Tenendo schiacciato il bottone di **FUOCO** mentre spingi avanti o tira indietro il joystick, puoi regolare la portata della tua arma. Per iniziare questa sezione, tira indietro il joystick. Ugualmente, se perdi una vita, tira indietro per ricominciare.



Disegnato e programmato dalla Imagitec Design Limited.
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Tutti i diritti riservati. Copiatura, affitto o rivendita, con qualunque mezzo effettuate, sono strettamente vietate se prive di autorizzazione.