

78744003HZ

The comando is informed of the probable zones of the mission:

MISSION:

Locate and destroy
the nuclear submarine U-554,
equipped with RAIDER-HOMING TORPEDOES.

KEY NAME OF MISSION:

Operation
Octopus

FIRST PART

"ZONE 1:

On the sea surface.

-AIM:

To find the best spot for immersion.

-ENEMIES AND PERILS:

The waters are infested with USSEX-12 mines
with a detonation device upon contact
and 2.300 g. of solid explosive.
The enemy comandos will each pilot a 6 speed
Aquatic GPX SUZUKI with a bicylindric
DOHC motor.

Technical Description

"ACUATIC" GPX SUZUKI

-M O T O R: DOHC, 4 phase, bicylindric, with 4 valves.
-CAPACITY: 750 c.c.
-REFRIGERATION: with water.
-CARBURATOR: DHLA «DELL ORTO»
-SHIFT GEAR: 6 speeds.

Technical Description

USSEX-12 MINE

-DETONATOR: ultrasensitive, by contact, with multiplier and security system.
-L O A D: 2.300 g. of solid explosive.

"ZONE 3:

In the bathyscaphe

-AIM:

Leave enemies' base and penetrate in the
nuclear submarine through the exit
door for remainders.

-ENEMIES AND PERILS:

Giants octopi hidden in enormous and
dark caves. Giant sea monster must be shot
in the mouth.

Technical Description

OCTOPUS

An octopus whose extended tentacles
have a span of up to 8 metres. It can
change colour, lives in caves and feeds
on anything it finds, crushing it first with
its tentacles.

Technical Description

SEA MONSTER

Over 12 metres long and weighing
between 1000 and 1200 Kg. This
terrifying beast has a thick hide which
makes it immune to missiles. Shaped like
a giant eel, its bite means curtains for
anyone coming near.

SECOND PART

Inside the submarine

-AIM:

To set a bomb at the base of the reactor
and escape alive. In order to escape you will have
to stop the submarine, make it emerge
and transmit the key message to your base.

-ENEMIES



CAPTAIN

His code allows you
to perform one time
the function of each
and any of the
officials.



FIRST OFFICIAL

His code allows you
to stop the motors
and emerge.

FIRST AND SECOND
MACHINE OFFICIALS

With their codes you can
open the door to the base of
the reactor.

FIRST AND SECOND
TRANSMISSION OFFICIALS

Their codes allow you to transmit
the codified message to your base.



MARINES

Equipped with an
N-32 rifle. They can
carry a bullet loader.

FLAMETHROWER
MARINES

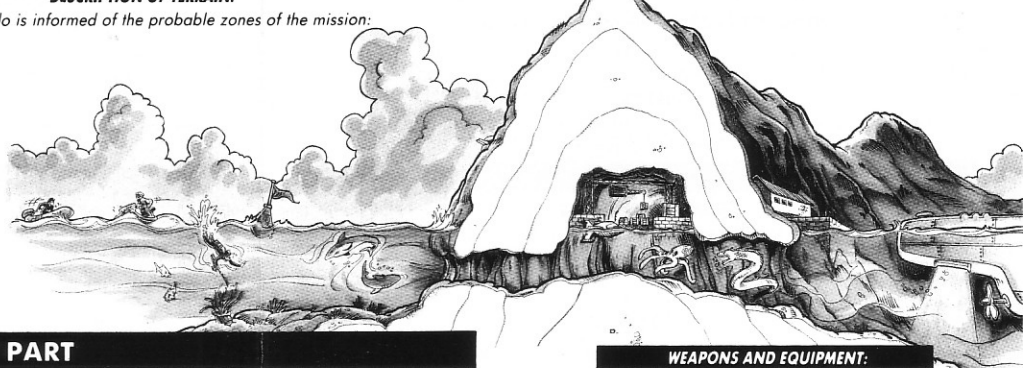
Equipped with a
flamethrower. They carry
two loaders, one with bullets
and one with gasoline.

END OF MISSION

Ones the bomb has been set, the motors inactive and
the submarine on the surface, you must transmit the
world «BOMB READY» to your base.
In order that the enemy can't detect it you must codify
it in this way:

OABERBYAMD

When you have comunicated the success of your mis-
sion go up to the control tower and wait for your co-
lleage to rescue you.



WEAPONS AND EQUIPMENT:

You are provided with a HIGGINS "PT" motorboat
with an 890 hp. HONDA motor, an assault rifle
weighing 4.140 kg. which can be submerged
400 feet and a DINMIC-GN12 immersion gear.
The comando is provided with a repetition rifle
and an incorporated FLAMMENWERFER
flame-thrower. Use the selection button
to switch from rifle to flame-thrower or viceversa.

Technical Description

HIGGINS "PT" MOTORBOAT

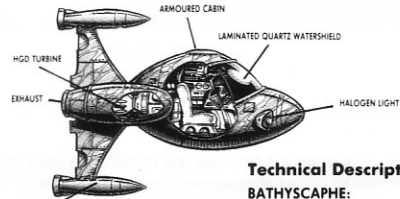
-M O T O R: HONDA 890hp.
-COMPRESSOR: G Turbo fed.
-S H E L L: reinforced with laminated
steel cable.



Technical Description

BATHYSCAPHE:

-M O T O R: 3-HGC turbines, 112 hp.
-C A B I N: near spherical, made of
steel, with a laminated
quartz watershed.
-N O. OF PRESSURE
V A L V E S: two.
-P R O P U L S I O N: by propeller.
-W E I G H T: 850 Kg.
-E N D U R A N C E: can withstand depths
of up to 3000 metres.

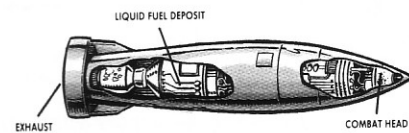
HELPFUL TIPS
FROM MAJOR McWIRIL:

- The comandos on the aquatic motorbikes
are kanikazes. Shoot them down before
they collide with you.
- Never enter in contact with a shark.
- Shoot the octopi with two missiles at a
time the effect will be triple!
- To destroy the sea monster shoot it
repeatedly inside its mouth.

Technical Description

AS-5 KELT MISSILE

-F U E L: liquid injection system
-COMBAT HEAD: specially designed for
submarine combat.
-T Y P E: mono phase.



EXPLOSIVE ARROWS



Technical Description

UNITED DEFENSE MODEL 2 RIFLE

-T Y P E: 820 mm.
-W E I G H T: 4.140 Kg.
-C A L I B R E: 9 mm. parabolium
-F E A T U R E S: submergible to 400 feet. It shoots
explosive arrows above
or below the surface

Technical Description

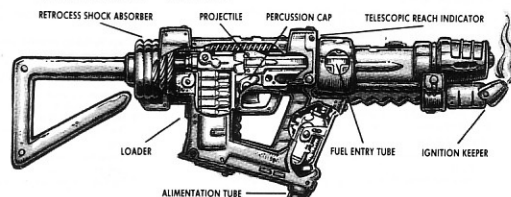
5.56 mm. FA RIFLE

-CARTRIDGES: 5.56x45 mm.
-W E I G H T: 4.500 Kg.
-L E N G T H: 757 mm.
-C A D E N Z A: 1000 dpm.
-L O A D E R: 25 cartridges
-E F F E C T I V E R E A C H: 400 metres.

Technical Description

FLAMMENWERFER FLAMETHROWER

-W E I G H T: 35 Kg.
-C A P A C I T Y: 11 litres
-R E A C H: 10 to 15 metres.
-D U R A T I O N: 10 seconds maximum.



Diese Mitteilung ist STRENG GEHEIM.
Die geringste Fahrlässigkeit würde die Sicherheit der Mission gefährden.

MISSION:

Lokalisierung und vollständige Vernichtung des mit RAIDER-HOMING TORPEDOES ausgestatteten Atom-U-Bootes U5544.

1. TEIL

GELÄNDEBESCHREIBUNG:

Der Kampfeinheit werden folgende voraussichtliche Zonen der Mission bekanntgegeben:

ZONE 1: Auf der Meeresoberfläche
Z I E L: Die geeignetste Zone zum Untertauchen herausfinden.

ZONE 2: Untertauchen in geringer Tiefe
Z I E L: Den Eingang des feindlichen Stützpunktes ausfindig machen.

ZONE 3: Im Bathyskaph
Z I E L: Ins Atom-U-Boot eindringen.

FEINDE UND GEFAHREN: Das Gewässer ist mit USSEX-12-Minen verseucht, die 2.300 kg. festen Sprengstoff enthalten und beim leisensten Kontakt in die Luft gehen.

FEINDE UND GEFAHREN: Jeglichen Kontakt mit den äußerst aggressiven und gefährlichen Tigerhaifischen vermeiden.

FEINDE UND GEFAHREN: Bis zu 8 m große Zephalopoden, die sich in Höhlen versteckt aufhalten und Riesenmüräne von einem Gewicht zwischen 1000 und 1200 kg, die gegen Missiles gefeiert ist.

Die feindlichen Kampfeinheiten steuern eine 6-gängige, mit einem doppelzylindrischen, 4-Takt-Motor DOHC versehene SUZUKI Aquatic GPX.

ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG:

Du erhältst ein HIGGINS-Boot des Types "PT" mit einem 890 Ps starken HONDA-Motor, ein 4,140kg schweres, bis 400 Fuß tauchfähiges Sturmgewehr und eine DINMIC-GN12 Tauchausrüstung.

Einige Ratschläge des Majors McWIRL:

- Die Kampfeinheiten auf den Wassermotorrädern sind Kamikaze. Stürze sie um, bevor sie mit dir kollidieren.
- Berühre niemals einen Haifisch.
- Wenn du die Kraken mit einer doppelköpfigen Rakete triffst, verdreifacht sich die Wirkung!
- Wenn du die Müräne vernichten willst, mußt du sie ins Innere des Mundes treffen.

2. TEIL

INNERHALB DES U-BOOTES:

ZIEL:

Die Bombe in den Unterbau des Reaktors anbringen und lebend davorkommen. Um zu entkommen, mußt du das U-Boot stoppen, ihn an die Oberfläche bringen und das Schlüsselwort deinem Stützpunkt weitergeben.

ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG:

Die Kampfeinheit erhält ein Mehrladegewehr mit einer Reichweite von 400 m und einen eingebauten Flammenwerfer.
Die Wahl taste betätigen, um abwechselnd Gewehr und Flammenwerfer zu verwenden.

ENDE DER MISSION

Nachdem du die Bombe angebracht hast, übersende deinem Stützpunkt folgendes Schlüsselwort: OABERBYAMID und einer deiner Kamaraden wird zu deiner Rettung herbeieilen.

-BEMERUNG-

Viele haben ihr Leben gelassen, um diese Information zu erhalten. Machte davon Gebrauch, um den letzten Atomkrieg zu verhindern.

ENDE DER MITTEILUNG

KONTROLLTASTEN:

Neubelegbare, mit Joystick kompatible Tasten. Wenn es sich um ein Spectrum handelt, das Interface KEMPSTON verwenden.

HABEN PROGRAMMIERT MITGEARBEITET

• **SP, AMS, PC und ST-PROGRAMM**
Ignacio Abril.

• **MSX und AMIGA PROGRAMM**
Carlos Abril.

• **C64 PROGRAMM**
Luis Mariano Garcia.

• **GRAPHIKEN**
Jorge Azpiri.

• **ZUSÄTZLICHE GRAPHIKEN**
Javier Cubedo.

• **LADEBILDSCHIRM**
Jorge Azpiri und Deborah.

• **MUSIK**
Fernando Cubedo.

• **ANWEISUNGEN**
McWiril.

• **TITELBILD**
Luis Royo.

• **TEXTBILD**
Ricardo Machuca und Rafa Negrete.

• **PRODUZIERT VON**
Victor Ruiz.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN DES PROGRAMMS

SPECTRUM 48K +
1. Schließe die EAR Out-Buchse des SPECTRUM an die EAR Out-Buchse des Kassettens an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Stelle die Lautstärke bis auf 3/4 der Höchststärke ein.
4. Gib LOAD ein und drücke die Taste ENTER.
5. Betätige die Taste-PLAY auf dem Kassettenspeicher.
6. Das Programm wird automatisch geladen.
7. Sollte es nicht der Fall sein, die gleichen Schritte mit veränderter Lautstärke wiederholen.

SPECTRUM +2, +3
1. Führe die Schreibmarke auf Option 48 BASIC und drücke die Taste ENTER.
2. Betätige anschließend die Anweisungen für den SPECTRUM 48 + (vergib nicht, daß dein +2 die Lautstärke automatisch eingestellt wird).

AMSTRAD CPC 464
1. Spule das Band bis am Anfang zurück.
2. Drücke gleichzeitig die Tasten CONTROL und ENTER auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenspeicher.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Gib [TAPE] ein und drücke die Taste RETURN (Das Zeichen | enthält du, indem du gleichzeitig die SHIFT-Taste und @ drückst).
2. Betätige anschließend die Anweisungen für den CPC 464.

COMMODORE 64
1. Überprüfe, ob der Kabel des Kassettenspeicher am COMMODORE angeschlossen ist.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Drücke gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenspeicher.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODORE 128
1. Wähle den Modus 64, indem du GO 44 eingibst und die RETURN-Taste betätigst.
2. Betätige anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Schließe den Kabel des Kassettenspeicher laut Anweisungen des Manuals an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Gib LOAD "CAS" R ein und drücke die Taste RETURN.
4. Drücke die Taste PLAY auf dem Kassettenspeicher.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

SPECTRUM DISC
1. Schalte den SPECTRUM +3 ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Wähle die Option Laden.
4. Betätige die ENTER-Taste.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD DISC
1. Den AMSTRAD einschalten.
2. Diskette einlegen.
3. CPM eingeben und ENTER drücken.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

MSX DISC
1. Den MSX einschalten.
2. Die Diskette einlegen.
3. Die RESET-Taste drücken.
4. Auf der Kontrolltaste bleiben bis das Menü aufscheint.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

PC
1. Lege die Diskette ins Diskettenlaufwerk A.
2. Schalte den Computer ein.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

ST
1. Schalte den Computer ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Betätige die Taste RESET.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA
1. Schalte den Computer ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

Ce message est TOP SECRET. La moindre négligence mettrait la sécurité de la mission en danger.

MISSION:

Localisation et destruction complète du sous-marin atomique U-5544, équipé de RAIDER-HOMING TORPEDOES

1.ère PARTIE

DESCRIPTION DU TERRAIN

Notification au groupe de combat des zones prévisibles pour le déroulement de la mission:

ZONE 1: A la surface de la mer.
OBJECTIF: Trouver la zone adéquate pour la plongée.

ZONE 2: Plongée à faible profondeur
OBJECTIF: Localiser l'entrée de la base ennemie.

ZONE 3: Dans le bathyskaph.

OBJECTIF: Pénétrer à l'intérieur du sous-marin atomique.

ENNEMIS ET DANGERS: Ces eaux sont infestées de mines USSEX-12 portant une charge de 2.300 kg. d'explosif solide et pourvues de détonateurs se déclenchant par contact.

ENNEMIS ET DANGERS: Eviter tout contact avec les requins-tigres, très agressifs et dangereux.

ENNEMIS ET DANGERS: Céphalopodes pouvant atteindre jusqu'à 8 m. qui se tiennent cachés dans des grottes et murenne géante invulnérable aux missiles, d'un poids oscillant entre 1.000 et 1.200 kg.

Les groupes de combat ennemis se trouvant au volant d'une SUZUKI Aquatic GPX à six vitesses dotée d'un moteur DOHC 4-temps à deux cylindres.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS:

Tu disposeras d'une embarcation HIGGINS du type "PT" dotée d'un moteur 890 CV HONDA ainsi que d'un fusil d'assaut de 4.140 kg. submersible à 400 pieds et d'un équipement de plongée DINMIC-GN 12.

CONSEILS DU MAJOR McWIRL:

- Les commandos sur les motos aquatiques sont des kamikazes. Jette-les bas de leur véhicule avant qu'ils n'entrent en collision avec toi.
- Ne touche jamais un requin.
- Essaie d'atteindre les poulpes avec un missile double: l'effet se triplera.
- Si tu veux abattre la murenne, atteins-la à l'intérieur de la bouche.

2.ème PARTIE

A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN:

OBJECTIF

Placer la bombe à la base du réacteur et s'en sortir vivant. Pour t'échapper, arrête le sous-marin, fais-le remonter à la surface et transmetts la phrase-clé à ta base.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS

Un fusil à répétition d'une portée de 400 m. avec lance-flammes FLAMMENWERFER incorporé sera mis à ta disposition. Actionne la touche de sélection pour utiliser alternativement le fusil ou le lance-flammes.

FIN DE LA MISSION:

Une fois la bombe placée, transmetts le mot OABERBYAMD à ta base; un compagnon viendra à ta rescousse.

- REMARQUE -

Pour obtenir cette information, beaucoup d'hommes y ont laissé leur vie. Mets-la à profit pour éviter la dernière guerre atomique.

FIN DU MESSAGE

CONTROLES

Touches redéfinissables et compatibles avec Joystick. S'il s'agit d'un Spectrum, utiliser l'interface KEMPSTON.

ONT COLLABORÉ A L'ELABORATION DES PROGRAMMES

• **PROGRAMME SP, AMS, PC et ST:**
Ignacio Abril.

• **PROGRAMME MSX et AMIGA:**
Carlos Abril.

• **PROGRAMME C64:**
Luis Mariano Garcia.

• **DESSINS:**
Jorge Azpiri.

• **DESSINS ADDITIONNELS:**
Javier Cubedo.

• **ECRANS DE CHARGEMENT:**
Jorge Azpiri et Deborah.

• **MUSIQUE:**
Fernando Cubedo.

• **INSTRUCTIONS:**
McWiril.

• **ILLUSTRATION DU FRONTISPICE:**
Luis Royo.

• **ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES:**
Ricardo Machuca et Rafa Negrete.

• **PRODUIT PAR:**
Victor Ruiz.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME

SPECTRUM 48K +
1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR du cassette.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Règle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur le cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répète l'opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3
1. Place le curseur sur l'option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

AMSTRAD CPC 464
1. Rebobine la bande jusqu'au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Tape [TAPE] puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe | en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) et sur @).
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

COMMODORE 64
1. Vérifie que le câble du cassette est bien raccorder au COMMODORE.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Appuie simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP ainsi que sur le bouton PLAY du cassette.
4. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128
1. Sélectionne le mode 64 en tapant GO 64 et en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Branche le câble du cassette selon les indications du manuel.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Tape LOAD "CAS". R et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY du cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

SPECTRUM DISQUETTE
1. Allume le SPECTRUM +3.
2. Introduis la disquette.
3. Sélectionne l'option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE
1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape [CPM] et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE
1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu'à ce que le menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

PC
1. Introduis la disquette dans l'unité de disque A.
2. Allume l'ordinateur.
3. Le programme se chargera automatiquement.

ST
1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA
1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Le programme se chargera automatiquement.