



**Coin-Op
Hot-Shot!**

**"Original and
challenging,
a game of the
highest quality."
CRASH**

**Stunning
Action
at Budget
Prices!**



Screen
shots taken from
various computer formats

5 013156 412738



NAVY MOVES



NAVY MOVES



JOYSTICK
ONLY

NAVY MOVES

COMMODORE CONTROLS

Joystick only. Port 2

Z/X - Selects between gun and flame thrower.

Runstop - Pause

MESSAGE FOR COMMANDO NO.78744003HZ

DESCRIPTION OF TERRAIN:

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

MISSION:

Locate and destroy the nuclear submarine U-5544, 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 2.300g. of solid explosive. The enemy commandos will each pilot a 6 speed Aquatic GPX SUZUKI with a bicylindric DOHC motor.

ZONE 2: Below the surface.

AIM: To locate the entrance to the enemy base.

Once there, capture the bathyscaphe.

ENEMIES AND PERILS: Avoid the contact with sharks and scubadivers that control the entry of enemy base.

ZONE 3: In the bathyscaphe.

AIM: Leave enemies' base and penetrate in the nuclear

submarine through the exit door for remainders.

ENEMIES AND PERILS: Giant octopii hidden in enormous and dark caves. Giant sea monster must be shot in the mouth.

HELPFUL TIPS FROM MAJOR MCWIRIL

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

WEAPONS AND EQUIPMENT:

You are provided with a HIGGINS "PT" motorboat with an 890hp. HONDA motor, an assault rifle weighing 4.140 kg. which can be submerged 400 feet and a DINMIC-GN12 immersion gear. The commando 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.

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. To perform any function you have to connect with the central computer of the submarine through any of the terminals within. You also need to know the identification code of the Official in charge of the area related to the order you want to

send. E.g.: to open the door to the base of the reactor you must obtain the Machine Official's code and then transmit the order to the central computer.

* To obtain the codes, locate the Official, shoot him and search him.



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 M-16 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

Once the bomb has been set, the motors inactive and the submarine on the surface, you must transmit the word "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 communicated the success of your mission go up to the control tower and wait for your colleague to rescue you.

NAVY MOVES

NOME CHIAVE DELLA MISSIONE:

OPERAZIONE CEFALOPODO

MISSIONE: Localizzazione e distruzione totale del sottomarino nucleare U-5544 equipaggiato con RADER-HOMING TORPEDOES.

MESSAGGIO DIRETTO AL COMANDO:

N. 78744003 HZ

Questo messaggio è TOP SECRET. Qualunque trascuratezza minima metterebbe in pericolo la sicurezza della missione.

1.° PARTE

DESCRIZIONE DEL TERRENO

Si avverte il comando delle zone della missione previste:

ZONA 1: nella superficie dell'oceano.

OBIETTIVO: Incontrare una zona adatta per l'immersione.

NEMICI E PERICOLI: queste acque sono infestate da mine USSEX-12 con detonatore per contatto e 2,300 kg. di esplosivo solido.

I nemici piloterán una Aquatic GPX a 6 marce con motore DOHC bicilindrico a 4 tempi.

ZONA 2: Immersione a poca profondità

OBIETTIVO: Localizza l'entrata della base nemica.

NEMICI E PERICOLI: Eludi il contatto con is

pesecani tigre, molto aggressivi e pericolosi.

ZONA 3: Nel battiscapo.

OBIETTIVO: Penetrare nel sottomarino nucleare.

NEMICI E PERICOLI: Cefalopodi fino a 8 m. che vivono occulti in grotte e murena gigante, immune ai missili, che pesa tra 1000-1200 kg.

CONSIGLI DEL MAGGIORE McWIRIL:

1. I comandi che vanno sulle moto d'acqua sono kamikazes.
2. Non toccare mai un pescecane.
3. Raggiungi i polipi con un missile doppio: l'effetto si triplicherá!
4. Per distruggere la morena raggiungila nell'interno della sua bocca.

ARMI E ATTREZZATURA IN DOTAZIONE

Gli saranno consegnati una lancha HIGGINS tipo "PT" con motore HONDA di 890 cv, un fucile d'assalto da 4,140 kg. sommergibile a 400 piedi ed un'attrezzatura d'immersione DINMIC-GN 12.

NOTA: Molti uomini sono morti per ottenere quest'informazione. Usala per evitare l'ultima guerra nucleare.

2.° PARTE

NELL'INTERNO DEL SOTTOMARINO

OBIETTIVO: Collocare la bomba nella base del reattore e cercare di sopravvivere scappando.

Per scappare devi arrestare il sottomarino, farlo salire alla superficie e trasmettere la frase chiave all tua base.

CONTROLLI

Tasti ridefinibili e compatibilità con joystick.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO IN DOTAZIONE

Il comando sarà dotato di un fucile a ripetizione con portata a 400 m con un lanciafiamme FLAMMENWERFER incorporato. Utilizza il bottone di selezione per cambiare tra il fucile ed il lanciafiamme.



FINE DELLA MISSIONE:

Quando collochi la bomba, trasmetti alla tua base la parola OABERBYAMD ed compagno verrà a riscattarti.

©1989 DINAMIC

The Hit Squad,
P.O. Box 350,
Manchester.
M60 2LX

