

AMSTRAD-SCHNEIDER



Deutsch Français

GREEN BERET

Sein Programcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der oben genannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibenrichtungen übertragen werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. Green Beret läuft auf den Schneider 464, 664 und 6128 Mikrocomputern ab.

LADEN

SCHNEIDER CPC 464

Laden der Kassette. Die zurückgespulte Kassette einlegen. RUN" tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen. Falls eine Diskette verwendet wird, |TAPE tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Anschließend RUN" tippen und die ENTER-Taste drücken.

(Zeichen | erhält man, indem man Shift/Umschaltung hält und Taste @ drückt).

SCHNEIDER CPC 664 und 6128

Einen geeigneten Kassettenrekorder anschließen und sicherstellen, ob die Kabel wie im Benutzerheft geschildert angeschlossen sind. Die zurückgespulte Kassette einlegen, |TAPE tippen und danach die ENTER-Taste drücken. Anschließend RUN" tippen und die ENTER-Taste drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen.

DISKETTE

Programm-Diskette mit Seite A nach oben in das Diskettenlaufwerk einschieben. |DISK eintasten und ENTER drücken, um sicherzustellen, daß die maschine Zugriff zu dem Diskettenlaufwerk hat. Dann RUN" BERET eintasten und ENTER drücken. Das Spiel wird jetzt automatisch laden.

DAS SPIEL

BEFREIE DIE GEFANGENEN!

Sie sind ein GREEN BERET, eine hochtrainierte Kampfmaschine, und wurden beauftragt, alle vier feindlichen, strategischen Abwehranlagen zu infiltrieren. Sie sind allein gegen eine unmeßbare Übermacht. Haben Sie das Geschick und die Ausdauer zum Erfolg?

STEUERUNGEN

Das Programm wird mittels Joystick und neu definierbarer Tastatur gesteuert.

TASTATUR

(MIT DER TASTE ESC EINSCHALTEN)

Tasten können vom Hauptmenü aus je nach Bedarf definiert werden.

Vorgegebene Tastenfunktionen:

Z - HOCH

W - RUNTER

LEERTASTE

EINGEBEN

- MESSER

- SCHIESSEN

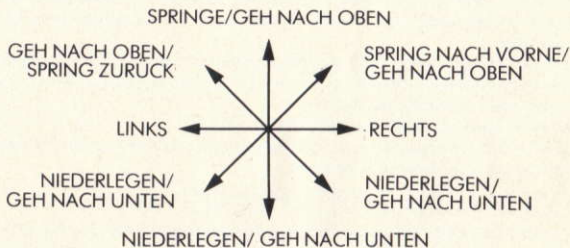
- O – LINKS
- P – RECHTS

Während des Spiels kann man durch Drücken der Taste ESC eine Spielpause einlegen (wird durch blinkendes P rechts unten auf dem Bildschirm angezeigt). Im Pausenmodus drückt man DEL zur Beendigung des Spiels oder eine beliebige andere Taste zum Weiterspielen.

JOYSTICK

(JOYSTICK-MODUS MIT DEM ABSCHUSSKNOPF FEUER EINSCHALTEN)

Der GREEN BERET wird wie folgt durch eine Kombination von Auf-, Ab-, Links- und Rechtsbewegungen gesteuert.



Schußknopf – MESSERFUNKTION
Leertaste – SCHIESSEN

SPIELSTAND UND PUNKTWERTUNG

Die Anzeige oben auf dem Bildschirm gibt Ihre Punktzahl sowie die gegenwärtige Höchstpunktzahl und Spielstufe an. Direkt darunter sind die verbleibenden Leben grafisch angezeigt, und die Waffen, die Sie eventuell bei sich haben, erscheinen ganz unten auf dem Bildschirm. Zusätzliche Leben gibt es jeweils nach 20.000 Punkten und am Ende jeder Spielstufe bis maximal 8 Leben. Bei Beendigung einer Spielstufe bekommen Sie außerdem 3.000 Bonuspunkte und, wenn Sie sich durch das Gefangenenerlager schlagen, sogar 6.000.

SPIELEN

GEFECHTSBEREITSCHAFT!

Über Plattformen und Leitern durch die vier Abwehrstationen vordringen:-
Raketenstation; Hafen; Brücke und Gefangenenerlager. Bekämpfen Sie die Verteidiger

mit Ihrem Messer. Diese werden springen, treten, schießen, um Sie zu stoppen. Achten Sie, wohin Sie treten – Sie könnten ein menschliches "Minensuchgerät" werden. Vermeiden Sie unterwegs die Kugeln, Raketen und Minenwerfer. Holen Sie Ihre Waffensysteme durch die Beseitigung des Kommandanten (blau gekleidet). Waffen sind: Flammenwerfer, Raketenabschußgerät, Granate. Passen Sie auf! Am Ende jeder Station wird der Feind mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln eine größere Offensive veranstalten.

HINWEISE UND TIPS

- Den Kugeln durch Hinlegen und den Granaten durch Springen ausweichen.
- Heben Sie sich die Waffen möglichst für das Ende jeder Spielstufe auf.
- Ein Messerangriff ist leichter, wenn der Gegner stillsteht.
- Stezen Sie Ihre Waffen taktisch klug ein.

GREEN BERET

Programmcode: Keith Wilson

Grafische Gestaltung: George Wright

©Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited.

Produktion: D. C. WARD



GREEN BERET

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Le Beret Vert se passe sur Amstrad 464, 664 et sur les micro-ordinateurs 6128.

CHARGEMENT

AMSTRAD CPC 464

Placer la cassette rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si un disque est prévu introduire par clavier |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, introduire par clavier RUN" puis appuyer sur la touche ENTER.

(Le symbole | est obtenu en déprimant la touche de majuscules (shift) et en déprimant la touche @).

AMSTRAD CPC 664 et 6128

Connecter un lecteur de cassette approprié et s'assurer que les fils corrects sont

branchés, comme spécifié dans le Livret d'Utilisation. Placer la bande rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite introduire par clavier RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUE

Introduire le disque de programme dans l'entraînement avec le côté "A" vers le haut. Frapper: |DISK au clavier et déprimer la touche ENTER pour assurer que la machine peut desservir l'unité de disque. Ensuite, frapper RUN" BERET et déprimer la touche ENTER. Le programme se chargera ensuite automatiquement.

LE JEU

A LA RESCOUSSE DES CAPTIFS!

Vous êtes LE BERET VERT, une machine de combat très spécialisée. Votre mission; vous infiltrer dans toutes les quatre installations de défense stratégiques de l'ennemi – vous êtes seul, contre une supériorité écrasante, avez-vous l'adresse et le nerf pour réussir?

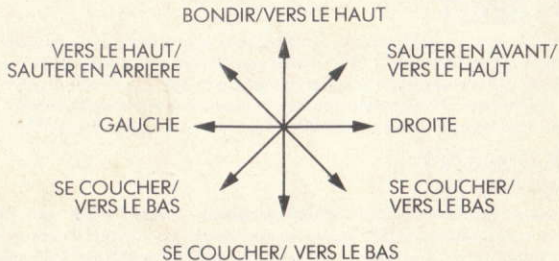
COMMANDES

Le programme est commandé par manche à balai et par clavier qui peut être redéfini.

MANCHE A BALAI

(APPUYEZ SUR FEU POUR ACTIONNER LE MODE MANCHE A BALAI)

Le BERET VERT est déplacé comme suit en combinant haut, bas, gauche et droite.



Bouton Feu – FONCTION COUTEAU

Espace – FEU

CLAVIER

(APPUYEZ SUR ESC POUR ACTIONNER)

Les touches peuvent être définies comme vous le voulez à partir du menu principal.

Les touches prédéfinies sont les suivantes:

Z — VERS LE HAUT

W — VERS LE BAS

P — DROITE

ESPACE — COUTEAU

ENTREE — FEU

O — GAUCHE

Pendant que vous jouez, vous pouvez obtenir le mode pause en appuyant sur ESC (un P clignotant apparaîtra dans le bas à droite de l'écran). Quand vous êtes en mode pause, appuyez sur DEL pour quitter le jeu ou toute autre touche pour continuer à jouer.

EN JEU

ALERTE ROUGE!

Utilisez la plateforme et les échelles pour vous avancer par les quatre stades de la défense: base de missiles; port; pont et camp de prisonniers. Utilisez votre couteau pour attaquer les défenseurs qui bondiront, donneront des coups de pieds, tireront pour vous arrêter.

Attention — vous pouvez devenir un "détecteur de mines" humain. Echappez aux balles, aux missiles et aux attaques de mortier tout le long du chemin. Recueillez vos armes en tuant le commandant (habillé de bleu).

Vos armes sont: lance-flammes, lance-fusées, grenade.

Attention! A la fin de chaque stade, vos ennemis lanceront une grande offensive en utilisant tous les moyens dont ils disposent.

ETAT ET MARQUE DES POINTS

Votre score se trouve dans le haut de l'écran, ainsi que le score élevé actuel et le stade auquel vous vous trouvez actuellement. Les vies sont déployées graphiquement en dessous de ceci et toutes armes que vous pouvez avoir sont indiquées dans le bas de l'écran. Vous recevez des vies supplémentaires tous les 20 000 points et à la fin de chaque stade jusqu'à un total de 8 vies. A l'achèvement de ce stade, vous recevrez aussi 3000 points supplémentaires et 6000 points si vous achevez le stade camp de prisonniers.

CONSEILS ET TUYAUX

- Evitez les balles en vous couchant et les grenades en bondissant.
- Essayez de garder vos armes pour la fin de chaque stade.
- Poignarder les gens est plus facile en ne bougeant pas.
- Utilisez vos armes tactiquement.

GREEN BERET

Code programme par Keith Wilson

Conception graphique par George Wright

©Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited.

Produit par D. C. WARD