

COMMODORE 64



GREEN BERET



LOADING

CASSETTE – on the C128 type Go 64 (return) and continue. Position the cassette in your Commodore tape 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. The screen message should follow: Press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

THE GAME

RESCUE THE CAPTIVES!

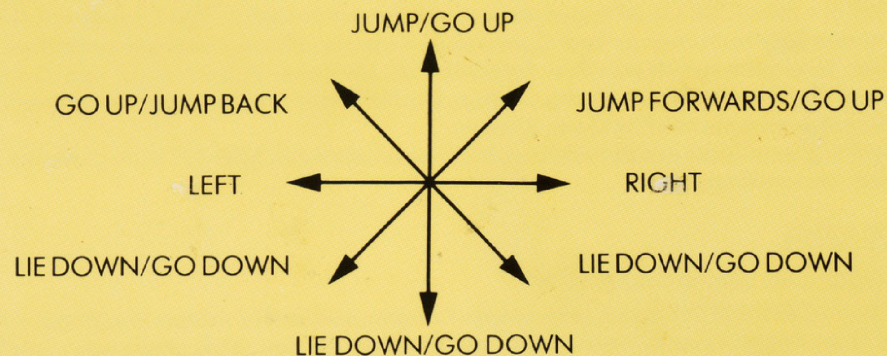
You are THE GREEN BERET, a highly trained combat machine. Your mission; infiltrate all four enemy Strategic Defence Installations – you are alone, against immeasurable odds, have you the skill and stamina to succeed?

CONTROLS

The program is controlled by joystick and keyboard.

JOYSTICK

The Green Beret is moved as follows using a combination of up, down, left and right.



Fire Button – KNIFE FUNCTION

KEYBOARD

Press the SPACE BAR to activate the "SHOOT" weapon.

PLAYING RED ALERT!

Use the platforms and ladders to advance through four/defence stages:- Missile Base; Harbour; Bridge and Prison Camp. Use your knife to attack the defenders who will jump, kick, shoot to stop you. Watch your step – you may become a human "Mine Detector". Dodge the bullets missiles and mortar attacks along the way. Collect your weapons systems by killing the commandant.

Weapons are:

- Flame Thrower
- Rocket Launcher
- Grenade

Beware! At the end of each stage the enemy will launch a major offensive using all the means at their disposal.

STATUS AND SCORING

On screen information show current score and lives remaining at the top left of the screen and high-score and current stage at the top right.

Any weapons that you may be carrying are graphically displayed at the top left of the screen. You begin your mission with three lives and gain bonus lives at 30,000 points and every 70,000 points thereafter.

HINTS AND TIPS

- Avoid the bullets/missiles by lying down or jumping.
- Weapons can be used to destroy more than just the enemy.
- Keep moving or you may have a lot of company.
- Try to save weapons for the end of each stage.
- Watch the skies!

This software tape has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it direct to:

Mr. Yates, Imagine Software (1984) Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the tape will be returned immediately to you, at no charge.

PLEASE NOTE THAT THIS DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

GREEN BERET

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Green Beret runs on the Commodore 64 and Commodore 128 in 64 Mode.

©Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited

Produced by D. C. Ward.

LE BÉRET VERT

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 Béret Vert peut se jouer sur le Commodore 64 et le Commodore 128 en mode 64.

CHARGEMENT

Cassette – sur le C128 frappez GO 64 (retour) et continuez. Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, le côté imprimé vers le haut, en vous assurant qu'elle est reboignée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit suivre. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

Ce programme se charge automatiquement. Quand le chargement est achevé, appuyez sur le FIRE BUTTON (bouton Feu) pour commencer.

LE JEU

A LA RESCOUSSE DES CAPTIFS!

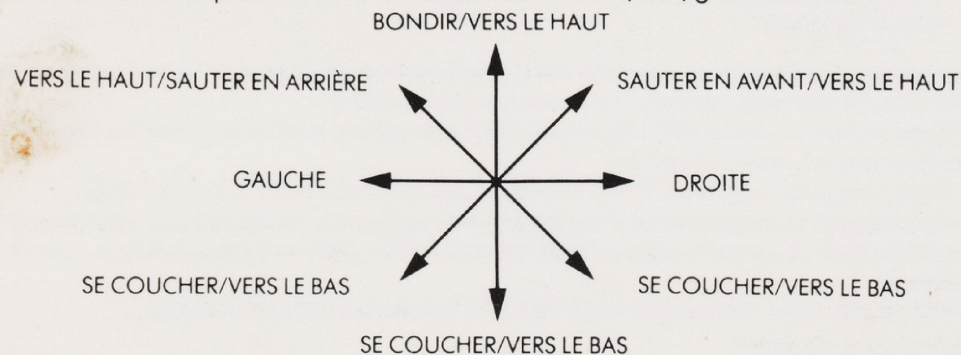
Vous êtes le Béret Vert, une machine de combat très spécialisée. Votre mission; vous infiltrer dans toutes les quatre installations de défense stratégiques de l'ennemi – vous êtes seul, contre une supériorité écrasante, avez-vous l'adresse et le nerf pour réussir?

COMMANDES

Le programme est commandé par manche à balai et par clavier.

JOYSTICK (MANCHE À BALAI)

Le Béret Vert est déplacé comme suit en combinant haut, bas, gauche et droite.



Bouton Feu – FONCTION COUTEAU

CLAVIER

Appuyez sur la SPACE BAR (barre d'espacement) pour actionner l'arme "tirer".

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 et mordront

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.

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

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

Les informations sur l'écran indiquent le score actuel et les vies qui restent en haut à gauche de l'écran et le score élevé et le stade actuel en haut à droite.

Toute arme que vous pouvez porter est affichée graphiquement en haut à gauche de l'écran. Vous commencez votre mission avec trois vies et vous obtenez des points de prime à 30 000 points et tous les 70 000 points après cela.

CONSEILS ET TUYAUX

- Evitez les balles/missiles en vous couchant ou en bondissant.
- Les armes peuvent être utilisées pour détruire plus que l'ennemi.
- Bougez sans cesse ou vous pourriez vous trouver en nombreuse compagnie.
- Essayez de garder vos armes pour la fin de chaque stade.
- Surveillez le ciel!

LE BÉRET VERT

© Konami © 1986 Imagine Software (1984) Limited Produit par D. C. Ward.

GREEN BERET

Sein Programmcode, 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 am Commodore 64 und am Commodore 128 im 64-Modus.

LADEN

KASSETTE – Beim C128 Go 64 tippen (Return) und danach fortsetzen. Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Feststellen, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen: Am Kassettenrekorder die PLAY-Taste drücken.

Dieses Programm ladet sich automatisch. Nach dem Laden den FIRE BUTTON (Schußknopf) drücken um anzufangen.

DAS SPIEL

BEFREIE DIE GEFANGENEN!

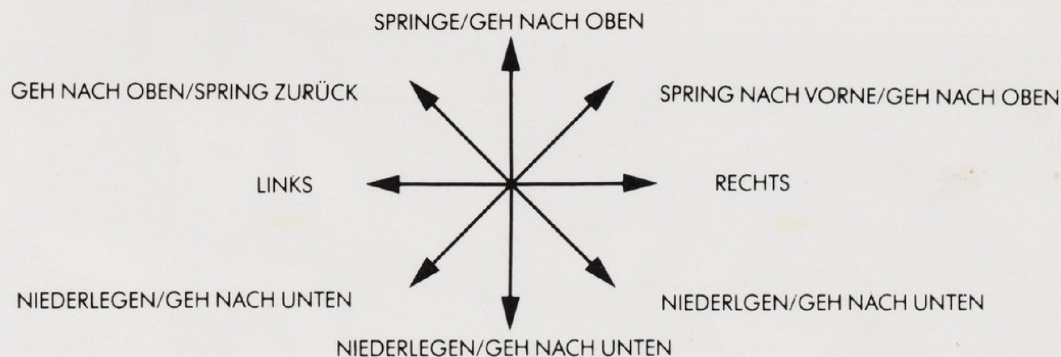
Sie sind ein GREEN BERET, eine hochtrainierte Kampfmaschine, und wurden beauftragt, alle vier feindlichen, strategischen Abwehranlagen zu infiltrieren. Sie sind allein gegen eine unmeßbare Übermacht. Haben Sie das Geschick und die Ausdauer zum Erfolg?

STEUERUNGEN

Das Programm wird mittels Joystick und Tastatur gesteuert.

JOYSTICK

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



Schußknopf – MESSERFUNKTION

TASTATUR

SPACE BAR (Leertaste) drücken, um die Waffe auszulösen ("SHOOT").

SPIELEN

GEFECHTSBEREITSCHAFT!

Über Plattformen und Leitern durch die vier Abwehrstationen vordringen:— Raketenstation; Hafen; Brücke und Gefangenenlager. Bekämpfen Sie die Verteidiger mit Ihrem Messer.

Diese werden springen, treten, schießen und beißen, 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.

Waffen sind: Flammenwerfer, Granate, Raketenabschußgerät.

Passen Sie auf! Am Ende jeder Station wird der Feind mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln eine größere Offensive veranstalten.

STATUS UND PUNKTEZÄHLUNG

Gegenwärtiger Punktestand und restliche Leben werden in der linken oberen Bildschirmcke und höchster Punktestand und gegenwärtige Station in der rechten oberen Ecke angezeigt. Sämtliche Waffen, die Sie unter Umständen tragen, werden in der linken oberen Ecke angezeigt.

Sie beginnen Ihren Auftrag mit 3 Leben und erhalten nach 30.000 Punkten und danach nach 70.000 Punkten Bonusleben.

HINWEISE UND RATSCHLÄGE

- Den Kugeln/Raketen durch Niederlegen bzw. Springen ausweichen.
- Mit den Waffen kann mehr als nur der Feind zerstört werden.
- Halten Sie sich immer in Bewegung, da Sie sonst der Feind umgibt.
- Sparen Sie Waffen für das Ende jeder Station.
- Den Himmel genau beobachten.

GREEN BERET

© Konami © 1986 Imagine Software (1984) Limited Produziert von D. C. Ward.