

---

**TO7<sup>70</sup> - TO8 - TO9 - TO9 +  
MO5 - MO6**

---

# **GREEN BERET**

©FI

 Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited



# GREEN BERET

Parce de choc, "Rambo" en herbe, partez en mission délivrer vos camarades prisonniers dans le camp ennemi. Utilisez la plateforme et les échelles pour vous infiltrer dans les quatre stations de défense stratégiques: base de missiles, port, pont et camp des prisonniers. Armé au départ d'un seul couteau, vous disposerez ensuite de mitraillettes, de lance-flammes et de grenades dès que vous aurez réussi à tuer le commandant. Il faudra échapper aux attaques tout au long du chemin. Mettez-vous à plat-ventre pour éviter les balles; sautez par-dessus les mines (qui clignotent); surveillez le ciel pour échapper aux missiles. Bougez sans cesse ou vous pourriez vous trouver en fâcheuse posture. Attention: au terme de chaque étape, vos ennemis vous lanceront une grande offensive et réuniront tous les moyens dont ils disposent pour vous éliminer. Seul contre une supériorité écrasante, montrez-vous l'adresse nécessaire et les nerfs assez solides pour mettre l'ennemi en défile et délivrer les prisonniers?

## **CALCUL DES POINTS**

Vous devez franchir quatre étapes avant d'accéder au camp des prisonniers: Missiles, Port, Pont, Prison. Vous bénéficiez de six vies au début de votre mission et obtenez des points supplémentaires à la fin de chaque étape. Le score actuel ainsi que le nombre de vies restantes sont indiqués à gauche de l'écran. Le record déjà effectué avec ce jeu ainsi que le numéro de l'étape sont affichés en haut à droite. Les armes disponibles sont représentées en bas à gauche.

## **CONSEILS**

Évitez les tirs ennemis en vous couchant ou en bondissant. Les armes peuvent tuer plusieurs ennemis à la fois (les grenades tuent tous les ennemis à l'écran). Bougez sans cesse afin de faire le vide autour de vous. Essayez de conserver des armes pour les utiliser à la fin de chaque étape et contrecarrer l'offensive de l'ennemi.

## MISE EN SERVICE

### MO5, MO6

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

#### **Cassette**

- Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à la configuration "MO" et vérifiez que la bande est bien réembobinée.
- Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.
- Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous:
  - si vous avez un MO5, tapez RUN"CASS:", puis validez en appuyant sur la touche ENTREE.
  - si vous avez un MO6, choisissez le BASIC V 1.0, puis tapez RUN"CASS:" et validez par ENTREE.

#### **Disquette QDD**

- Placez la disquette (face MO) dans le lecteur QDD.
- MO5: le programme se charge automatiquement.
- MO6: appuyez sur la touche 1.

Le lecteur démarre; votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

## MISE EN SERVICE

### TO7/70, TO8, TO9, TO9+

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

#### **Cassette**

- Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à la configuration "TO" et vérifiez que la bande est bien réembobinée.
- Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.
- Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous:
  - si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche 2.
  - si vous avez un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le BASIC V 1.0, puis tapez RUN"CASS:" et validez par ENTREE.

#### **Disquette 3"1/2**

- Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît:
  - si vous avez un TO8, tapez sur D.
  - si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur B.

#### **Disquette QDD**

- Placez la disquette (face TO) dans le lecteur QDD.
- TO7/70 : appuyez sur la touche 2.
- TO8 : appuyez sur la touche D.
- TO8, TO9+ : appuyez sur la touche B.

Le lecteur démarre; votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

## COMMANDES

### MO5, MO6

#### Clavier

Toutes les touches du clavier peuvent être redéfinies. Quand la page de menu apparaît, appuyez sur 1.

Sélectionnez ensuite les touches qui vous paraissent facilement accessibles pour les fonctions suivantes:

**HAUT** : bondir vers le haut

**BAS** : se coucher vers le bas

**GAUCHE** : pour orienter Green Beret vers la gauche

**DROITE** : pour l'orienter vers la droite

**DAGUE** : pour dégainer le couteau

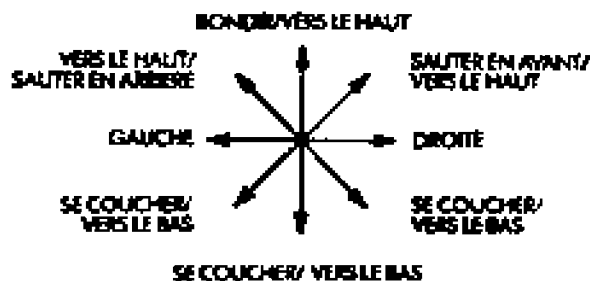
**TIR** : pour utiliser les armes disponibles

Dès que vous avez défini les touches, appuyez sur 2 pour commencer à jouer.

#### Manette de jeu

Appuyez sur le bouton **ACTION** pour sélectionner la manette de jeu.

Le personnage se déplace comme suit en combinant haut, bas, gauche et droite:



Bouton **ACTION**: pour dégainer le couteau.

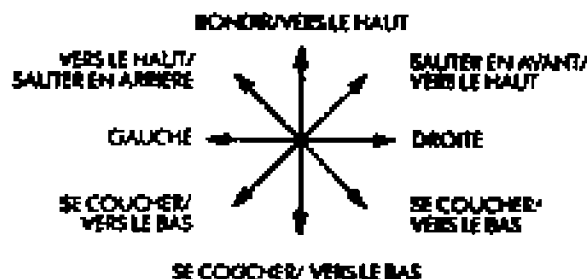
Touche **BASIC**: pour tirer. Des armes sont disponibles dès qu'un des commandants a été touché (identifiable par son bandeau dans les cheveux et sa natte derrière la tête).

## COMMANDES

### TO7/TO, TO8, TO9, TO9+

Appuyez sur le bouton **ACTION** pour sélectionner la manette de jeu.

Le personnage se déplace comme suit en combinant haut, bas, gauche et droite:



Bouton **ACTION**: pour dégainer le couteau.

**BARRE D'ESPACE**: pour tirer. Des armes vous sont attribuées dès qu'un des commandants a été touché (identifiable par son bandeau dans les cheveux et sa natte derrière la tête).