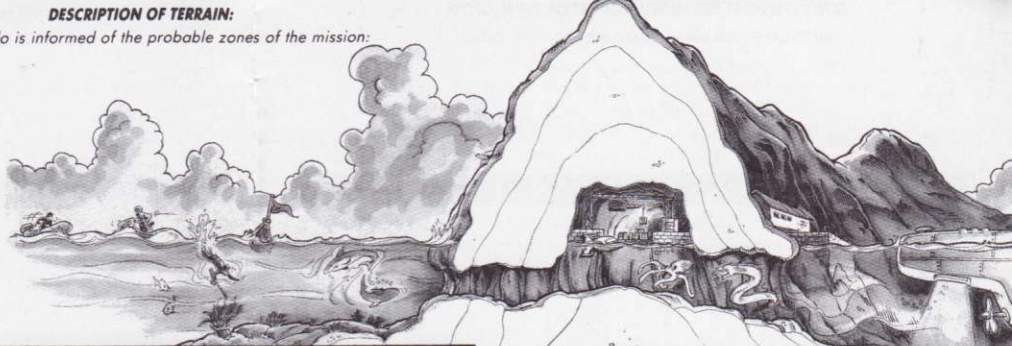


# 78744003HZ

The comando 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 2.300 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**

- MOTOR: 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.
- LOAD: 2.300 g. of solid explosive.

**\*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 scuba-divers that control the entry of enemy base.

**Technical Description**

**SHARK**

-TIGER SHARK: an elasmobranch fish between 3 and 4 metres long, with a fusiform body and a very large mouth full of very sharp teeth. Its hide is bluish grey in colour, it is carnivorous and very voracious, and can be extremely dangerous.

**Technical Description**

**"BUZEX 31" DIVING GEAR**

- FINIS: made of durable, flexible rubber, with riveted nerves that canalise the water
- BOTTLES: 20 litre double oxygen bottles with a rubber protection.
- SUITS: with pressure buttons and smooth neoprene gloves.
- GOGGLES: they allow 180° of vision and are cushioned inside.

**Technical Description**

**DIMIC-GN 12 IMMERSION GEAR**

Prepared to withstand high or low temperatures. Made of high sensitivity lubricated latex. Electronically tested for maximum safety.

**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**

- MOTOR: HONDA 890hp.
- COMPRESSOR: G Turbo fed.
- SHELL: reinforced with laminated steel cable.

**Technical Description**

**BATHYSCAPHE:**

- MOTOR: 3 HGC turbines, 112 hp.
- CABIN: near spherical, made of steel, with a laminated quartz watershield.

**NO. OF PRESSURE VALVES:**

- two.
- PROPULSION: by propeller.
- WEIGHT: 850 Kg.
- ENDURANCE: can withstand depths of up to 3000 metres.

**Technical Description**

**AS-5 KELT MISSILE**

- FUEL: liquid injection system
- COMBAT HEAD: specially designed for submarine combat.
- TYPE: mono phase.

**EXPLOSIVE ARROWS**

**Technical Description**

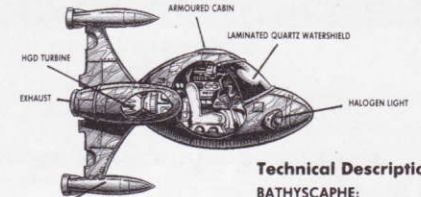
**UNITED DEFENSE MODEL 2 RIFLE**

- TYPE: 820 mm.
- WEIGHT: 4.140 Kg.
- CALIBRE: 9 mm. parabolium
- FEATURES: submergible to 400 feet. It shoots explosive arrows above or below the surface

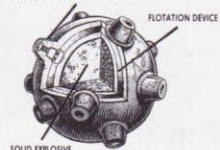
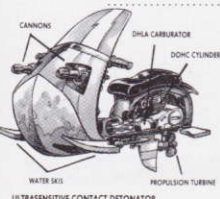
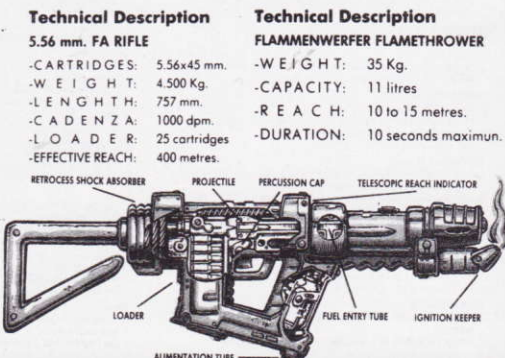
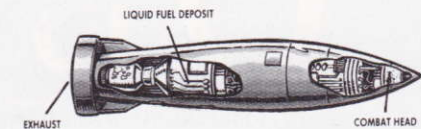
**Technical Description**

**FLAMMENWERFER FLAMETHROWER**

- WEIGHT: 35 Kg.
- CAPACITY: 11 litres.
- REACH: 10 to 15 metres.
- DURATION: 10 seconds maximum.



AS-5 KELT MISSILE



**\*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 octopii hidden in enormous and dark caves. Giant sea monster must be shot in the mouth.

**Technical Description**

**OCTOPUS**

An octopod whose extended tentacles have a span of up to 6 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.

**HELPFUL TIPS**

**FROM MAJOR McWIRL:**

- The comandos 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.

## 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.

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.

### END OF MISSION

Once 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 communicated the success of your mission go up to the control tower and wait for your colleague to rescue you.

**MITTEILUNG AN DIE KAMPFEINHEIT Nr.: 78744003HZ**

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.

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

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

**ZONE 2:** Untertauchen in geringer Tiefe

**Z I E L:** Den Eingang des feindlichen Stützpunktes ausfindig machen.

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

**ZONE 3:** Im Bathyskaph

**Z I E L:** Ins Atom-U-Boot eindringen.

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

**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:**

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

**2ter TEIL**

**INNERHALB DES U-BOOTES:**

**ZIEL:**

Die Bombe in den Unterbau des Reaktors anbringen und lebend davonkommen. 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 Wahltaste 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. Mache 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 PROGRAMMENTWURF MITGEARBEITET

- **SP, AMS, PC und ST-PROGRAMM**  
Ignacio Abril.
- **ZUSÄTZLICHE GRAPHIKEN**  
Javier Cubedo.
- **TITELBILD**  
Luis Royo.
- **MSX und AMIGA PROGRAMM**  
Carlos Abril.
- **LADEBILDSCHIRM**  
Jorge Azpiri und Deborah.
- **TEXTBILD**  
Ricardo Machuca und Rafa Negrete.
- **C64 PROGRAMM**  
Luis Mariano Garcia.
- **MUSIK**  
Fernando Cubedo.
- **PRODUZIERT VON**  
Victor Ruiz.
- **GRAPHIKEN**  
Jorge Azpiri.
- **ANWEISUNGEN**  
McWiril.

## ANWEISUNGEN ZUM LADEN DES PROGRAMMS

### SPECTRUM 48K +

1. Schließe die EAR Out-Buchse des SPECTRUM an die EAR Out-Buchse des Kassetten recorders 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 PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder.
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. Befolge anschließend die Anweisungen für den SPECTRUM 48 + (vergib nicht, daß beim + 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 Kassettenrecorder.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

### AMSTRAD CPC 464-4128

1. Gib |TAPÉ ein und drücke die Taste RETURN (Das Zeichen | erhältst du, indem du gleichzeitig die SHIFT-Taste und @ drückst).
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den CPC 464.

### COMMODORE 64

1. Überprüfe, ob der Kabel des Kassettenrecorder 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 Kassettenrecorder.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

### COMMODORE 128

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

### MSX-MSX 2

1. Schließe den Kabel des Kassettenrecorders 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 Kassettenrecorder.
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.

**MOT D'ORDRE DE LA MISSION: OPERATION CÉPHALOPODE**  
**MESSAGE LANCÉ AU GROUPE DE COMBAT: N. 78744003 HZ**

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.

**ZONE 2:** Plongée à faible profondeur

**ZONE 3:** Dans le bathyscaphe.

**OBJECTIF:** Trouver la zone adéquate pour la plongée.

**OBJECTIF:** Localiser l'entrée de la base ennemie.

**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 murène géante invulnérable aux missiles, d'un poids oscillant entre 1.000 et 1.200 kg.

Les groupes de combat ennemis se trouveront 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 McWIRIL:**

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

**2.ième 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 transmets 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.

Une fois la bombe placée, transmets 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 À 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 de la 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 la 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 de la 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 de la cassette est bien raccordé 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 de la 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 de la 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 de la 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.