

## RAMBO III SECTION 1

Vous êtes JOHN RAMBO, un vétéran en mission en Afghanistan. Votre collègue, le colonel Trautman a été capturé par les Russes et ils le torturent et le tiennent prisonnier quelque part dans le camp. La première tâche de Rambo est de le localiser et de lui porter secours. Au fil du chemin, vous aurez l'occasion de porter secours à d'autres prisonniers Afghans et de confronter des hordes de soldats ennemis. Divers objets peuvent être trouvés, soit ils aideront, soit ils entraveront votre progrès.

### CHARGEMENT

Mettre la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réembobinée au début. Vérifier que tous les fils sont bien branchés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message devrait apparaître sur l'écran dès que vous aurez appuyé sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C128, taper GO 64(RETURN), puis suivre les mêmes instructions que pour le C64. Une fois le chargement effectué, appuyer sur le bouton FIRE pour commencer.

Le chargement se fait en trois sections qui se trouvent sur les deux cotés de la bande. Si le jeu s'arrête quand vous vous trouvez dans les sections 2 ou 3, suivez les instructions affichées.

### CONTROLES

Utilisez un levier branché au port 2

LEVIER		TOUCHES	
HAUT	—	déplacement en haut	F1
BAS	—	déplacement en bas	F2
GAUCHE	—	déplacement à gauche	F7
DROITE	—	déplacement à droite	RUN/STOP
FEU	—	utilise l'arme actuelle	SPACE
		RETURN	—
		W	—
		X	—
		Z	—
			— musique et effets sonores
			— effets sonores seulement
			— écran d'inventaire
			— abandonner le jeu
			— ramasser objet/changer avec objet de l'inventaire
			— utiliser l'objet
			— changer l'arme
			— déplier l'inventaire vers la gauche
			— déplier l'inventaire vers la droite

### STATUT ET SCORES

Le panneau en bas de l'écran contient de gauche à droite:

Le point sur les armes et munitions

L'inventaire

Le score

L'énergie (tête)

L'arme affichée est celle que Rambo utilise actuellement. Il peut trouver cinq armes:

1. Poignard (Rambo commence en l'utilisant)
2. Des flèches
3. Des flèches explosives
4. Un revolver avec silencieux
5. Une mitrailleuse

Rambo a la possibilité de porter toutes ces armes à la fois dans L'INVENTAIRE D'ARMES. Utilisez la touche H pour changer l'arme de Rambo et l'arme correspondante sera affichée à l'écran.

Le POIGNARD, les FLECHES et le REVOLVER (si on l'utilise avec le silencieux) sont des armes silencieuses et ne déclencheront pas la sonnerie d'alarme. Les FLECHES EXPLOSIVES, MITRAILLEUSE et le REVOLVER seul la déclencheront. Si l'alarme est donnée, des gardes seront alertés, situeront Rambo et se précipiteront pour l'attaquer, rendant sa tâche bien plus difficile. La sonnerie s'arrêtera au bout d'un certain temps, une fois qu'il aura échangé son arme pour une silencieuse.

Rambo a une réserve de munitions limitée pour chaque arme qu'il trouve, sauf pour le poignard qu'il n'utilise qu'en combat corps à corps. Les munitions restantes pour l'arme actuelle sont affichées sous la case armes. Il peut se réapprovisionner en munitions en trouvant et en utilisant une BOITE AMMO.

### INVENTAIRE

Les objets sous le score actuel sur le panneau statut montre trois des objets que Rambo porte. Il peut en porter dix à la fois maximum. Vous pouvez regarder ce qu'il porte d'autre en faisant défiler l'inventaire de gauche à droite ou en accédant à l'écran Inventaire. L'écran Inventaire vous montre tous les objets que Rambo porte, avec leur nom. On peut ramasser un objet en faisant défiler l'inventaire jusqu'à ce que la case gauche soit vide, en plaçant Rambo à côté de l'objet et en appuyant sur la touche K. L'objet va apparaître dans l'inventaire, sur le panneau. Si un objet se trouve dans la case lorsque vous en ramassez un autre, les objets seront échangés.

### SCORE

Vous augmentez votre score en abattant des soldats ennemis.

Vous pouvez obtenir des bonus importants en trouvant et en libérant des prisonniers Afghans et en portant secours au colonel Trautman.

### ENERGIE

La tête/crâne à droite du panneau montre la situation énergétique de Rambo. Plus le crâne est grand, plus il est faible. Lorsque la tête se change entièrement en crâne, Rambo va mourir.

### LES OBJETS

Des objets sont éparpillés autour du camp et dans l'enceinte. Ils comprennent:

UNE BOITE AMMO, UNE TROUSSE DE SECOURS, UN TUBE FLUORESCENT, UN UNIFORME, DES CLES, UN SILENCIEUX, DES GANTS EN CAOUTCHOUC, UN DETECTEUR DE MINES ET UNE BATTERIE (TROUVES SEPARÉMENT), DES LUNETTES A INFRA-ROUGES ET UNE BATTERIE (TROUVES SEPARÉMENT) ET UNE MENE ANTI-PERSONNEL.

Lorsqu'ils sont ramassés, ces objets sont affichés dans l'INVENTAIRE. POUR utiliser un des objets, faites le défiler sur le panneau jusque dans la case du milieu et appuyez sur la touche USE. S'il est non-réutilisable, par exemple la BOITE AMMO, il disparaîtra alors de l'inventaire. Vous pouvez vous resserrer autant de fois que vous le désirez des clés, ainsi que des autres objets réutilisables.

### CONSEILS UTILES

1. Les gardes ne vous remarqueront pas du moment que vous:
  - a. utilisez une arme silencieuse.
  - b. ne vous aventurez pas directement dans leur ligne de vision.
  - c. ne traversez pas les rayons Infra-Rouges de détection d'intrus.
  - d. ne déclenchez aucune alarme.
2. Dans certaines pièces, vous n'aurez pas forcément à abattre les gardes s'ils ne vous ont pas vus.
3. Si lors de l'utilisation d'une arme non-silencieuse vous avez déclenché l'alarme, changez-la pour une silencieuse et l'alarme s'arrêtera au bout d'un petit moment.
4. Les gants en caoutchouc vous immunisent contre les décharges électriques.
5. Des batteries sont nécessaires pour la marche de certaines pièces d'équipement.
6. Si vous êtes bloqué, essayez d'utiliser un des objets que vous portez.
7. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les boîtes ammo et les trousses de secours aussitôt et, si besoin est, pouvez les conserver pour un usage ultérieur.
8. Gardez l'oeil ouvert pour des interrupteurs sur les murs.

## RAMBO III SECTION 1

You are JOHN RAMBO, a veteran with a mission in Afghanistan. Your colleague Colonel Trautman has been captured by the Russians and is being tortured and held captive somewhere in the fort. Rambo's first job will be to locate and rescue him. Along the way you'll have the chance to rescue other Afghan prisoners and confront hordes of enemy soldiers. Various objects can be found which will either help or hinder your progress.

### LOADING

#### CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the label facing 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, and then press PLAY on the recorder. The program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow previous instructions.

The game loads in three sections which are positioned consecutively on both sides of the tape. If the game ends while you are in sections 2 or 3, then follow on screen instructions which will tell you to rewind the tape to the beginning of side B in order to load in the required data.

#### DISK

Turn on the disk drive making sure all leads are connected. Insert the disk into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "",8,1 (RETURN) and the program will load automatically. Once the game has loaded, leave the disk in the drive as it will be needed to load in sections 2 and 3. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow previous instructions.

### CONTROLS

Use a joystick plugged into PORT 2.

Joystick Directions apply as follows:-

UP	—	Move up
DOWN	—	Move down
LEFT	—	Move left
RIGHT	—	Move right
FIRE	—	use current weapon, ie. stab, shoot etc.

#### KEYS USED

F1	—	MUSIC AND SOUND FX ON
F3	—	SOUND FX ONLY
F7	—	INVENTORY SCREEN
RUN/STOP	—	ABORT GAME
SPACE	—	PICK UP OBJECT / SWAP WITH OBJECT IN INVENTORY
RETURN	—	USE OBJECT
W	—	CHANGE WEAPON
X	—	SCROLL INVENTORY LEFT
Z	—	SCROLL INVENTORY RIGHT

### STATUS AND SCORING

#### PANEL DESCRIPTION

The panel at the bottom of the screen contains, from left to right:-

Weapon and Ammunition status (blue box)

Inventory (red and purple boxes)

Score

Energy

#### WEAPONS

The blue box contains the weapon Rambo is currently using.

There are five weapons he can find. These are:-

1. KNIFE (Rambo starts off using this)
2. ARROWS
3. EXPLOSIVE ARROWS
4. PISTOL AND SILENCER
5. MACHINE GUN

Rambo may carry all these weapons at once in the WEAPON INVENTORY. Use the W key to change the weapon, and the corresponding weapon will be displayed.

The KNIFE, ARROWS and the PISTOL (if used with the SILENCER) are all silent weapons and will not cause the ALARM to sound. The EXPLOSIVE ARROWS, MACHINE GUN and the PISTOL on its own, will. Should the ALARM sound, then guards will be alerted to Rambo's whereabouts and will rush to attack him, making his job much harder. The alarm will die down shortly after he swaps to a silent weapon.

#### AMMUNITION

Rambo has a limited supply of ammunition for any weapon that he finds, except for the knife, which is only used for close combat.

Ammunition left for the current weapon is displayed underneath the weapon box. Ammunition can be replenished by finding and using an AMMO BOX.

#### INVENTORY

# RAMBO III™

## COMMODORE



9. To deactivate control boxes on walls they must be destroyed with explosive arrows.

10. Make a list of the rooms with objects in, so that you will know where to find them next time.

### SECTION 2

Having rescued the Colonel, Rambo must make his escape from the fort leaving the Colonel to rejoin the Afghan horsemen. He must make his way North, through enemy territory priming bombs that have been placed in critical locations in the fort's compound (the number which remain to be primed being displayed next to the current weapon icon). Once all bombs are primed, Rambo must find the helicopter prepared for flight in which to make his escape.

### CONTROLS

Same as for section 1.

### STATUS AND SCORING

Same as for Section 1

### HINTS AND TIPS

1. You will get a bigger bonus score for completing this section the quicker you are.
2. All the guards are out to get you, so shoot first, ask their names afterwards.

### SECTION 3

Rambo has taken control of a Russian tank and only has a short distance to reach the Afghanistan border, where he will be safe from the Russian onslaught. Unfortunately, the area has been alerted to his whereabouts and will be out in full force to give him a leaving reception he will not forget in a hurry. Rambo's mission is nearly over - the area must be cleared of invaders. Can one man defeat the might of a whole army? it's up to you!

### CONTROLS

Use a joystick plugged into PORT 2

Joystick Directions apply as follows:-

UP	—	Move gun crosshair up
DOWN	—	Move gun crosshair down
LEFT	—	Move gun crosshair left
RIGHT	—	Move gun crosshair right
FIRE	—	Fire machine gun

#### KEYS USED

F1	—	MUSIC ON
F3	—	SOUND FX
RUN/STOP	—	ABORT GAME

#### STATUS AND SCORING

Vous augmentez votre score en abattant des soldats ennemis.  
Vous pouvez obtenir des bonus importants en trouvant et en libérant des prisonniers Afghans et en portant secours au colonel Trautman.

ENERGIE

La tête/crâne à droite du panneau montre la situation énergétique de Rambo. Plus le crâne est grand, plus il est faible. Lorsque la tête se change entièrement en crâne, Rambo va mourir.

LES OBJETS

Des objets sont éparpillés autour du camp et dans l'enceinte. Ils comprennent:  
UNE BOITE AMMO, UNE TROUSSE DE SECOURS, UN TUBE FLUORESCENT, UN UNIFORME, DES CLES, UN SILENCIEUX, DES GANTS EN CAOUTCHOUC, UN DETECTEUR DE MINES ET UNE BATTERIE (TROUVES SEPAREMENT), DES LUNETTES A INFRA-ROUGES ET UNE BATTERIE (TROUVES SEPAREMENT) ET UNE MENE ANTI-PERSONNEL.

Lorsqu'ils sont ramassés, ces objets sont affichés dans l'INVENTAIRE. POUR utiliser un des objets, faites le défiler sur le panneau jusque dans la case du milieu et appuyez sur la touche USE. S'il est non-réutilisable, par exemple la BOITE AMMO, il disparaîtra alors de l'inventaire. Voyez l'icône d'un objet pour savoir si vous pouvez le récupérer.

CONSEILS UTILES

- Les gardes ne vous remarqueront pas du moment que vous:
  - utilisez une arme silencieuse.
  - ne vous aventurez pas directement dans leur ligne de vision.
  - ne traversez pas les rayons Infra-Rouges de détection d'intrus.
  - ne déclenchez aucune alarme.
- Dans certaines pièces, vous n'aurez pas forcément à abattre les gardes s'ils ne vous ont pas vus.
- Si lors de l'utilisation d'une arme non-silencieuse vous avez déclenché l'alarme, changez-la pour une silencieuse et l'alarme s'arrêtera au bout d'un petit moment.
- Les gants en caoutchouc vous immunisent contre les décharges électriques.
- Des batteries sont nécessaires pour la marche de certaines pièces d'équipement.
- Si vous êtes bloqué, essayez d'utiliser un des objets que vous portez.
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les boîtes ammo et les troussees de secours aussitôt et, si besoin est, pouvez les conserver pour un usage ultérieur.
- Gardez l'œil ouvert pour des interrupteurs sur les murs.
- Pour être déactivées, les boîtes de contrôle au mur doivent être détruites avec les flèches explosives.
- Faites une liste des pièces avec des objets à l'intérieur afin de savoir où les trouver la prochaine fois.

SECTION 2

Après avoir secouru le colonel, Rambo doit s'évader du fort et laisser le colonel rejoindre les cavaliers Afghans. Il doit se diriger vers le nord, à travers le territoire ennemi, en amorçant des bombes placées à des endroits critiques dans l'enceinte du camp (les numéros restants à être amorcés étant affichés à côté de l'icône de l'arme actuelle). Une fois toutes les bombes amorcées, Rambo doit trouver l'hélicoptère prêt à voler dans lequel il doit s'échapper.

CONTROLES

Les mêmes que pour la section 1.

STATUT ET SCORES

Les mêmes que pour la section 1.

CONSEILS UTILES

- Plus vous serez rapide à compléter cette section, plus vous obtiendrez des points de bonus élevés.
- Tous les gardes sont prêts à vous abattre, donc, tirez d'abord et demandez leur nom ensuite.

SECTION 3

Rambo a pris le contrôle d'un tank russe et n'a qu'une courte distance à parcourir avant d'atteindre la frontière Afghane où il sera à l'abri de l'offensive russe. Malheureusement, toute la région a été alertée de sa présence et va sortir en force pour lui donner une réception d'adieu qu'il n'est pas prêt d'oublier. La mission de Rambo est presque terminée — la région doit être débarrassée de ses envahisseurs. Un seul homme peut-il battre la puissance de toute une armée? Cela dépend de vous!

CONTROLES

Utilisez un levier branché au PORT 2, avec les mouvements suivants:

- |        |  |
|--------|--|
| HAUT   | — Déplace le point de mire du fusil vers le haut   |
| BAS    | — Déplace le point de mire du fusil vers le bas    |
| GAUCHE | — Déplace le point de mire du fusil vers la gauche |
| DROITE | — Déplace le point de mire du fusil vers la droite |
| FEU    | — Tire avec la mitrailleuse                        |

TOUCHES EMPLOYEES

F1 — MUSIQUE F3 — EFFETS SONORES RUN/STOP — ARRETE LE JEU

STATUT ET SCORES

Les mêmes que pour la section 1.

DESCRIPTION DU PANNEAU

En haut de l'écran se trouve votre score (à gauche), et l'heure (à droite).

Entre autres choses, le panneau contient:

- Un compteur de dégâts (barre verticale à droite)
- Un compteur de distance — combien reste avant d'atteindre la frontière. (l'affichage numérique à gauche de l'écran).
- Un indicateur de chaleur d'arme (les blocs en pourpre à droite). A mesure que vous tirez, l'affichage change de pourpre à jaune: au moment que tous les blocs sont jaunes l'arme à feu ne tirera

CONSEILS UTILES

- Tirez par rafales courtes afin de ne pas surchauffer votre arme.
- Détruisez les tanks avant qu'ils ne vous détruisent.
- Tirez sur les mines du terrain avant d'arriver dessus.
- Tirer sur un bunker comme vous l'approchez peut tuer tous ceux qui sont à l'intérieur, ce qui les empêchera de vous lancer des grenades.

RAMBO III

Son code de programmation, sa représentation graphique et artistique sont les copyright de Ocean Software Limited et ne peuvent être ni reproduits, ni mis en magasin, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

GENERIQUE

Programmation de Zach Townsend

Graphiques de Andrew Sleigh

Musique et effets sonores de Jonathan Dunn

Production de D C Ward

©1988 Ocean Software Limited.

RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved.

Inventory (red and purple boxes)

Score

Energy

WEAPONS

The blue box contains the weapon Rambo is currently using.

There are five weapons he can find. These are:-

- KNIFE (Rambo starts off using this)
- ARROWS
- EXPLOSIVE ARROWS
- PISTOL AND SILENCER
- MACHINE GUN

Rambo may carry all these weapons at once in the WEAPON INVENTORY. Use the W key to change the weapon, and the

The KNIFE, ARROWS and the PISTOL (if used with the SILENCER) are all silent weapons and will not cause the ALARM to sound. The EXPLOSIVE ARROWS, MACHINE GUN and the PISTOL on its own, will. Should the ALARM sound, then guards will be alerted to Rambo's whereabouts and will rush to attack him, making his job much harder. The alarm will die down shortly after he swaps to a silent weapon.

AMMUNITION

Rambo has a limited supply of ammunition for any weapon that he finds, except for the knife, which is only used for close combat. Ammunition left for the current weapon is displayed underneath the weapon box. Ammunition can be replenished by finding and using an AMMO BOX.

INVENTORY

The three boxes in the panel, one purple and two red, show three of the objects Rambo is carrying. He may carry a maximum of ten at any one time. You may look at what else he is carrying by scrolling the INVENTORY left and right using the X and Z keys, or by accessing the INVENTORY SCREEN using the F7 key. The INVENTORY SCREEN shows everything that Rambo is carrying along with its name.

An object may be picked up by scrolling the INVENTORY until the middle (purple) box is empty, placing Rambo next to the object and pressing the SPACE BAR. The object will now appear in the purple box in the panel, unless it is a weapon, in which case it will be transferred directly to the WEAPON INVENTORY. If there is an object in the purple box when you pick another object up, the objects will be swapped.

SCORE

Yours score is increased by shooting enemy soldiers.

Big bonuses can be obtained by finding and releasing Afghan prisoners, and rescuing Colonel Trautman.

ENERGY

The face/scull on the right hand side of the panel depicts Rambos's ENERGY status. The more of it that is a skull, the weaker he is. When the face has changed into a skull completely, then Rambo will die.

OBJECTS

Objects will be scattered around the fort and in the compound.

These include:-

AMMO BOX, MEDICAL KIT, GLOW TUBE, UNIFORM, KEYS, SILENCER, RUBBER GLOVES, MINE DETECTOR AND BATTERY (FOUND SEPARATELY), INFRA-RED GOGGLES AND BATTERY (FOUND SEPARATELY), ANTI-PERSONNEL MINE.

These objects when picked up, will be displayed in the INVENTORY. To use an object, scroll it into the middle box in the panel (the purple one, and press the USE key (return key). If it is expendable, e.g. an AMMO BOX, then it will disappear from the inventory. KEYS and other non-expendable items can be used over and over again.

HINTS AND TIPS

- The guards will not take any notice of you provided you:-
  - use a silent weapon.
  - Don't walk directly into their line of sight.
  - Don't walk into the Infra Red intruder detector beams.
  - Don't set off any alarms.
- In some rooms you may not need to shoot the guards if they do not notice you.
- If in using a non-silent weapon, you have set off the alarm, then swap back to the silent one and the alarm will die down after a short period of time.
- Rubber gloves make you immune to electric shocks.
- Batteries are needed in order for some pieces of equipment to work.
- If you are stuck, then try using one of the objects you are carrying.
- Ammo boxes and medical kits do not have to be used at once, but can be saved for later, when needed.
- Look out for switches on the walls.

- You will get a bigger bonus score for completing this section the quicker you are.
- All the guards are out to get you, so shoot first, ask their names afterwards.

SECTION 3

Rambo has taken control of a Russian tank and only has a short distance to reach the Afghanistan border, where he will be safe from the Russian onslaught. Unfortunately, the area has been alerted to his whereabouts and will be out in full force to give him a leaving reception he will not forget in a hurry. Rambo's mission is nearly over - the area must be cleared of invaders. Can one man defeat the might of a whole army? it's up to you !

CONTROLE

Use a joystick plugged into PORT 2

Joystick Directions apply as follows:-

- |       |                            |
|-------|----------------------------|
| UP    | — Move gun crosshair up    |
| DOWN  | — Move gun crosshair down  |
| LEFT  | — Move gun crosshair left  |
| RIGHT | — Move gun crosshair right |
| FIRE  | — Fire machine gun         |

KEYS USED

- |          |              |
|----------|--------------|
| F1       | — MUSIC ON   |
| F3       | — SOUND FX   |
| RUN/STOP | — ABORT GAME |

STATUS AND SCORING

Same as for Section 1

PANEL DESCRIPTION

At the top of the screen is your score (on the left), and the time (on the right).

The panel at the bottom contains, among other things:-

- A Damage meter (the upright bar on the far left).
- A Distance indicator - how far left to get to the border. (the numerical display on the left).
- A Gun Heat indicator (the block of purple squares on the right). As you fire, the display will change from purple to yellow, block by block. When every block is yellow then the gun is too hot and will cease firing. To enable it to cool down, stop firing.

HINTS AND TIPS

- Fire in short bursts so that the gun will not overheat.
- Destroy the tanks before they destroy you.
- Shoot the land mines before you run into them.
- Shooting at a bunker as you approach it may kill anybody inside it, which will stop them from throwing grenades at you.

RAMBO III

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited any may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT 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 product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS

Our quality control department will test the product any supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the produce will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programmed by Zach Townsend

Graphics by Andrew Sleigh

Music & FX by Jonathan Dunn.

Produced by D. C. Ward

©1988 Ocean Software Limited

RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved.



**RAMBO III**  
**ABSCHNITT 1**

Sie sind John Rambo, ein Vietnam-Veteran auf einer neuen Mission in Afghanistan. Ihr ehemaliger Ausbilder, Colonel Trautman, geriet in sowjetische Gefangenschaft und wird irgendwo in deren Lager festgehalten. Rambos erste Aufgabe lautet, den Colonel zu finden und zu befreien. Gleichzeitig besteht die Möglichkeit, andere afghanische Gefangene zu befreien und den feindlichen Truppen empfindliche Verluste zuzufügen. Auf Ihrem Weg finden Sie verschiedene Gegenstände, die Ihnen bei Ihrer Mission entweder helfen, oder Sie behindern.

## LADENANWEISUNG

### KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit Aufkleber nach oben in Ihren Commodore-Recorder und achten Sie darauf, daß sie bis zum Anfang zurückgespult ist. Überprüfen Sie, ob alle Kabel angeschlossen sind. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT ja RUN/STOP gleichzeitig. Befolgen Sie dann die Bildschirmanweisung — PRESS PLAY ON TAPE (Drücken Sie die Play-Taste des Recorders). Das Programm wird nun automatisch geladen. Beim Commodore 128 geben Sie GO 64 mit anschließendem RETURN ein. Danach verfahren Sie, wie oben beschrieben.

Das Spiel wird in drei Teilen geladen, die auf die beiden Kassettenseiten verteilt sind. Wenn Sie das Spiel in Abschnitt 2 oder 3 beenden, befolgen Sie bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm: Spulen Sie die Kassette an den Anfang der Seite B zurück, um die folgenden Programmabschnitte zu laden.

### DISKETTE

Wählen Sie den 64er-Modus. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen Sie LOAD """, 8,1, gefolgt von RETURN. Abschnitt Eins wird nun automatisch geladen. Belassen Sie die Diskette im Laufwerk, da später noch andere Spielabschnitte nachzuladen sind.

## STEUERUNG

Schließen Sie bitte einen Joystick an Port 2 an. Mit dem Steuerknüppel bestimmen Sie die Bewegungsrichtung (links, rechts, aufwärts, abwärts), mit dem Feuerknopf benutzen Sie die angewählte Waffe.

### WICHTIGE TASTEN

F1	—	MUSIK UND GERÄUSCHE AN
F3	—	NUR GERÄUSCHE
F7	—	AUSRÜSTUNG ANZEIGEN
RUN/STOP	—	SPIEL ABBRECHEN
LEERFELD	—	GEGENSTAND AUFHEBEN/GEGEN ANGEZEIGTEN AUSRÜSTUNGSGEGENSTAND AUSWECHSELN

RETURN	—	GEGENSTAND BENUTZEN
W	—	WAFFE WÄHLEN
X	—	AUSRÜSTUNGSLISTE NACH LINKS
Z	—	AUSRÜSTUNGSLISTE NACH RECHTS

## ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

### ANZEIGEN

Am unteren Bildschirmabschnitt sehen Sie von links nach rechts folgende Informationen:

Waffen (Weapons) und Munition (Ammunition) — blaues Feld Ausrüstung (Inventory) — rotes und purpurnes Feld  
Punktezahl (Score)  
Energie

### BEWAFFNUNG

Das blaue Feld zeigt die Waffe, die Rambo derzeit bereit hält. Er kann auf seinem Weg fünf verschiedene Waffen finden:

- Messer (Knife) — gehört zur Grundausrüstung
- Pfeile (Arrows)
- Granat-Pfeile (Explosive Arrows)
- Pistole und Schalldämpfer (Pistol and Silencer)
- Maschinengewehr (Machine Gun)

Rambo kann alle Waffen gleichzeitig mit sich führen. Mit der Taste W wählen Sie davon eine andere Waffe aus.

Das Messer, die Pfeile und die Pistole (wenn der Schalldämpfer benutzt wird) sind leise Waffen, die keinen Alarm auslösen, im Gegensatz zu den Granat-Pfeilen, dem Maschinengewehr und der Pistole (ohne Schalldämpfer). Sobald der Alarm ertönt, werden die Wachen auf Rambo aufmerksam und greifen ihn an, was seine Mission erschwert. Der Alarm wird abgebrochen, wenn Rambo zu einer der leisen Waffen greift.

### MUNITION

Rambo führt einen begrenzten Vorrat an Munition für alle auffindbaren Waffen mit sich, außer für das Messer, das nur für Nahkämpfe brauchbar ist. Die verbleibende Munition für die einzelnen Waffen sehen Sie unterhalb der Waffen. Sie ergänzen Ihre Vorräte durch Benutzen einer aufgefundenen Munitionskiste (AMMO BOX).

### AUSRÜSTUNG ANZEIGEN

Das purpurne und die beiden roten Felder zeigen drei Gegenstände, die Rambo mit sich führt. Er kann maximal zehn Gegenstände gleichzeitig tragen. Zum Ansehen aller derzeit mitgeführten Gegenstände benutzen Sie die Tasten X und Z. Durch Drücken der Taste F7 schalten Sie auf eine Gesamtanzeige aller Ausrüstungsteile um.

Zum Aufnehmen weiterer Gegenstände in die Ausrüstung verschieben Sie die Anzeige, bis das mittlere, purpurne Feld leer ist. Bewegen Sie Rambo neben den gewünschten Gegenstand und drücken die Leertaste. Der Gegenstand erscheint nun in diesem Feld, nur Waffen werden automatisch in die Liste der Bewaffnung aufgenommen (WEAPON INVENTORY). Sofern sich ein Gegenstand in dem purpurnen Feld befindet, wird dieser gegen den neuen Gegenstand ausgetauscht.

### PUNKTEWERTUNG

Ihre Punktezahl erhöht sich mit der Anzahl der vernichteten Feinde. Zusätzliche Bonuspunkte erhalten Sie für das Befreien von afghanischen Gefangenen und für die Rettung des Colonel Trautman.

### ENERGIE

Das Gesicht an der rechten Seite der Anzeigen spiegelt Rambos Kampfkraft wieder. Je mehr es sich in einen Totenkopf verändert, desto schwächer ist Rambo. Er stirbt, sobald das Gesicht vollständig zum Totenschädel wurde.

## GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände finden Sie im Bereich den Lagers:

Munitionskisten (Ammo Box), Verbandskasten (Medical kit), Taschenlampe (Glow Tube), Uniform, Schlüssel (Keys), Schalldämpfer (Silencer), Gummihandschuhe (Rubber Gloves), Minensuchgerät (Mine Detector), Batterien, Mine mit Berührungszünder (Anti-Personnel Mine).

Alle diese Gegenstände erscheinen in der Ausrüstungsliste (INVENTORY), sobald Rambo sie aufhebt. Zum Benutzen setzen Sie den gewünschten Gegenstand in das purpurne Feld und drücken die RETURN-Taste. Verbrauchsgüter, wie zum Beispiel die Munitionskiste, verschwinden nach Benutzung aus der Ausrüstungsliste. Alle anderen Gegenstände, wie beispielsweise Schlüssel, können beliebig oft verwendet werden.

## TIPS UND TRICKS

- Die Wachen werden Sie nicht bemerken, wenn Sie:
  - eine der leisen Waffen benutzen
  - ihnen nicht direkt vor die Augen laufen

## RAMBO III

### SEZIONE 1

Voi siete JOHN RAMBO, un veterano con una missione in Afgasnistan. Il vostro Colonnello Trautman è stato catturato dai russi, che lo stanno torturando e che lo tengono prigioniero nella fortezza. Il primo compito di Rambo è di localizzarlo e metterlo in salvo. Nel corso della vostra impresa avrete la possibilità di liberare altri prigionieri afgani, ma dovrete far fronte a orde di soldati nemici. Potrete trovare svariati oggetti che potranno aiutarvi o ostacolare i vostri progressi.

## CARICAMENTO

### CASSETTA

Mettete la cassetta nel vostro registratore Commodore con l'etichetta rivolta verso l'alto ed assicuratevi che sia riavvolta fino all'inizio e che tutti i fili siano ben collegati. Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente, poi premete PLAY sul registratore. Il programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128 scrivete GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni precedenti. Il gioco si carica in tre sezioni poste di seguito su entrambi i lati del nastro. Se il gioco temina mentre vi trovate nelle sezioni 2 o 3, seguite le istruzioni sullo schermo, che vi diranno di riavvolgere il nastro fino all'inizio della parte B per caricare i dati richiesti.

### DISCO

Accendete l'unità disco accertandovi che tutti i fili siano ben collegati con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivete LOAD """, 8,1 (RETURN) ed il programma si caricherà automaticamente. Una volta caricato il gioco, lasciate il disco nell'unità disco per poter caricare le sezioni 2 o 3. Per caricare il C128 scrivete GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni precedenti.

## CONTROLLI

Usate un joystick inserito nella PORTA 2

Le direzioni del joystick sono le seguenti:

SU	—	Muovete in su
GIÙ	—	Muovete in giù
SINISTRA	—	Muovete a sinistra
DESTRA	—	Muovete a destra
FIRE	—	Usate l'arma corrente, per esempio pugnolate, sparate, ecc.

### TASTI USATI

F1	—	ACCENSIONE DELA MUSICA E DEI EFFETTI SONORI
F3	—	EFFETTI SONORI SOLTANTO
F7	—	SCHERMO DELL'INVENTARIO
RUN/STOP	—	ABBANDONO DEL GIOCO
SPAZIATURA	—	RACCOLTA DI OGGETTO/SCAMBIO CON UN OGGETTO NELL'INVENTARIO
RETURN	—	USO DELL'OGGETTO
W	—	CAMBIO DI ARMA
X	—	PARTI SINISTRA DELL'INVENTARIO
Z	—	PARTI DESTRA DELL'INVENTARIO

## POSIZIONE E PUNTEGGIO

### DESRIZIONE DEL PANNELLO

Il pannello sull parte bassa dello schermo contiene, da destra a sinistra: —

Posizione dell'arma e delle munizioni (casella blu)  
Inventario (caselle rosse e viola)  
Punteggio  
Energia

## ARMI

La casella blu contiene l'arma che Rambo sta usando in quel momento. Rambo può trovare

- cinque armi. Sono: —
- COLTELLO (è l'arma che Rambo usa per prima)
  - FRECCE
  - PISTOLA E SILENZIATORE
  - MITRAGLIATRICE

Rambo può portare tutte queste armi nell'INVENTARIO DELLE ARMI. Usate il tasto W per cambiare arma, che verrà mostrata sullo schermo. IL COLTELLO, LE FRECCE e la PISTOLA, (se usata con il SILENZIATORE) sono tutte armi silenziose e non faranno suonare l'ALLARME. Le frecce ESPLOSIVE, LA MITRAGLIATRICE e la PISTOLA faranno invece suonare l'allarme. Se suona l'ALLARME, le guardie scopriranno dove si trova Rambo e lo attaccheranno rendendogli la sua missione assai più ardua. Per far smetter l'allarme bisogna scambiare l'arma con una silenziosa.

### MUNIZIONI

Rambo ha una riserva limitata di munizioni per ogni arma che trova, eccetto il coltello, che viene solo usato per combattimento corpo a corpo. Le munizioni rimaste per l'arma corrente vengono mostrate sotto la casella che rappresenta l'arma. Le munizioni possono essere ricaricate quando si trova e si usa una AMMO BOX (SCATOLA DI MUNIZIONI).

### INVENTARIO

Le tre caselle nel pannello, una viola e due rosse, mostrano tre degli oggetti che Rambo porta con sé. Ne può portare fino a un massimo di dieci alla volta. Potete controllare quali altri oggetti ha con sé muovendo l'immagine dell'INVENTARIO a sinistra o a destra usando i tasti X e Z, o ottenendo accesso allo SCHERMO DELL'INVENTARIO usando il tasto F7. Lo SCHERMO DELL'INVENTARIO mostra tutti gli oggetti di cui Rambo è in possesso accanto al suo nome. Si può raccogliere un oggetto muovendo l'INVENTARIO fino a quando la casella di mezzo (quella viola) è vuota, mettendo Rambo vicino all'oggetto e premendo la BARRA DI SPAZIATURA. A questo punto l'oggetto apparirà nella casella viola nel pannello, a meno che si tratti di un'arma; in questo caso sarà trasferita direttamente al INVENTARIO DELL'ARMA. Se c'è un oggetto nella casella viola quando raccogliete un altro oggetto, gli oggetti verranno scambiati.

## PUNTEGGIO

Si può incrementare il punteggio sparando ai soldati nemici. Vengono aggiudicati molti punti supplementari quando si trovano o si liberano i prigionieri afgani, e quando si mette in salvo il Colonnello Trautman.

### ENERGIA

Il visore dello schermo sotto del pannello rappresenta la situazione dell'ENERGIA di Rambo. Più debole diventa Rambo, maggiore sarà la zona del teschio rispetto a quella del viso. Quando il viso si trasforma completamente in un teschio, significa che Rambo è morto. OGGETTI

Gli oggetti sono sparpagliati nella fortezza e nella zona circostante. Questi includono:

SCATOLE DI MUNIZIONI, KIT DI PRONTO SOCCORSO, TUBO LUMINOSO, UNIFORME, CHIAVI SILENZIATORE, QUANTI DI GOMMA, RICERCATORE DI MINE E BATTERIA, (CHE SI TROVA A PARTE), OCCHIALINI INFRAROSSI, E BATTERIA (CHE SI TROVA A PARTE), MINE ANTIUOMO.

Questi oggetti verranno mostrati nell'INVENTARIO una volta che vengono raccolti. Per usare un oggetto, muovetelo nella casella di mezzo nel pannello (quella viola, e premete il tasto USE (il tasto di return). Se si tratta di un oggetto che si esaurisce, come per esempio un SCATOLA DI MUNIZIONI, sparirà dall'inventario. LE CHIAVI ed altri oggetti che non si esauriscono possono essere riutilizzati.

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Le guardie non vi disturberanno se:
  - Usate un'arma silenziosa.

## RAMBO III

### JAKSO 1

Olet sotaveteraani JOHN RAMBO, ja olet suorittamassa erikoistehtävää Afganistanissa. Venäläiset ovat vanginneet kumppanisi eversti Trautmanin, ja nyt häntä kidutetaan vankina jossakin heidän linnakkeessaan. Rambon ensimmäisenä tehtävänä on hänen löytämisensä ja pelastamisensa. Samalla kun etsit everstiä, sinulla on tilaisuus pelastaa muita afganistanilaisia vankeja ja taistella vihollisen sotajoukkoja vastaan. Matkan varrelta löytyy erilaisia artikkeleita, jotka joka auttavat tai estävät etenemistäsi.

## LATAUS

### KASETTI

Aseta kasetti Commadore-nauhuriin niin, että se puoli kasettia, jolla on painettua tekstiä on ylöspäin, ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki johdot on kytketty oikein. Näppäin samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP ja paina sen jälkeen alas nauhurin näppäin "PLAY". Ohjelma latautuu tällöin automaattisesti. C128:n ollessa kysymyksessä lataustyyppinä on GO 64(RETURN). Seuraa sen jälkeen edellä annettuja ohjeita.

Peli latautuu kolmessa eri jaksossa, jotka on sijoitettu peräkkäiseen järjestykseen nauhan molemmille puolille. Jos peli loppuu, kun olet jaksossa 2 tai 3, seuraa näytön antamia ohjeita, jotka neuvovat kelaamaan nauhan takaisin sivun B alkuun tarvittavan datan lataamiseksi.

### LEVY

Kytke päälle levuasema ja varmista, että kaikki johdot on liitetty oikein. Aseta ohjelma levyasemaan niin, että sen otsikko on ylöspäin. Kirjoita LOAD """, 8,1 (RETURN), jolloin ohjelma latautuu automaattisesti. Kun peli on latautunut, jätä levy levyasemaan, koska sitä tarvitaan vaiheiden 2 ja 3 lataamiseen. C128 n ollessa kysymyksessä lataustyyppinä on GO 64(RETURN). Seuraa sen jälkeen edellä annettuja ohjeita.

## SÄÄTIMET

Käytä joystickiä kytkettynä PORTTIIN 2.

Joystickin käyttö tapahtuu seuraavalla tavalla:

YLOS	—	Liikkuminen ylöspäin
ALAS	—	Liikkuminen alaspäin
VASEN	—	Liikkuminen vasemmalle
OIKEA	—	Liikkuminen oikealle
TULITUS	—	Käsilä olevan ase <span></span> en käyttäminen, esimerkiksi puukottaminen, ampuminen jne.

### NÄPPÄINTEN TOIMINNOT

F1	—	MUSIIKKI JA ÄÄNITEHOSTEET PÄÄLLÄ
F3	—	PÄÄLLÄ AINOASTAAN ÄÄNITEHOSTEET
F7	—	INVENTORILUETTELON NÄYTTO
RUN/STOP	—	PELIN LOPETTAMINEN
SPACE	—	POIMI NÄYTETTY ARTIKKELI / VAIHDA INVENTORILUETTELOSSA OLEVAAN ARTIKKELIIN
RETURN	—	NÄYTETTYÄ ARTIKKELIA
W	—	VAIHDA ASE
X	—	VIERITÄ INVENTORILUETTELOA VASEMMALLE
Z	—	VIERITÄ INVENTORILUETTELOA OIKEALLE

## STATUS JA TULOKSET

Näytön alareunassa olevassa taulukossa luettuna vasemmalta oikealle sijaitsee -

Aseita ja ammuksia osoittava status (sininen ruutu)  
Inventoriluettelo (punaiset ja tummanpunaiset ruudut)  
Tulokset  
Energia

### ASEET

Rambon parhaillaan käyttämä ase sijaitsee sinisessä ruudussa.

Hänen on mahdollista löytää tehtävää suorittaessaan viisi asetta. Ne ovat:

- PUUKKO (Rambo aloittaa tehtävänsä tätä käyttämällä)
- NUOLET
- RÄJÄHTÄVÄT NUOLET
- PISTOOLI JA ÄÄNENVAIMENNIN
- KONEKIVÄÄRI

Rambo voi kantaa kaikkia näitä aseita mukanaan samanaikaisesti ASEINVENTAARIOLUETTELOSSA. Näppäimen W avulla vaihdetaan ase toiseen, jolloin vaukaava ase näkyy näyttöruudussa.

PUUKKO, NUOLET ja PISTOOLI (jos sitä käytetään ÄÄNENVAIMENTAJAN kanssa) ovat kaikki äänettömiä aseita eivätkä saa aikaan HÄLYTYSTÄ, joka aiheutuu käytettäessä RÄJÄHTÄVIÄ NUOLIA, KONEKIVÄÄRIÄ ja PISTOOLIA ilman äänenvaimenninta. Jos HÄLYTYS tapahtuu, vartijat saavat selville Rambon läsnäolon ja yrittävät hyökätä hänen kimppuunsa, jolloin hänen tehtävänsä vaikeutuu huomattavasti. Hälytys loppuu pian sen jälkeen kun Rambo ottaa käyttöönsä äänettömän aseen.

### AMMUKSET

Rambon käytettävissä on rajoitettu ammusvarasto hänen kutakin löytämäänsä asetta kohti, paitsi kun on kysymyksessä puukko, jota käytetään vain lähitaistelussa. Käytössä olevan aseen ammusmäärä näkyy aseruudun alapuolella. Ammusvarasto voidaan uusia löytämällä AMMUSLAATIKKO ja käyttämällä sitä hyväksi.

### INVENTORILUETTELO

Taulukon kolme ruutua, yksi punainen ja kaksi tummanpunaista, näyttävät kolme Rambon kantamista artikkeleista. Hän kykenee kantamaan samanaikaisesti enintään kymmenen artikkelia. Näet muut hänen kantamansa artikkelit viertittämällä INVENTORILUETTELOA vasemmalle ja oikealle käyttämällä näppäimiä X ja Z tai avaamalla INVENTORILUETTELON NÄYTÖN käyttämällä näppäintä F7. INVENTORILUETTELON NÄYTÖSTÄ näkyy kaikki Rambon kantamat artikkelit nimin varustettuina.

Artikkeli voidaan ottaa haltuun viertittämällä INVENTORILUETTELOA, kunnes keskimäinen (tummanpunainen) ruutu on tyhjä. Sen jälkeen Rambo asetetaan kyseisen artikkelin viereen ja näpätään SPACE BAR. Kyseinen artikkeli näkyy nyt taulukon tummanpunaisessa ruudussa paitsi mikäli on kysymys aseesta, jolloin se siirretään suoraan ASEINVENTAARIOLUETTELOON. Jos tummanpunainen ruutu sisältää jo artikkeleita poimiessasi uuden artikkelin, ne vaihdetaan.

### TULOKSET

Tuloksesi paranee ampumalla vihollissotilaita.

Erikoispiistemääriä saadaan löytämällä ja vapauttamalla vangittuja afganistanilaisia ja pelastamalla eversti Trautman.

### ENERGIA

Taulukon oikealla puolella näkyvä kasvo/kallo kuvaa Rambon ENERGIAN statusta. Mitä suurempi osa kuvasta näkyy kallona, sitä heikompi hän on voimiltaan. Kun kasvo on muuttunut täysin kalloksi, Rambo kuolee.

### ARTIKKELIT

Artikkelit on siroteltu kautta linnakkeen ja sen ympäristöön. Niitä ovat:

AMMUSLAATIKKO, LÄÄKEVARASTO, LOISTOPUTKI, UNIVORMU, AVAIMET, ÄÄNENVAIMENNIN, KUMIKASINEET, MIINANILMAISIN JA PATERI (LÖYDETTÄVISSÄ ERI PAIKOISTA), INFRAPUNAISET SILMÄLASIT JA PATERI (LÖYDETTÄVISSÄ ERI PAIKOISTA), YMPÄRISTÖMINA.

Kun nämä artikkelit otetaan haltuun, ne näkyvät INVENTORILUETTELOSSA. Kun haluat ottaa artikkelin käyttöön, vieritä se taulukon keskimäiseen ruutuun (tummanpunainen) ja paina KÄYTTÖnäppäintä (return key). Jos se on kulutusartikkeli, kuten esimerkiksi AMMUSLAATIKKO, se häviää inventoriluettelosta. AVAIMIA ja muita ei-kulutusartikkeleita

einer aufgeführten Munitionskisten (AMMO BOX).

#### AUSRÜSTUNG ANZEIGEN

Das purpurne und die beiden roten Felder zeigen drei Gegenstände, die Rambo mit sich führt. Er kann maximal zehn Gegenstände gleichzeitig tragen. Zum Ansehen aller derzeit mitgeführten Gegenstände benutzen Sie die Tasten X und Z. Durch Drücken der Taste F7 schalten Sie auf eine Gesamtanzeige aller Ausrüstungsteile um.

Zum Aufnehmen weiterer Gegenstände in die Ausrüstung verschieben Sie die Anzeige, bis das mittlere, purpurne Feld leer ist. Bewegen Sie Rambo neben den gewünschten Gegenstand und drücken die Leertaste. Der Gegenstand erscheint nun in diesem Feld, nur Waffen werden automatisch in die Liste der Bewaffnung aufgenommen (WEAPON INVENTORY). Sofern sich ein Gegenstand in dem purpurnen Feld befindet, wird dieser gegen den neuen Gegenstand ausgetauscht.

#### PUNKTEWERTUNG

Ihre Punktezahl erhöht sich mit der Anzahl der vernichteten Feinde. Zusätzliche Bonuspunkte erhalten Sie für das Befreien von afghanischen Gefangenen und für die Rettung des Colonel Trautman.

#### ENERGIE

Das Gesicht an der rechten Seite der Anzeigen spiegelt Rambos Kampfkraft wieder. Je mehr es sich in einen Totenkopf verändert, desto schwächer ist Rambo. Er stirbt, sobald das Gesicht vollständig zum Totenschädel wurde.

### GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände finden Sie im Bereich den Lagers:

Munitionskisten (Ammo Box), Verbandskasten (Medical kit), Taschenlampe (Glow Tube), Uniform, Schlüssel (Keys), Schalldämpfer (Silencer), Gummihandschuhe (Rubber Gloves), Minensuchgerät (Mine Detector), Batterien, Mine mit Berührungszünder (Anti-Personnel Mine).

Alle diese Gegenstände erscheinen in der Ausrüstungsliste (INVENTORY), sobald Rambo sie aufhebt. Zum Benutzen setzen Sie den gewünschten Gegenstand in das purpurne Feld und drücken die RETURN-Taste. Verbrauchsgüter, wie zum Beispiel die Munitionskiste, verschwinden nach Benutzung aus der Ausrüstungsliste. Alle anderen Gegenstände, wie beispielsweise Schlüssel, können beliebig oft verwendet werden.

### TIPS UND TRICKS

- Die Wachen werden Sie nicht bemerken, wenn Sie:
  - eine der leisen Waffen benutzen
  - ihnen nicht direkt vor die Augen laufen
  - die Infrarotstrahlen der Alarmanlagen umgehen
  - keinen Alarm auslösen
- In einigen Räumen brauchen Sie die Wachen nicht zu töten, da diese Sie nicht bemerken.
- Falls Sie einen Alarm auslösten, nehmen Sie eine der leisen Waffen zur Hand, und die Sirene wird nach kurzer Zeit abgeschaltet.
- Die Gummihandschuhe schützen Sie vor elektrischen Schlägen.
- Einige der Gegenstände funktionieren nur mit Batterien.
- Sollten Sie festsitzen, hilft Ihnen vielleicht der eine oder andere Ausrüstungsgegenstand.
- Munitionskisten und Verbandskästen sollten Sie nicht sofort benutzen, sondern für spätere Notfälle aufbewahren.
- Achten Sie auf versteckte Schalter an den Wänden.
- Die Schalttafeln an den Wänden lassen sich nur durch die Granat- Pfeile zerstören.
- Merken Sie sich die Orte, an denen sich Gegenstände befinden, so daß Sie später bei Bedarf sofort wissen, wo Sie suchen müssen.

### ABSCHNITT 2

Nach der Befreiung des Colonels, muß Rambo ihn sicher aus dem feindlichen Lager zu den afghanischen Widerstandskämpfern geleiten. Er selbst muß sich danach durch das feindliche Territorium nach Norden durchschlagen, wobei er versteckte Sprengladungen scharfmachen muß (die Anzahl der noch verbleibenden Bomben wird neben der benutzten Waffe angezeigt). Nach dem Erfüllen dieser Aufgabe muß Rambo den flugbereiten Helikopter finden, mit dem er aus der Gefahrenzone entkommen kann.

### STEUERUNG

Wie in Abschnitt 1.

### ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Wie in Abschnitt 1.

### TIPS UND TRICKS

- Je schneller Sie diesen Abschnitt erfolgreich beenden, desto mehr Bonuspunkte erhalten Sie.
- Da alle Wachen hinter Ihnen her sind, heißt die Devise: Erst schießen, dann fragen.

### ABSCHNITT 3

Rambo hat einen feindlichen Panzer erbeutet und hat nur noch eine kurze Distanz bis zur afghanischen Grenze, wo er vor den feindlichen Angriffen in Sicherheit ist. Unglücklicherweise sind alle Truppen in diesem Gebiet in Alarmzustand versetzt und versuchen, ihn abzufangen. Rambo's Mission ist fast beendet, das Gebiet muß von den feindlichen Truppen zurückerobert werden. Kann ein einzelner Mann die Kampfkraft einer ganzen Armee widerstehen? Es liegt ganz bei Ihnen!

### STEUERUNG

Benutzen Sie den Joystick im Port 2.

Mit dem Steuerknüppel bewegen Sie das Fadenkreuz der Bewaffnung (links, rechts, aufwärts, abwärts). Mit dem Feuerknopf feuern Sie auf die feindlichen Truppen.

#### WICHTIGE TASTEN

F1 — MUSIK AN F3 — GERÄUSCHE AN RUN/STOP — SPIEL ABBRECHEN

### ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Wie in Abschnitt 1.

#### ANZEIGEN

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie Ihre derzeitige Punktzahl und rechts daneben die Zeit.

Die Anzeigen am unteren Rand enthalten unter anderem:

- Beschädigungsanzeige (Damage Meter) — der Balken ganz links.
- Entfernungsmesser (Distance Indicator) — die numerische Anzeige am linken Rand zeigt Ihnen die Entfernung zur Grenze.
- Überhitzungsanzeige (Gun Heat Indicator) — die purpurnen Blöcke auf der rechten Seite werden bei Überhitzung des Maschinengewehres nacheinander gelb. Sobald alle gelb leuchten, blockiert das Maschinengewehr wegen Überhitzung, und Sie müssen eine Feuerpause einlegen.

### TIPS UND TRICKS

- Feuern Sie in kurzen Stößen, um eine Überhitzung zu vermeiden.
- Zerstören Sie die feindlichen Panzer, bevor Sie selbst abgeschossen werden.
- Zerschießen Sie die Tellerminen, falls Sie diese nicht umgehen können.
- Durch Beschießen der Bunker erledigen Sie alle feindlichen Kämpfer — ansonsten werden Sie mit Granaten bombardiert.

### DANKSAGUNG

Programmiert von Zach Townsend

Grafiken von Andrew Sleigh

Musik und Geräusche Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward

Übersetzung AGC ©1988 OCEAN SOFTWARE LIMITED

RAMBO II TM & © 1988 CAROL CO. PICTURES INC. All Rights Reserved

Vergessen nicht, daß Sie die Tasten X und Z benutzen, um die Munitionskisten zu wechseln. Sie müssen auch die Tasten X und Z benutzen, um die Munitionskisten zu wechseln. Sie müssen auch die Tasten X und Z benutzen, um die Munitionskisten zu wechseln.

#### INVENTARIO

Le tre caselle nel pannello, una viola e due rosse, mostrano tre degli oggetti che Rambo porta con sé. Ne può portare fino a un massimo di dieci alla volta. Potete controllare quali altri oggetti ha con sé muovendo l'immagine dell'INVENTARIO a sinistra o a destra usando i tasti X e Z, o ottenendo accesso allo SCHERMO DELL'INVENTARIO usando il tasto F7. Lo SCHERMO DELL'INVENTARIO mostra tutti gli oggetti di cui Rambo è in possesso accanto al suo nome. Si può raccogliere un oggetto muovendo l'INVENTARIO fino a quando la casella di mezzo (quella viola) è vuota, mettendo Rambo vicino all'oggetto e premendo la BARRA DI SPAZIATURA. A questo punto l'oggetto apparirà nella casella viola nel pannello, a meno che si tratti di un'arma; in questo caso sarà trasferita direttamente al INVENTARIO DELL'ARMA. Se c'è un oggetto nella casella viola quando raccogliete un altro oggetto, gli oggetti verranno scambiati.

### PUNTEGGIO

Si può incrementare il punteggio sparando ai soldati nemici. Vengono aggiudicati molti punti supplementari quando si trovano o si liberano i prigionieri afgani, e quando si mette in salvo il Colonnello Trautman.

#### ENERGIA

Il visore schermo sul lato destro del pannello rappresenta la situazione dell'ENERGIA di Rambo. Più debole diventa Rambo, maggiore sarà la zona del teschio rispetto a quella del viso. Quando il viso si trasforma completamente in un teschio, significa che Rambo è morto.

#### OGGETTI

Gli oggetti sono sparpagliati nella fortezza e nella zona circostante. Questi includono:

SCATOLE DI MUNIZIONI, KIT DI PRONTO SOCCORSO, TUBO LUMINOSO, UNIFORME, CHIAVI SILENZIATORE, GUANTI DI GOMMA, RICERCATORE DI MINE E BATTERIA, (CHE SI TROVA A PARTE), OCCHIALINI INFRAROSSI, E BATTERIA (CHE SI TROVA A PARTE), MINE ANTIUOMO.

Questi oggetti verranno mostrati nell'INVENTARIO una volta che vengono raccolti. Per usare un oggetto, muovetelo nella casella di mezzo nel pannello (quella viola, e premete il tasto USE (il tasto di return). Se si tratta di un oggetto che si esaurisce, come per esempio un SCATOLA DI MUNIZIONI, sparirà dall'inventario. LE CHIAVI ed altri oggetti che non si esauriscono possono essere riutilizzati.

### SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Le guardie non vi disturberanno se:
  - Usate un'arma silenziosa.
  - Non camminate direttamente nella loro linea di mira.
  - Non camminate nei raggi infrarossi che rivelano intrusori.
  - Non mettete in funzione gli allarmi.
- In alcune stanze non dovrete sparare alle guardie se non si accorgono della vostra presenza.
- Se quando usate un'arma non silenziona, avete messo in funzione l'allarme, scambiatela immediatamente con una silenziosa per far fermare l'allarme dopo un breve periodo di tempo.
- I guanti di gomma vi proteggono dalle scosse elettriche.
- Avrete bisogno di batterie per far funzionare determinati oggetti.
- Se vi trovate nei guai, usate uno degli oggetti che avete in possesso.
- Non è necessario usare subito le scatole di munizioni e il kit di pronto soccorso, che potete conservare per quando saranno necessari.
- Fate attenzione agli interruttori sulle pareti.
- Per disattivare i controlli sulle pareti dovette distruggerli con frecce esplosive.
- Elencate gli oggetti presenti nelle stanze, in modo da trovarli con facilità la prossima volta.

### SEZIONE 2

Dopo aver messo in salvo il colonnello, Rambo deve cercare di scappare dalla fortezza lasciando il colonnello con gli afgani a cavallo. Rambo deve poi dirigersi verso nord, attraverso il territorio nemico innescando le bombe che sono state piazzate in posizioni critiche nella zona che circonda la fortezza (il numero di bombe da innescare viene mostrato vicino all'icona dell'arma corrente). Una volta innescate tutte le bombe, Rambo deve trovare l'elicottero pronto per il volo che gli permetterà di fuggire.

### CONTROLLI

Come per la sezione 1.

### POSIZIONE E PUNTEGGIO

Come nella sezione 1.

### SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Più rapidamente completate questa sezione, più punti vi saranno aggiudicati.
- Tutte le guardie vi sono alle calcagna; prima sparate, poi chiedete i loro nomi!

### SEZIONE 3

Rambo è riuscito a prendere controllo di un carro armato russo ed è vicino alla frontiera con l'Afganistan, dove sarà al sicuro. Purtroppo, i nemici sono venuti a conoscenza della sua ubicazione e sono pronti a dargli un'accoglienza che non dimenticherà tanto in fretta! La missione di Rambo è quasi terminata — la zona deve essere sgombra di invasori. Può un uomo da solo sconfiggere un intero esercito? Dipende da voi!

### CONTROLLI

Usate un joystick inserito nella PORTA 2

Le direzioni del joystick sono come segue:

SU — Muovere il mirino del fucile in su  
GIU — Muovete il mirino del fucile in giù  
SINISTRA — Muovete il mirino del fucile a sinistra  
DESTRA — Muovete il mirino del fucile a destra  
FIRE — Sparate con la mitragliatrice

#### TASTI USATI

F1 — ACCENSIONE DELLA MUSICA F3 — EFFETTI SONORI

RUN/STOP — ABBANDONO DEL GIOCO

### POSIZIONE E PUNTEGGIO

Come per la sezione 1

#### DESCRIZIONE DEL PANNELLO

Sulla parte alta dello schermo c'è il punteggio (sulla sinistra) e il tempo (sulla destra).

Il pannello sul fondo contiene, fra altre cose:

- Un misuratore di danno (la barra verticale più a sinistra)
- Un indicatore di distanza — quanto è lontana la frontiera (il numero sulla sinistra).
- Un indicatore di calore del fucile (il blocco di quadratini viola sulla destra). Quando sparate, l'immagine cambierà da viola a gialla, blocco per blocco. Quando tutti i blocchi sono diventati gialli significa che il fucile è surriscaldato e non potrete più sparare. Per permettere al fucile di raffreddarsi, smettere di sparare.

### SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Sparate a raffiche brevi per non far surriscaldare il fucile.
- Distruggete i carri armati prima che distruggano voi.
- Sparate alle mine prima di calpestarle.
- Se sparate ad un bunker mentre si avvicina, potrete uccidere i soldati che sono all'interno, così non potranno più lanciarvi granate.

### CREDITI

Programmato da Zach Townsend

Grafici di Andrew Sleigh

Musica ed effetti sonori di Jonathan Dunn

Prodotto da D.C. Ward ©1988 Ocean Software Limited

RAMBO II TM & © 1988 CAROL CO. PICTURES INC. All Rights Reserved

#### AMMUKSET

Rambon käytettävissä on rajoitettu ammusvarasto hänen kutakin löytämäänsä asetta kohti, paitsi kun on kysymyksessä puukko, jota käytetään vain lähitaistelussa. Käytössä olevan aseän ammusmäärä näkyy aseruudun alapuolella. Ammusvarasto voidaan uusia löytämällä AMMUSLAATIKKO ja käyttämällä sitä hyväksi.

#### INVENTORILUETTELO

Taulukon kolme ruutua, yksi punainen ja kaksi tummanpunaista, näyttävät kolme Rambon kantamista artikkeleista. Hän kykenee kantamaan samanaikaisesti enintään kymmenen artikkeila. Näet muut hänen kantamansa artikkelit vierittämällä INVENTORILUETTELOA vasemmalle ja oikealle käyttämällä näppäimiä X ja Z tai avaamalla INVENTORILUETTELON NÄYTÖN käyttämällä näppäintä F7. INVENTORILUETTELON NÄYTÖSTÄ näkyy kaikki Rambon kantamat artikkelit nimin varustettuina.

Artikkeli voidaan ottaa haltuun vierittämällä INVENTORILUETTELOA, kunnes keskimmäinen (tummanpunainen) ruutu on tyhjä. Sen jälkeen Rambo asetetaan kyseisen artikkelin viereen ja näpätään SPACE BAR. Kyseinen artikkeli näkyy nyt taulukon tummanpunaisessa ruudussa paitsi mikäli on kysymys aseesta, jolloin se siirretään suoraan ASEINVENTAARIOLUETTELOON. Jos tummanpunainen ruutu sisältää jo artikkeleita poimieessasi uuden artikkelin, ne vaijetaan.

#### TULOKSET

Tuloksesi paranee ampumalla vihollissotilaita.

Erikoispistemääriä saadaan löytämällä ja vapauttamalla vangittuja afganistanilaisia ja pelastamalla eversti Trautman.

#### ENERGIA

Taulukon oikealla puolella näkyvä kasvo/kallo kuvaa Rambon ENERGIAN statusta. Mitä suurempi osa kuvasta näkyy kallona, sitä heikompi hän on voimiltaan. Kun kasvo on muuttunut täysin kalloksi, Rambo kuolee.

#### ARTIKKELIT

Artikkelit on siroteltu kautta linnakkeen ja sen ympäristöön. Niitä ovat:

AMMUSLAATIKKO, LÄÄKEVARASTO, LOISTOPUTKI, UNIVORMU, AVAIMET, ÄÄNENVAIMENNIN, KUMIKÄSINEET, MIINAN ILMAISIN JA PATTERNI (LÄYDETTÄVISSÄ ERI PAIKOISTA), INFRAPUNAISET SILMÄLASIT JA PATTERNI (LÖYDETTÄVISSÄ ERI PAIKOISTA), YMPÄRISTÖMIINA.

Kun nämä artikkelit otetaan haltuun, ne näkyvät INVENTORILUETTELOSSA. Kun haluat ottaa artikkelin käyttöön, vieritä se taulukon keskimmäiseen ruutuun (tummanpunainen) ja paina KÄYTÖNnäppäintä (return key). Jos se on kulutusartikkeli, kuten esimerkiksi AMMUSLAATIKKO, se häviää inventori luettelosta. AVAIMIA ja muita ei-kulutusartikkeleita voidaan käyttää kerta toisensa jälkeen.

### NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- Vartijat eivät huomaa sinua siinä tapauksessa, että:
  - käytät äänetöntä asetta.
  - et kävele suoraan heidän näkökenttäänsä.
  - et kävele infrapunaisten säteiden ilmaisualueelle.
  - et saa aikaan hälytystä.
- Joissakin huoneistoissa ei tarvitse ampua vartijoita elleivät he huomaa sinua.
- Jos saat aikaan hälytyksen käyttäessäsi asetta, jota ei ole varustettu äänenvaimentajalla, vaihda aseesi äänettömään, jolloin hälytys loppuu pienen ajan kuluttua.
- Kumikäsineet tekevät sinut immuuniksi sähköshokeille.
- Pattereita tarvitaan tiettyjen välineiden toimintaa varten.
- Jos olet jumassa, kokeile kantamiesi artikkeleiden käyttöä.
- Ammuslaatikoita ja lääkitävarastoja ei tarvitse käyttää välittömästi, vaan ne voidaan säästää myöhempää tarvetta varten.
- Pane merkille seinäkatkaisimien sijainti.
- Seinillä sijaitsevien kontrollilaatikoiden toiminta lakkautetaan tuhoamalla ne räjähtävillä nuolilla.
- Tee luettelo huoneista, joihin on sijoitettu artikkeleita, niin että tiedät, mistä ne löytyvät seuraavalla kerralla.

### JAKSO 2

Pelastettuaan everstin Rambo joutuu pakenemaan linnakkeesta ja jättää everstin liittymään afganistanilaisten ratsujoukkoihin. Rambon on paettava pohjoiseen linnaketta ympäröivän alueen halki samalla räjäyttäen alueelle sijoitetut ruutipommit (joiden määrä näkyy parhaillaan käytössä olevan aseän kuvakkeen vieressä). Kun kaikki pommit on räjäytetty, Rambo on löydettävä helikopteri, joka on odottamassa häntä.

### SÄÄTIMET

Samoin kuin jaksossa 1.

### STATUS JA TULOKSET

Samoin kuin jaksossa 1.

### NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- Mitä nopeampi olet, sitä suuremman pistemäärän saat suoritettuasi tämän jakson
- Kaikki vartijat ovat ajamassa sinua takaa, joten on parasta, että ammut ensin ja esittelet itsesi vasta sen jälkeen.

### JAKSO 3

Rambo on vallannut venäläisen tankin ja Afganistanin raja, jonka takana hän on turvassa venäläisistä, ei ole kovinkaan kaukana. Valitettavasti alueella on toimitettu hälytys, ja joukut ovat tulossa suurin voimin valmistamaan sellaiset lähtöjuhlat, joita hän ei tule kovinkaan äkkiä unohtamaan. Rambon tehtävä on melkein täytetty - alue on puhdistettava valloittajista. Pystytkö yksi mies tuhoamaan kokonaisen armeijan? Se riippuu täysin sinusta!

### SÄÄTIMET

Käytä joystickiä, joka on kytketty PORTTIIN 2.

Joystickiä käytetään seuraavalla tavalla:-

YLOS — Liikuta asetta hiusristikkoä pitkin ylöspäin  
ALAS — Liikuta asetta hiusristikkoä pitkin alaspäin  
VASEMMALLE — Liikuta asetta hiusristikkoä pitkin vasemmalle  
OIKEALLE — Liikuta asetta hiusristikkoä myöten oikealle  
TULITUS — Tulita konekiväärillä

#### NÄPPÄINTEN TOIMINNNOT:

F1 — MUSIIKKI PÄÄLLÄ F3 — ÄÄNITEHOSTEET RUN/STOP — PELIN LOPETTAMINEN

### STATUS JA TULOKSET

Sama kuin jaksossa 1

#### TAULUKON KUVAAUS

Näytön yläosassa näkyy saavuttamasi tulos (vasemmalla) ja aika (oikealla).

Aloosassa sijaitsevasta taulukosta näkyy mm.:

- Vahinkomittari (pystyviiva äärimmäisenä vasemmalla).
- Etäisyysilmaisim - kuinka pitkä matka on rajalle (vasemmalla puolen näkyvä numeronäyttö).
- Aseän lämpöilmaisim (oikealla näkyvät tummanpunaiset neliöt). Kun tulitait, näyttö muuttuu tummanpunaisesta keltaiseksi lohko lohkolta. Kun kaikki lohkot ovat keltaisia, ase on kuumunut liikaa ja lakkaa toimimasta. Lopeta tulitus aseän viilentämiseksi.

### NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- Tulita lyhyin jaksoin, niin että ase ei pääse ylikuumenemaan.
- Tuhoa tankit, ennen kuin ne pääsevät tuhoamaan sinut.
- Ammu maamiinat, niin että et juokse niihin.
- Bunkkerin tulittaminen sitä lähestyessäsi tappaa sen sisällä olevat viholliset ja lopettaa näin kranaattien heittämissen.

### TEKIJÄT

Ohjelmointi: Zach Townsend

Grafiikka: Andrew Sleigh

Musiikki ja äänitehosteet: Jonathan Dunn

Tuottaja: D. C. Ward

©1988 Ocean Software Limited