

LEADER

GREEN BERET



...the name
of the game

Konami

Official
Game

GREEN BERET

GREEN BERET™ IS A TRADEMARK OF IMAGINE SOFTWARE.



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 Atari XL, XE, 800 and 1000 (HSX) micro computers.

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?

LOADING

Position the cassette in your Atari cassette tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all leads are connected. Switch off the computer and all other peripherals except the cassette, remove all cartridges and switch on holding down the START key (and OPTION on XL/XE's). At the beep, press PLAY on the cassette recorder and then press the RETURN key on the computer. The game will then load and run. When loading is complete, press the fire button to start.

CONTROLS

The program is controlled by joystick.

JOYSTICK



Fire Button = KNIFE

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 and shoot to stop you.

Dodge the bullets, missiles and bombs along the way. Collect the bonuses by killing the commandant.

Rescue! 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 shows current weapons and lives remaining at the top left of the screen and current score and high score at the top right. You begin your mission with three lives and gain bonus lives on completing a stage up to a maximum of three.

HINTS AND TIPS

- Avoid the bullets/missiles by lying down or jumping.
- Keep moving or you will have a lot of company.
- Try to save weapons for the end of each stage.
- Watch the clock!

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, IMAGINE SOFTWARE (1984) LIMITED,
4 CENTRAL STREET, MANCHESTER, M2 3NG.**

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 product will be returned to you, at no charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

©Kasumi

©1987 Imagine Software (1984) Limited

Produced by G. C. Ward.

GREEN BERET

Le programme, la représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagines Software (1994). L'éditeur le re présente sous ses marques, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Imagines Software (1994) (jointed). Tous droits réservés dans le monde entier. Beret peut être joué sur les micro-ordinateurs Atari XL, XE, 500 et 4000/88K.

LE JEU

LIBÉREZ LES PRISONNIERS !

Vous êtes le BERET ROUGE, une machine hautement évoluée au combat. Votre mission : utiliser les quatre installations de Défense Stratégique de votre ennemi. Seul, vous vous mesurez à d'innombrables dangers avec vos les unités et l'ennemi qui vous persécutent de partout !

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Atari, côté imprimé vers le haut et assurez-vous que la cassette est complètement insérée. Appuyez ensuite sur tous les boutons suivants : (Sélectionnez l'ordinateur et tous les autres périphériques sauf la cassette, appuyez toutes les touches de fonction et touchez en maintenant appuyée la touche (SHIFT) à l'OPTION sur (XL, XE, 500). Appuyez ensuite, appuyez sur (F1) sur le magnétophone et appuyez appuyez sur la touche (F) sur l'ordinateur (cette touche est chargée et pressée). Quand le chargement est terminé, appuyez sur le bouton (F) pour commencer le jeu.

COMMANDES

Seulement pour Atari XL/500/88K.

LEVIER



Bouton (F) — (COULEUR)

CLAVIER

Appuyez sur la touche (DESMONTAGE) afin d'activer l'arme "SHOOT".

A VOUS DE JOUER

L'ALERTE ROUGE !

Utilisez les plates-formes et les échelles pour accéder à tous les postes de défense — le base de missiles, le Port, le Post et le Camp de prisonniers. Utilisez votre contrepoids pour attaquer les défenses qui sont toutes situées dans des coups dirigés et très précis de vos unités.

Évitez les balles, les bombes et les missiles. Échappez-vous de l'ennemi en tuant le commandant.

Attention à la fin de chaque stade. Terminez chaque stade offensif de grande envergure en utilisant tous les moyens dans l'étape.

STATUT ET SCORE

Les unités de moment et le nombre de vies restantes vous sont indiqués en haut à gauche de l'écran. Le score du moment et le score élevé ou le record en haut à droite. Vous commencent votre mission avec trois vies et vous gagnez des vies de bonus quand vous terminez un stade et un progrès un maximum de trois vies.

CONSEILS UTILES

- Évitez les balles et les missiles en vous couvrant avec un statut.
- Jouez sans arrêt ou vous serez très ennuyé.
- Essayez de conserver les vies pour la fin de chaque stade.
- Terminez le jeu!