



NINETEEN

BOOT CAMP



SWANT

CBM64/128

299 RANGE

***19* la PARTE - CAMPO ADDESTRAMENTO**

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:

Commodore 64 Cassetta: Riavvolgi il nastro fino all'inizio del Lato **A** (quello con l'etichetta), tieni schiacciato **SHIFT** e premi **RUN/STOP**. Poi premi **PLAY** sul registratore.

ARRUOLAMENTO

Ti viene chiesto quante reclute (giocatori) sono coinvolte - possono essercene fino a quattro in qualsiasi momento. Per selezionare il numero giusto, premi la **BARRA SPAZIATRICE**. Quando hai selezionato, premi **INVIO (ENTER)**.

Quando appare la domanda **'Are you sure'** (Sei sicuro?), **N** ti permette di riselectare il numero di reclute richiesto, mentre **Y** prosegue l'arruolamento. Alle reclute, adesso, viene chiesto di scrivere il proprio nome. Dopo aver digitato un nome, premi **INVIO**. A questo punto, alla recluta viene assegnato il numero di matricola.

Utenti Commodore

Inserire il joystick nella porta 2.

RUN/STOP - Pausa

F7 - Abortisce. Questo ti permette di ricominciare il gioco dalla sezione di arruolamento.

COORDINAMENTO RESISTENZA E MORALE

Mano a mano che procedi nell'addestramento, vieni continuamente giudicato su queste qualità. La tua precisione nel saltare gli ostacoli, nei tiri al bersaglio, nella guida e nella lotta senza armi, determiniano il tuo livello di coordinamento. La resistenza viene calcolata sulla durata di sopportazione di ciascun addestramento, mentre il morale viene basato sulla tua prestazione globale. I quozienti di coordinamento e resistenza influenzano quelli del morale.

Quando tutte le reclute hanno terminato, con successo o meno, una prova di addestramento, appaiono i quozienti ottenuti. Questi comprendono la valutazione della prestazione nella prova che hai appena completato, più quella di prove eventualmente completate in precedenza.

I quozienti sono i seguenti:

1 Abissale	2 Patetico	3 Pezzente	4 Scarso	5 Mediocre
6 Sufficiente	7 Quasi buono	8 Buono	9 Eccellente	10 Eccezionale

Completate tutte e quattro le prove, le reclute possono salvare i propri quozienti su disco/cassetta. Questi possono essere poi caricati su '19' 2a Parte - Zona di Guerra, in modo che il giocatore possa partire con il vantaggio di aver fatto l'addestramento nella la Parte.

PERCORSO DI GUERRA

Questa prova consiste in 8 percorsi di guerra da completarsi entro un tempo massimo decrescente.

Per correre, usa i controlli sinistra e destra. Per saltare, arrampicarsi o tuffarsi, usa il controllo di fuoco per portare l'indicatore nella terza sezione della barra di energia, situata in basso sullo schermo. Per affrontare un ostacolo, prima devi assicurarti che l'indicatore sia nella posizione giusta, e poi che tu sia collocato correttamente davanti all'ostacolo. A questo punto, rilascia il controllo di fuoco - se hai sincronizzato correttamente la manovra, supererai l'ostacolo.

Muro	Per scalare, rilascia FUOCO.
Cavallo	Per saltare, rilascia FUOCO.
Pali	Per arrampicarti, rilascia FUOCO.
Barre asimmetriche	Per saltare sulle barre, rilascia FUOCO, per volteggiare, usa i controlli sinistra e destra. Non restare appeso troppo a lungo o ti stanchi le braccia, e non volteggiare troppo rapidamente o rischi di perdere la presa.
Ostacoli	Per scavalcare, rilascia FUOCO.
Salto dell'albero	Rilascia FUOCO per salire la scala, e rilascialo ancora per saltare.
Barra	Rilascia FUOCO per salire la scala. Usa il controllo destra per camminare. Non rimanere fermo a lungo o perdi l'equilibrio, e non camminare troppo svelto o rischi di scivolare.
Tubo di cemento	Rilascia FUOCO per tuffarti nel tubo, usa i controlli sinistra e destra per strisciare.
Rocce	Rilascia FUOCO per saltare.
Fossato	Rilascia FUOCO per saltare.

Superamento di ostacolo

Primo tentativo - 3000 punti	Terzo tentativo - 1000 punti
Secondo tentativo - 2000 punti	Quarto o piu tentativi - Nessun punto

Se completi un percorso entro il tempo prestabilito, ti viene assegnato un tempo premio.

POLIGONO DI TIRO

Questa prova consiste di 8 poligoni per i quali devi qualificarti facendo il punteggio prestabilito. In ciascun poligono disponi di 2 minuti e mezzo per battere o uguagliare il punteggio di qualificazione. Questo punteggio si alza ad ogni poligono.

I punti assegnati per bersagli legittimi (soldati) vanno da 100 a 500, a seconda della zona del bersaglio colpito. Piu vai vicino al centro, piu e alto il punteggio assegnato. Se colpisci una donna, un bambino o un neonato, ti vengono tolti 1000 punti.

GUIDA DELLA JEEP

Questa prova consiste in 8 piste da completare in un tempo massimo decrescente. Più vai veloce, più in proporzione aumenta il punteggio.

Elmetto, Scarpone, Cassa Munizioni, Piastrine, Tanica, Stella: Raccogli tutti questi per ottenere punti premio.

Balle di fieno, con, copertoni, palizzate: Questi ostacoli danneggiano la tua jeep e ti rallentano temporaneamente. Anche guidare fuori dalla pista ti fa rallentare.

Rocce, tronchi, ceppi, bidoni: Questi ostacoli infliggono danni crescenti alla jeep e ti bloccano momentaneamente.

Col crescere dei danni, la velocità massima disponibile diminuisce. Il massimo dei danni rende la jeep inservibile.

Controlli: Su - Accelera Giu - Frena Sinistra/Destra - Sterza

LOTTA SENZA ARMI

Questa prova consiste di 8 incontri nei quali devi sopravvivere alle abilità dell'istruttore. Col progredire degli incontri, il tempo massimo aumenta.

Per vincere un incontro, il tuo livello di energia deve essere uguale o maggiore di quello dell'Istruttore quando scade il tempo. Se riesci a stendere l'Istruttore, ottieni dei punti premio. Se allo scadere del tempo la tua energia è inferiore a quella dell'Istruttore, o se sei andato al tappeto, perdi l'incontro.

Diretto - 200 punti Gancio - 600 punti Ginocchiata - 1000 punti

Calcio - 400 punti Testata - 800 punti

Controlli:

Senza fuoco

Calcio



Con fuoco

Ginocchiata



Soltanto fuoco

Diretto