

Butcher Hill™

"N.B: Au départ, ce jeu remplissait les deux faces de la cassette, pour cette compilation, cependant, chaque partie du jeu a été mise sur une seule face. Veuillez donc ne pas tenir compte des références à la deuxième face de la cassette."

COMMANDES CLAVIER

Toutes les touches, sauf **PAUSE - P**, sont définissables par l'utilisateur.

Vous commencez avec six vies.

SCÉNARIO

SECTION UN - LA RIVIÈRE

Descendez la rivière dans votre canot pneumatique. Vous devez atteindre l'un des trois appontements. Votre avancée sera entravée par des obstacles naturels tels que coudes dans la rivière, rochers and roseaux. Vous devez aussi éviter des mines flottantes et un barrage de coups de feu de l'aviation ennemie.

Heureusement, les avions alliés sont parfois capables de lâcher les premiers secours, des munitions et des sacs de primes. Vous devez vous diriger dans la rivière au flot rapide pour ramasser ces sacs de primes.

SECTION DEUX - LA JUNGLE

Abandonnez votre canot et aventurez-vous dans la jungle. Vous n'aurez avec vous qu'une boussole* et vous ne saurez qu'une chose, que le village ennemi est au nord-est. Comme vous vous déplacez à travers la dense végétation, vous arrivez à une clairière où les forces ennemies ont installé des dépôts d'approvisionnements. Ces dépôts sont gardés par les forces ennemies et vous devez les éliminer. Si vous êtes sur le point d'être écrasé, repliez-vous dans la jungle (pour ceci tirez sur le manche à balai).

Une fois que les forces ennemis savent que vous êtes dans les environs, faites attention aux rejets subites. Si un tireur ennemi saute devant vous, visez et tirez.

Attention aux mines!

SECTION TROIS - LE VILLAGE

Vous avez réussi à descendre la rivière, vous avez traversé l'épaisse jungle, et vous êtes maintenant au village ennemi qui se trouve à l'ombre de Butcher Hill. Servez-vous de votre mitraillette et de vos grenades pour éliminer les soldats ennemis qui se précipitent vers vous. Attention aux soldats ennemis qui seront

cachés dans les bâtiments, visez les fenêtres pour les éliminer. Ou bien lancez l'une de vos grenades pour détruire le bâtiment.

Le jeu est terminé quand tous les bâtiments du village ont été détruits ... alors seulement serez-vous le conquérant de **BUTCHER HILL**.

* Seulement si vous avez ramassé une prime de boussole dans la section de la rivière.

INSTRUCTIONS DE JEU

LA RIVIÈRE

Pour bouger votre canot déplacez la manche à balai vers l'avant, pour vous diriger déplacez-le à gauche et à droite. Utilisez le bouton de **TIR** pour tirer sur les mines. Quand le bouton de **TIR** est enfoncé, votre mire est visible: continuez à appuyer sur le bouton de **TIR** et bougez le manche à balai pour viser.

Vous pouvez arriver à l'importe lequel des trois appontements. Si vous arrivez au premier appontement vous n'aurez pas ramassé tout le matériel qui est essentiel pour votre mission.

COMMANDES MANCHE À BALAI

Avec bouton de tir enfoncé.

Dirigez-vous vers la gauche.

Dirigez-vous vers la droite.

Avec bouton de tir enfoncé.

LA JUNGLE

Pour avancer poussez le manché à balai en avant. Pour faire demi-tour tirez le manche à balai. Déplacez-le vers la gauche pour tourner de 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ou vers la droite pour tourner de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vous avancez, les diagonales sur la manche à balai vous permettent de dévier. Si vous avez ramassé la boussole dans la section de la rivière, la direction que vous suivez à ce moment-là sera affiché à droite du tableau de commande.

Pour tirer, tenez le bouton de **TIR** enfoncé et servez-vous du manche à balai pour viser. Quand vous rencontrez des soldats ennemis vous devez vous charger d'eux avant de pouvoir bouger.

Vous traverserez plusieurs clairières. Certaines sont occupées par l'ennemi. Vous recevrez des munitions et de la vigueur supplémentaires si vous tuez tous les soldats ennemis. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour sortir d'une clairière.

COMMANDES MANCHE À BALAI

Avancez

Déviez vers la gauche

Déviez vers la droite

90% dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

90% dans le sens des aiguilles d'une montre

Demi-tour

LE VILLAGE

Vous devez compléter cette section en un temps limite. Votre mission est de détruire le camp ennemi à la base de **Butcher Hill** en faisant sauter les bâtiments avec les grenades. Le nombre de grenades en votre possession dépend du nombre que vous avez ramassées précédemment. Les soldats ennemis essaieront de s'échapper pour ramener des renforts. Essayez de les éliminer avant qu'ils n'atteignent le devant de l'écran (sinon vous recevrez une pénalité de temps).

Poussez le manche à balai vers l'avant pour lancer une grenade. Si vous tenez le bouton de **TIR** enfoncé pendant que vous poussez vers l'avant ou tirez vers l'arrière, vous pourrez ajuster la portée de votre arme.

Tirez sur le manche à balai pour démarrer cette section et pour recommencer si vous perdez une vie.

COMMANDES MANCHE À BALAI

Lancez grenade

Déplacez-vous vers la gauche

Déplacez-vous vers la droite

Pendant que le bouton de tir est enfoncé