

STRIDER™ II

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64128 CASSETTE
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts.

CBM 64128 DISK
Type **LOAD****.A,1** and press **RETURN**. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Type **LOAD****.A,1** and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable. Kempston and Sinclair joystick compatible.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable.

AMSTRAD CPC DISK
Type **RUN****DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable.

ATARI SYCBM AMIGA
Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts.

SCENARIO

The warrior returns from his conquest in the Soviet block to find his services are required on another **WORLD**. The female leader of the planet Magenta has been kidnapped by alien terrorists who are now holding her world to ransom. In return for his aid, the Magentians have given the warrior a devastating high-velocity Gyro laser and a matter converter that, when sufficiently charged, will cybernetically mutate him into an Elite Mechanical Combat Unit. In this form, he should be able to defeat any of the terrorists can throw at him... or so the Magentians have told him.

GAME PLAY

LEVEL 1
Begin your mission in the forest area outside the terrorists' stronghold. Automated sentry robots patrol this area and are programmed to destroy any alien organism that they encounter. Beware, enemy air support is on the way.

LEVEL 2
Upon leaving the forest, you enter the ruins of a city decimated by repeated rescue attempts by the Magentians. Terrorist artillery stalks the rubble, ever ready for a new attack. Destroy as many of these are you can while avoiding energy discharges from power generators.

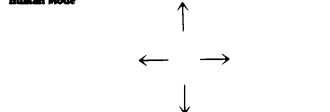
LEVEL 3
Moving underground to avoid the full force of a terrorist attack, you find yourself confronted with evil alien hatchlings. Carry a way through these horrible creatures. If you think these nasties are bad... wait until you meet their mother!

LEVEL 4
Back into the open again for a roof-top battle where your agility, speed and skill are critical. Avoid falling into oblivion while fighting energy discharging skulls and other surprises as you get closer to your goal!

LEVEL 5
Now you have breached all of their defences, enter and search the prison shaft. Locate and free the world leader but watch out, they are not going to let you get to her without a fight!

CONTROLS

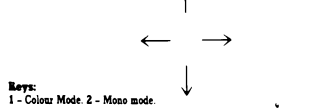
CBM 64128
JoyStiCk - Port 2. Quit - **RESTORE**. Pause on off - **RUN/STOP**.
Human Mode



FIRE - Use sword. Pressing **FIRE** while standing still will activate the laser.
Robot Mode

FIRE - User laser.
You will transform into a robot for the final battle on each level if you have collected enough energy icons.

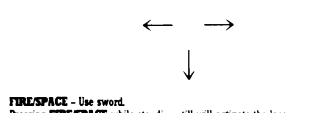
SPECTRUM/AMSTRAD
Human Mode



Keys:
1 - Colour Mode. 2 - Mono mode.
SPACE - Use sword. Pressing **SPACE** while standing still will activate the laser. If you have collected enough energy icons, pressing **ENTER** will transform you into a robot.

Robot Mode
SPACE - Fire laser.
Walk left ← → Walk right

ATARI SYCBM AMIGA
Human Mode



FIRE/SPACE - Use sword. Pressing **FIRE/SPACE** while standing still will activate the laser. You will transform into a robot for the final battle on each level if you have collected enough energy icons.

Robot Mode
Walk left ← → Walk right

SPACE/FIRE - Active laser.
K - Select keyboard control. J - Select joystick control. M - Music on/off. F - Sound effects on/off. H - Pause on/off.

Strider™ II © 1990 Capcom USA, Inc. All rights reserved. Capcom is a registered trademark of Capcom USA, Inc. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd., Units 2,3, Bolford Way, Bolford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 825 3366.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

STRIDER™ II

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Tapez **LOAD****.A,1** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur. Joystick compatible avec Kempston et Sinclair.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**, en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

AMSTRAD CPC DISQUE
Tapez **RUN****DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

ATARI SYCBM AMIGA
Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

SCENARIO
Le héros est de retour de sa conquête du bloc soviétique et découvre que ses services sont requis sur un autre **MONDE**. La femme qui dirige la planète Magenta a été kidnappée par des terroristes extra-terrestres qui tiennent maintenant son monde à rançon. Pour aider notre héros, les Magentais lui ont offert un puissant laser Gyro à grande vitesse ainsi qu'un convertisseur de matière qui, une fois bien chargé, peut le transformer cybernetiquement en une Unité de Combat Mécanique d'Elite. Sous cette forme, il pourra alors venir à bout de toutes les machinations des terroristes... C'est, du moins, ce que lui ont affirmé les Magentais.

LE JEU
NEVEAU 1
Votre mission commence dans une forêt située devant la forteresse des terroristes. Des robots-sentinelles patrouillent la zone et si on les ent programme pour détruire tout organisme étranger qu'ils rencontrent. Prenez garde car le soutien aérien ennemi va bientôt arriver.

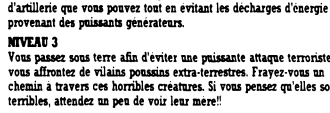
NEVEAU 2
Quand vous quittez la forêt, vous entrez dans les ruines d'une ville décapée par les tentatives répétées de secours de la part des Magentais. L'artillerie des terroristes passe les débris à la pelle, prêt à faire face à toute nouvelle attaque. Détruisez autant de batteries d'artillerie que vous pouvez tout en évitant les décharges d'énergie provenant des puissants générateurs.

NEVEAU 3
Vous passez sous terre afin d'éviter une puissante attaque terroriste et vous affrontez de vilains monstres extra-terrestres. Frayez-vous un chemin à travers ces horribles créatures. Si vous pensez qu'elles sont terribles, attendez un peu de voir leur mère!!

NEVEAU 4
Vous remontez à la surface et vous engagez dans une bataille sur les toits durant laquelle votre agilité, votre rapidité et votre talent s'avèreront d'une importance vitale. Evitez de tomber dans l'oubli quand vous combattez les créatures cracheuses de feu. Evitez aussi d'autres surprises qui vous attendent à mesure que vous vous rapprochez du but!

NEVEAU 5
Maintenant que vous avez percé toutes les lignes de défense ennemies, entrez dans le bateau de la prison et libérez-le. Retrouvez et libérez le souverain du monde mais faites attention, vos ennemis ne se laisseront pas faire!

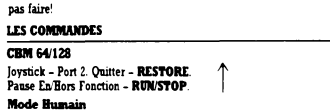
LES COMMANDES
CBM 64128
Joystick - Port 2. Quitter - **RESTORE**. Pause En/Bors Fonction - **RUN/STOP**.
Mode Humain



FEU - Utiliser l'épée. Si vous appuyez sur **FEU** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.
Mode Robot

Allez à Gauche. ← → Aller à Droite.
FEU - Utiliser le laser.
Vous vous transformerez en robot pour la dernière bataille sur chaque niveau si vous avez ramassé assez d'icônes d'énergie.

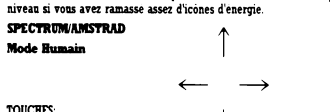
SPECTRUM/AMSTRAD
Mode Humain



TOUCHES:
1 - Mode couleur. 2 - Mode Mono.
ESPACEMENT - Utiliser l'épée.
Si vous appuyez sur **ESPACEMENT** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Robot Mode
Allez à Gauche. ← → Aller à Droite.
FEU - Utiliser le laser.
Vous vous transformerez en robot en appuyant sur **ENTER** si vous avez ramassé d'icônes d'énergie.

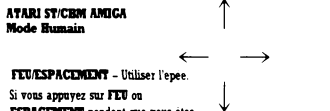
ATARI SYCBM AMIGA
Mode Humain



FEU/ESPACEMENT - Utiliser l'épée.
Si vous appuyez sur **FEU** on **ESPACEMENT** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Robot Mode
Allez à Gauche. ← → Aller à Droite.
FEU/ESPACEMENT - Utiliser le laser. Vous vous transformerez en robot pour la dernière bataille sur chaque niveau si vous avez ramassé assez d'icônes d'énergie.

Mode Robot
Allez à Gauche. ← → Aller à Droite.
FEU/ESPACEMENT - Utiliser le laser.



K - Sélectionner les commandes de clavier.
J - Sélectionner les commandes de joystick.
M - Musique En/Bors Fonction.
F - Effets sonores En/Bors Fonction.
H - Pause En/Bors Fonction.

Strider™ II © 1990 Capcom USA, Inc. Tous droits réservés. Capcom™ est une marque déposée de Capcom USA, Inc. Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2,3, Bolford Way, Bolford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 825 3366.

Ce programme est protégé par les droits d'auteur. Il est strictement interdit de copier, prêter ou revendre ce programme par quelque moyen que ce soit.

STRIDER™ II

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64128 CASSETTA
Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64128 DISCO
Batti **LOAD****.A,1** e premi **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA
Batti **LOAD****.A,1** e premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente. Joystick Kempston e Sinclair compatibili.

AMSTRAD CPC CASSETTA
Premi contemporaneamente **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente.

AMSTRAD CPC DISCO
Batti **RUN****DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente.

ATARI SYCBM AMIGA
Inserisci il disco e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

SCENARIO

Al suo ritorno dalle vittorie del blocco Sovietico, il guerriero trova che i suoi servizi sono richiesti addirittura su un altro **MONDO**. La donna a capo del pianeta Magenta è stata rapita da terroristi alieni che adesso ricattano il suo mondo. In cambio del suo aiuto, i Magentais hanno dato al guerriero un devastante Gyro laser ad alta velocità e un convertitore di materia che, quando caricato a sufficienza, lo trasforma ciberneticamente in una Unità Meccanica Speciale da Combattimento. In questa forma, egli dovrebbe essere in grado di battere qualunque cosa gli mandino contro i terroristi... o almeno questo è quello che dicono i Magentais.

IL GIOCO

LIVELLO 1
La tua missione inizia nella foresta che circonda la roccaforte dei terroristi. Sentinelle robot automatizzate pattugliano questa zona e sono programmate per distruggere qualsiasi organismo estraneo che incontrano. Stai attento, e ti arriva anche un appoggio aereo nemico.

LIVELLO 2
Lasciando la foresta, entri nelle rovine di una città decimata dai ripetuti tentativi di liberazione fatti dai Magentais. L'artiglieria dei terroristi è puntata sulle macerie, pronta per nuovi attacchi. Distruggi più che puoi, evitando le scariche di energia dai generatori.

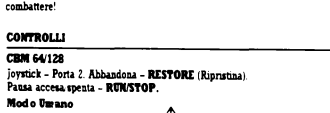
LIVELLO 3
Movendoti al sottosuolo per evitare gli attacchi in forma dei terroristi, ti trovi ad affrontare delle creature di alcuni maligni. Agirli la strada tra queste orride creature. Ma se pensi che questi siano banali... aspetta di vedere la madre!

LIVELLO 4
Eccoti di nuovo all'aperto, per lottare sui tetti dove la tua agilità, rapidità e destrezza sono cruciali. Cerca di non cadere né sulla mentre combatti con teschi che sparano scariche di energia, e non altre sorprese, mano a mano che ti avvicini al tuo traguardo!

LIVELLO 5
Adesso che hai penetrato tutte le difese, entra e perturba la nave prigioniera. Localizza e libera la donna, ma stai attento, non ti faranno avvicinare a lei senza combattere.

CONTROLLI

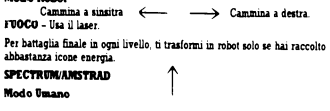
CBM 64128
joystick - Porta 2. Abbandona - **RESTORE** (Ripristina).
Passa access spenta - **RUN/STOP**.
Modo Umano



FEUOCO - Usa la spada. Premendo **FEUOCO** quando sei fermo, attiva il laser.
Modo Robot

Cammina a sinistra ← → Cammina a destra.
FEUOCO - Usa il laser.
Per battaglia finale in ogni livello, ti trasformi in robot solo se hai raccolto abbastanza icone energia.

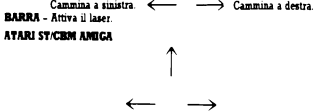
SPECTRUM/AMSTRAD
Modo Umano



TASTI:
1 - modalità colore. 2 - modalità monocromatico.
BARRA - Usa la spada. Premendo la **BARRA** quando sei fermo, attiva il laser.

Se hai raccolto abbastanza icone energia, premendo **INVIO** ti trasformi in robot.
Modo Robot

Cammina a sinistra ← → Cammina a destra.
BARRA - Attiva il laser.
ATARI SYCBM AMIGA



Modo Umano
FEUOCO/BARRA - Usa la spada. Premendo **FEUOCO/BARRA** mentre sei fermo, attiva il laser.
Per la battaglia finale in ogni livello, ti trasformi in robot solo se hai raccolto abbastanza icone energia.

Modo Robot
Cammina a sinistra ← → Cammina a destra.
BARRA/FEUOCO - Attiva il laser.

K - Selezione controllo Tastiera. **J** - Selezione controllo Joystick.
M - Musica access spenta. **F** - Effetti sonori access spenti.
H - Passa access spenta.

Strider™ II © 1990 della Capcom USA, Inc. Tutti i diritti riservati. Capcom™ è un marchio depositato della Capcom USA, Inc. Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd., Units 2,3, Bolford Way, Bolford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 825 3366.

Il programma è coperto da copyright. Riproduzioni, prestiti o rivendita non autorizzati sono severamente vietati.

STRIDER™ II

LADENANWEISUNG

CBM 64128 CASSETTE
Drücke gleichzeitig die **SHIFT** und **RUN/STOP** Taste. Drücke **PLAY** auf Deinem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

CBM 64128 DISKETTE
Tippe **LOAD****.A,1** ein und drücke **RETURN**. Das Spiel lädt sich und läuft nun automatisch. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Tippe **LOAD****.A,1** ein und drücke **RETURN**. Drücke **PLAY** auf Deinem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Tastatur Befehle, Benutzer-definierbar. Kompatibel mit Kempston und Sinclair Joystick.

SCHEIDER CPC CASSETTE
Drücke gleichzeitig die **CTRL** und die kleine **ENTER** Taste. Drücke **PLAY** auf dem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Tastatur-Befehle sind neu definierbar.

SCHEIDER CPC DISKETTE
Tippe **RUN****DISK** ein und drücke **ENTER**. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

ATARI SYCBM AMIGA
Lege die Diskette ein und schalte den Computer ein. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch. Folge den Anweisungen dem Bildschirm.

DIE WELT

Als der Krieger von seinem Eroberungszug im Ostblock zurückkehrt, erfährt er, daß seine Dienerin sich in eine andere Welt erwacht wieder. Die Regentin des Planeten Magenta wurde von Terroristen aus einer anderen Welt entführt, die nun Loesgefährdungen an ihre Welt stellen. Als Gelegenheit für seine Hilfe haben die Magentais den Krieger einen Gyro-Laser mit ausgesprochen hoher Geschwindigkeit und Vernichtungskraft gegeben und auch einen Materie-Transformierer, der bei entsprechender hoher Energieausladung den Krieger in eine cybernetische Elite-Kampfeinheit umwandelt. In diesem Zustand sollte der Krieger der der Lage sein, alles, mit dem die Terroristen ihn bedrohen, zu zerstören... dies haben die Magentais ihm jedenfalls versichert.

SPIEL

LEVEL 1
Du beginnst Deine Mission im Wald, außerhalb der Festung der Terroristen. Automatisierte Wachtrooper patrouillieren in diesem Bezirk; sie sind so programmiert, daß sie jedes fremde Objekt, dem sie begegnen, zerstören. Sei auf der Hut, denn Unterstützung aus der Luft ist im Anflug.

LEVEL 2
Wenn Du den Wald verläßt, gelangst Du in den Ruinen einer Stadt, deren Einwohnerzahl durch wiederholte Rettungsversuche der Magentais kontinuierlich dezimiert wurde. Die Artillerie der Terroristen geht in den Ruinen Streife; jederzeit startbereit für einen neuen Angriff. Zerstöre soviel wie möglich von ihnen; vermeide dabei den Kontakt mit der Energie, die von den Elektrizitätswerken abgegeben wird.

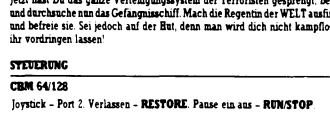
LEVEL 3
Wenn Du Dich in den Untergang begibst, um der vollen Wacht des Angriffes der Terroristen auszuweichen, wirst Du einer boargenen fremden Brut begegnen. Bahne Dir einen Weg zwischen diesen schrecklichen Kreaturen hindurch. Wenn Du den Eindruck hast, daß diese Monster abel sind... warte nur bis Du deren Mutter begegnest!

LEVEL 4
Zurück auf die Erdoberfläche, wo Dich ein Kampf auf einer Dachplatte erwartet. Deine Beweglichkeit, Deine Geschwindigkeit und Dein Geschick sind in einem kritischen Zustand. Vermeide es, in einen Zustand der Verpannenheit zu verfallen, während Du gegen Energie abgebende Schadel und andere Thertrauschagen kämpfst, auf dem Wege zu Deinen Ziel!

LEVEL 5
Jetzt hast Du das ganze Verteidigungssystem der Terroristen gesprengt; betritt und durchsuche nach dem Gefangenen-Schiff. Mach die Regentin der WELT aufzufind und betreibe sie. Sei jedoch auf der Hut, denn man wird dich nicht kampflos zu ihr vordringen lassen!

STEUERUNG

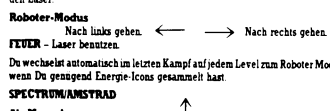
CBM 64128
joystick - Port 2. Verlassen - **RESTORE**. Pause ein aus - **RUN/STOP**.
Als Mensch



FEUER - Schwert benutzen. Wenn **FEUER** im Stillstand drückt, aktiviert Du den Laser.
Roboter-Modus

Nach links geben. ← → Nach rechts geben.
FEUER - Laser betätigen.

Du wechselst automatisch in letztes Kampf auf jedem Level zum Roboter-Modus wenn Du genügend Energie-Icons gesammelt hast.
SPECTRUM/AMSTRAD

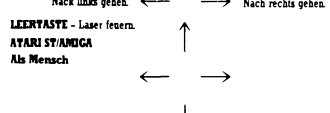


Tasten:
1 - Farbmodus 2 - Monomodus.
LEERTASTE - Schwert benutzen. Wenn Du im Stillstand die **LEERTASTE** drückt, aktiviert Du den Laser.

Wenn Du genügend Energie-Icons gesammelt hast, kannst Du zum Roboter-Modus wechseln, indem Du **ENTER** drückst.
Roboter-Modus

Nach links geben. ← → Nach rechts geben.
LEERTASTE - Laser feuern.

ATARI SYCBM AMIGA
Als Mensch



FEUER/LEERTASTE - Schwert benutzen. Wenn Du im Stillstand **FEUER/LEERTASTE** drückt, aktiviert Du den Laser. Du wechselst automatisch in letztes Kampf auf jedem Level zum Roboter-Modus wenn Du genügend Energie-Icons gesammelt hast.

Roboter-Modus
Nach links geben. ← → Nach rechts geben.
LEERTASTE/FEUER - Laser aktiviert.

K - Wahl Tastatur Steuerung. **J** - Wahl Joystick Steuerung. **M** - Musik ein aus. **F** - Soundeffekte ein aus. **H** - Pause ein aus.

Strider™ II © 1990 Capcom USA, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Capcom™ ist ein registrierte Warenzeichen von Capcom USA, Inc. Bergestellt und veröffentlicht unter Lizenz von US Gold Ltd., Units 2,3, Bolford Way, Bolford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 825 3366.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Kopieren, Anleihen oder Weiterkauf, sind strengstens untersagt.