

BIONIC COMMANDO™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Note that, once the game has loaded turn the cassette over and rewind to the beginning of side two. Press **PLAY** and then leave depressed as when you have completed one level, the next will then load automatically. If you wish to replay once the game has finished, rewind to the beginning of Side 2 and then press **PLAY**.

Spectrum 48/128K Cassette

Type **LOAD™** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Spectrum **48K users note that**, once the game has loaded turn the cassette over and rewind to the beginning of side two. Press **PAUSE** after each level has loaded. If you wish to re-play once the game has finished, rewind tape side 2 and press **PLAY**.

Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL**, and **SMALL ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. There are two recorded versions on your cassette. On one side is the colour version and the other side the monochrome.

Note that, once the game has loaded on either side depending on whether you are playing the monochrome or colour version, reset the tape counter to zero. Keep **PLAY** key depressed as when you have completed the level, the next will then load automatically. If you wish to replay once the game has finished, rewind cassette to zero on your tape counter and press **PLAY**.

SCENARIO

It may have been ten years, but the oppression and devastation continues. The alien forces that laid waste to our once beautiful world have all but decimated our civilization.

Now, for the first time in so many years comes our chance for glory again. The Bionic Commandos. This elite fighting force is each equipped with a bionic arm with which they can climb and swing from platform to platform by extending their arm and grabbing any suitable object above them. The arm is also useful for catching provisions and extra weapons parachuted into the combat zone. As a weapon the bionic arm delivers an awesome blow to any enemy soldiers he may come to grips with. After battling his way through the alien base complex, the commando must destroy the launch computer, thus preventing the aliens from using their doomsday weapon.

GAME PLAY

Your bionic commando is equipped not only with a bionic arm, but also with a standard double shot gun. As the game proceeds, extra weaponry will be parachuted to you. These include:

- A rapid fire gun
- Grenade launcher
- A plasma bolt blaster

A bionic arm turbo charger may also be dropped for extra speed.

LEVEL 1

The Dying Forest:

This is the only accessible route to the alien base complex. However, the aliens know that too! As you approach the complex, alien guards armed with rifles and grenades will bar your way. Use your bionic arm to climb the trees, but beware, the larger soldiers are equipped with a rope and grappling hook with which they can climb trees and chase you. Also the trees are inhabited by, in the lower branches a species of killer bees and on the higher branches lurk vicious flying creatures. These must either be destroyed or avoided at all costs.

LEVEL 2

The Castles:

Once through the forest, your next task is to neutralise the castle under which lies the enemy

base complex. Battle your way across the drawbridge doing your best to blast or avoid cannons and gun turrets the spew out wave after wave of deadly shells and missiles. Electric wires that stretch across your path must be destroyed, as touching them is instant electrocution. If that wasn't bad enough, once across the drawbridge, to reach the top of the castle, you must destroy the explosive laden kamikaze soldiers who will do their best to blow you up, while above you the aliens have placed their toughest soldiers that will try to squash you flat by hurling large objects from above as you pass by.

LEVEL 3

Infiltration:

Gaining access to the underground complex will be no easy feat. With their first two lines of defence destroyed the aliens have sealed off the complex to all but the most frenzied at attack. However, there is one slim chance of entry, to a sewer system. Infested by lethal creatures, little of which is known, fight your way through blasting not only the creatures, but also massive robots which even though only partly operational, are still extremely dangerous. To add to the battle, evil machines bounce towards you which if hit, catapult its driver clear allowing him to fight on.

LEVEL 4

The Control Room:

Now inside you must reach the missile with all possible haste. To reach it you must pass through the control room. However, your entry is blocked by a set of immovable doors. These are easily dealt with by blasting the locking mechanism. As you battle to reach the top of the room, blast the soldiers that bar your way, destroy the helicopters that buzz around above you dropping bombs, while avoiding the indestructible stomp machines that will flatten you if they have the chance.

LEVEL 5

The Silo:

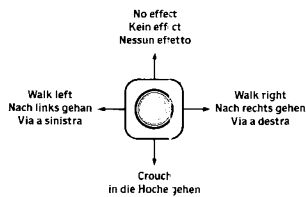
The final and most difficult level of Bionic Commando. Smash through the remaining defences that have a few lethal surprises in store. Once at the top of the silo, destroy the alien launch computer, thus stopping the launch of the doomsday missile completing your mission... possibly!

JOYSTICK COMMANDS

Without fire button depressed:

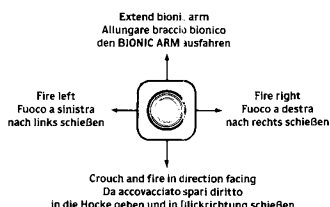
Ohne das Drücken der FIRE-Taste:

Senza premere FUOCO:

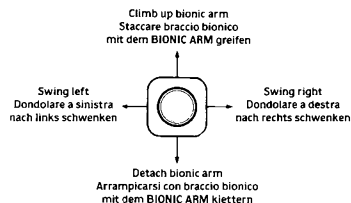


To attach your Bionic arm press FIRE.
Zum Anlegen des BIONIC ARM drücken Sie die FIRE-Taste.

With fire button depressed:
Mit Drücken der FIRE-Taste:
Premendo FUOCO:



With bionic arm attached:
Con braccio bionico collegato:
Wenn der BIONIC ARM angelegt ist:



KEYBOARD COMMANDS

Spectrum

Keyboard commands are user definable.

Amstrad CPC

ESC – Pause
Press ESC twice to reset. Keyboard commands are user definable.

Commodore 64/128

C (Commodore key) – Pause
Q – Quit
Joystick control recommended.

© 1987 CAPCOM CO. LTD. All rights reserved.
This game has been manufactured under license from CAPCOM CO. LTD., Japan, and Bionic Commando™ and CAPCOM™ (or CAPCOM®) are trademarks of CAPCOM CO. LTD.

COPYRIGHT SUBSISTS IN THIS PROGRAM.
UNAUTHORISED COPYING, LENDING OR RESALE BY ANY MEANS
STRICTLY PROHIBITED.

BIONIC COMMANDO™

LADEBESCHREIBUNG

CBM 64/128 Cassette

Drücken Sie die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam.
Drücken Sie die **PLAY**-Taste auf ihrem Kassettenspieler.

CBM Kassetten Benutzer sollten beachten, daß Sie die Kassetten umdrehen müssen, wenn das Spiel geladen ist und zum Anfang der Seite 2 zurückspulen müssen. Drücken Sie **PLAY** und lassen Sie die **PLAY**-Taste gedrückt, sobald, wenn ein Spielabschnitt geladen ist, sich der nächste automatisch lädt. Wenn Sie das Spiel wiederholen wollen, dann müssen Sie das Band auf Null des Zählwerks zurückspulen und wieder die **PLAY**-Taste drücken.

SCHAUPLATZ UND ORT DER HANDLUNG

Es sind vielleicht schon zehn Jahre, aber die Unterdrückung und die Zerstörung dauert weiterhin an. Die außerirdischen Mächte haben unsere einst schöne Welt verwüstet und unsere Zivilisation zerstört.

Jetzt, zum ersten mal nach vielen Jahren, erhalten wir wieder die Gelegenheit, Ruhm und Ehre wieder herzustellen und zwar mit den Bionic Commandos (die übermenschlichen Kommando-einheiten). Diese Elitekampfgruppe ist mit einem "Bionic Arm" (Arm mit übermenschlichen Kräften) ausgestattet, mit dem sie klettern können und sich von Plattform zu Plattform schwingen können. Sie tun das, indem sie diesen Arm ausfahren und nach allem greifen, das ihnen gelegen kommt. Der Arm ist auch nützlich, um sich Verpflegung und zusätzliche Waffen, die mit Fallschirmen in der Kampfzone abgeworfen werden, zu ergattern. Als Waffe kann der Arm jedem feindlichen Soldaten, wenn er einem habhaft wird, einen verheerenden Schlag versetzen. Nachdem sich das Kommando durch den Komplex des Hauptquartiers der Aliens gekämpft hat, muß es den Abschlußcomputer zerstören und damit verhindern, daß die Außerirdischen ihre Untergangswaffe einsetzen.

DER SPIELVERLAUF

Ihr Bionic Kommando ist nicht nur mit einem Bionic Arm ausgestattet, sondern auch mit einem doppelläufigen Schrotgewehr. Im Verlauf des Spiels

erhalten. Sie per Nachschub mit Fallschirmen weitere Waffen. Als da sind:
Ein Schnellfeuergewehr
Ein Granatenwerfer
Ein Plasmawaffe
Ein Turbolader für den 'bionischen Arm' kann ebenfalls per Fallschirm abgeworfen werden und verhilft Ihnen zu zusätzlicher Schnelligkeit.

SPIELPHASE 1

Der sterbende Wald:

Das ist der einzig beghebare Weg zur Basis der Aliens, aber das wissen die Außerirdischen natürlich ebenfalls. Wenn Sie auf den Komplex zugehen, werden Ihnen die Wachen der Aliens, bewaffnet mit Gewehren und Granaten, den Weg versperren. Benutzen Sie den Bionic Arm, um auf einem Baum zu klettern. Aber Vorsicht: die größeren Soldaten sind mit einem Seil und mit Kletterhaken ausgerüstet, mit denen sie ebenfalls klettern können und Sie verfolgen können. In den unteren Ästen der Bäume halten sich auch Klierbienen auf und weiter oben warten auf Sie teuflische Flugwespen. Die müssen entweder zerstört werden oder Sie müssen Ihnen unter alien Umständen aus dem Weg gehen.

SPIELPHASE 2:

Das Schloß:

Wenn Sie es durch den Wald geschafft haben, dann ist Ihre nächste Aufgabe, das Schloß zu neutralisieren. Denn unter dem Schloß befindet sich der Komplex des Hauptquartiers der Aliens. Kämpfen Sie sich durch über die Zugbrücke und weichen Sie so gut Sie können Kanonen- und Schießtürme aus, die eine Welle nach der anderen mit tödlichen Granaten und Geschosse ausspucken. Elektrischen Drähte sind über Ihren Weg gespannt und sie müssen zerstört werden. Bei Berühren geben sie tödliche Stromschläge ab. Wenn das noch nicht schlimm genug ist – wenn sie einmal über der Zugbrücke sind, dann müssen Sie die mit Sprengstoff beladenen Kamikazesoldaten zerstören, um den Gipfel des Schlosses zu erreichen. Sie werden alles tun, Sie aufzuhalten. Weiter oben haben die Aliens ihre besten Soldaten platziert. Mit großen Gegenständen, die sie herabrollen lassen, werden sie versuchen, Sie platt zu drücken.

SPIELPHASE 3:

Infiltration:

Es wird nicht leicht sein, einen Zugang zu dem unterirdischen Komplex zu erhalten. Jetzt wo die ersten beiden Verteidigungslinien zerstört sind, haben die Aliens ihren Komplex abgeriegelt. Da kommt nichts mehr durch, außer man wagt einen wahnsinniger Angriff. Es gibt auch noch eine geringe Chance durchzukommen – das Abwassersystem. Das wiederum ist voller tödlicher Kreaturen. Kämpfen Sie sich durch und zerstören Sie nicht nur die schrecklichen Kreaturen, sondern auch die riesigen Roboter, die, wenn auch nur teilweise einsatzfähig, immer noch extrem gefährlich sein können. Hinzu kommen noch tödliche Maschinen die Sie anspringen werden. Wenn Sie mit einem Schuß treffen, dann schleudern sie ihren Fahrer heraus, der dann gegen Sie weiterkämpfen wird.

SPIELPHASE 4:

Der Kommandostand:

Wenn Sie schließlich drin sind, dann müssen Sie schnellstens die Rakete erreichen. Dazu müssen Sie durch den Kommandostand, aber Ihr Weg ist versperrt durch eine Reihe unverrückbarer Türen. Damit haben Sie leichtes Spiel, wenn Sie den Riegelmechanismus wegschießen. Damit Sie beim Kampf ganz nach oben in den Kommandostand zu kommen, müssen Sie die Soldaten aus dem Weg räumen, die Ihnen den Weg versperren. Sie müssen auch die Hubschrauber zerstören, die über Ihnen kreisen und Bomben abwerfen. Aber gleichzeitig müssen Sie dem unzerstörbaren Stampfer ausweichen, mit dem man Sie platt drücken will, falls man ihnen die Gelegenheit gibt.

SPIELPHASE 5:

Das Silo:

Die letzte und schwierigste Spielphase von Bionic Commando. Jetzt brechen Sie durch die letzte

Verteidigungslinien aber sie haben noch ein paar tödliche Überraschungen auf Lager. Wenn Sie oben auf dem Solo sind, dann müssen Sie den Abschlußcomputer der Aliens zerstören. Das verhindert den Abschluß der der Untergangsrakete und beendet gleichzeitig Ihre Mission . . . vielleicht.

JOYSTICK BEKEHLE

Informationen zur Joystick. Steuerungen finden Sie im entprechenden Diagramm der englisch version.

TASTENBEFEHLE

Commodore 64/128

C – (Commodore Taste) Pause

Q – Abbrechen

Joystick wird empfohlen.

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Spiel wurde hergestellt unter Lizenz von CAPCOM CO. LTD., Japan, und BIONIC COMMANDO™ und CAPCOM™ (oder CAPCOM™) sind Warenzeichen von CAPCOM CO. LTD.

DAS PROGRAMM IST URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT DAS UNAUTORISIERTE KOPIEREN, DER VERLEIH ODER WEITVERKAUF WELCHER ART AUCH IMMER, SIND STRENGSTENS UNTERSAGT.

BIONIC COMMANDO™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Premere i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** insieme.

Premere **PLAY** sul registratore.

Nota per utenti del Commodore Cassetta: Appena il gioco è stato caricato, girare la cassetta e riportare all'inizio del secondo lato.

Premere **PLAY** e lasciare premuto perché quando un livello è stato completato il prossimo seguirà automaticamente. Se si vuole giocare di nuovo una volta finito il gioco, riportare all'inizio del secondo lato e premere **PLAY**.

SCENARIO

Saranno passati dieci anni, ma l'oppressione e la devastazione continuano. Le forze aliene che hanno distrutto il nostro mondo hanno quasi decimato la nostra civiltà.

Adesso, per la prima volta in molti anni, abbiamo la possibilità di rivendicare la nostra gloria. I Commando Bionici. Ciascuno dei componenti di questo reparto speciale di truppe d'assalto d'élite è dotato di un braccio bionico con il quale può arrampicarsi e dondolarsi da piattaforma a piattaforma allungando il braccio per afferrare oggetti utili che stanno sopra.

Il braccio è anche utile per prendere al volo rifornimenti e armi che vengono lanciati nella zona di combattimento. Come arma, il braccio bionico dà colpi tremendi a qualsiasi soldato nemico con cui si scontra. Dopo essersi fatti strada lottando attraverso il complesso base degli alieni, il commando deve distruggere il computer di lancio, così impedendo agli alieni di utilizzare la loro arma finimondo.

MODALITÀ DI GIOCO

Il tuo commando bionico è munito non solo di un braccio bionico, ma anche di un fucile a doppietta. Col procedere del gioco altre armi ti saranno paracadutate, tra le quali:
Un fucile a fuoco rapido
Lancia granate
Un cannone a plasma
Per maggiori velocità si potrà lanciare dal braccio bionico una bomba turbo.

LIVELLO 1

La Foresta Morente:

Questa è l'unica via accessibile per arrivare al complesso base degli alieni. Però, questo lo sanno anche gli alieni! Quando ti avvicini al complesso, guardie aliene armate di fucili e granate ti sbarreranno la strada. Usa il tuo braccio bionico per arrampicarti sugli alberi, ma attenzione, le guardie

più grosse sono munite di corde, e grappino con i quali possono arrampicarsi sugli alberi e darti la caccia. Nota anche che negli alberi vivono delle api assassine nei rami inferiori, e nei rami superiori si celano perfide creature volanti. Queste devono essere o distrutte o evitate a ogni costo.

LIVELLO 2

Il Castello:

Appena attraversata la foresta il tuo prossimo compito è di neutralizzare il castello sotto il quale si trova il complesso base nemico. Fatti strada lottando sul ponte levatoio cercando di far saltare in aria o di evitare i cannoni e le torrette che sputano ondata su ondata di proiettili mortali e di missili. Fili elettrici che intralciano il tuo cammino devono essere distrutti. Toccarli significherebbe essere fulminati immediatamente. Se questo non ti bastasse, una volta passato il ponte levatoio, per raggiungere il punto più alto del castello devi distruggere i soldati kamikaze che sono carichi di esplosivi e che cercheranno di farti saltare in aria, mentre sopra di te gli alieni hanno messo i loro soldati più robusti che cercheranno di spacciarti contro il suolo tirandoti addosso oggetti enormi mentre passi.

LIVELLO 3

Infiltrazione:

Accedere al complesso sotterraneo non sarà un gioco da bambini. Con le prime due linee di difesa espugnate, gli alieni hanno isolato il complesso – contro tutto tranne un assalto ferocissimo. Comunque c'è una possibilità minima di entrare, tramite le fogne, infestata da creature micidiali, delle quali si sa molto poco. Apriti la strada facendo saltare non solo queste creature, ma anche robot giganteschi che, benché siano solo parzialmente funzionanti, sono sempre estremamente pericolosi. E per complicare la battaglia, macchine diaboliche ti rimbalzano contro, e se ti colpiscono, catapultano fuori il guidatore per continuare il combattimento.

LIVELLO 4

La sala di controllo:

Adesso che sei all'interno devi affrettarti a raggiungere il missile. Per raggiungerlo devi passare per la sala di controllo, ma l'entrata è bloccata da porte inamovibili. Queste sono facilmente sistemate facendo saltare il meccanismo della serratura. Mentre lotti per raggiungere l'estremità della sala, fa saltare in aria i soldati che ti sbarrano la strada, distruggi gli elicotteri che ronzano sopra di te facendo cadere bombe, il tutto fatto evitando il pedone indistruttibile che ti spiacerà se gliene lasci l'opportunità.

LIVELLO 5

Il Silo:

Il livello finale ed il più difficile di Bionic Commando. Sfonda le difese rimanenti che hanno un paio di sorprese micidiali in riserva. Appena raggiunta la cima del silo distruggi il computer di lancio degli alieni, così impedendo il lancio del missile finimondo e portando a termine la tua missione . . . forse.

COMANDI DEL JOYSTICK

Per i controlli joystick, vedi i diagrammi nella versione inglese.

COMANDI DI TASTIERA

Commodore 64/128

C – (Commodore Taste) – Pause

Q – Quit

È consigliato l'uso del Joystick

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Tutti i diritti riservati.
Questo gioco è stato prodotto su licenza della CAPCOM CO. LTD., e i titoli BIONIC COMMANDO™ e CAPCOM™ (o anche CAPCOM™) sono marchi di fabbrica di proprietà della CAPCOM CO. LTD.

IL PROGRAMMA È COPERTO DA COPYRIGHT COPIATURE, AFFITTO O RENDITA IN QUALUNQUE MODO EFFETTUALI, SONO STRETTAMENTE VIETATE PRIVI DI AUTORIZZAZIONE.