

# UN SQUADRON™

## SCENARIO

For many years, the countries of the Middle East have been in a state of economic and social ruin due to violent civil war. While the rest of the world demanded an end to the bloodshed, evil arms dealers had little trouble infiltrating each country's volatile government with false promises of wealth and power. Now united, and with revolutionary new weapons, this corrupt alliance could dash all hopes for world peace in an instant.

The only obstacle between harmony and anarchy is UN Squadron, a multi-national force, flying the latest aerial fire power.

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64/128 CASSETTE

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

### CBM 64/128 DISK

Type **LOAD\*\*\*,B,1** and press **RETURN**. The game will load and run automatically.

### SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Type **LOAD\*\*\*** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette deck. Keyboard commands, user definable.

### AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette deck. Keyboard commands, user definable.

### AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN\*DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically. Keyboard commands, user definable.

### ATARI ST/AMIGA

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

Player One: Joystick, Port 2. Player Two: Joystick Port 1.

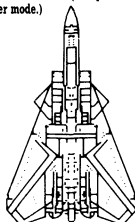
## GAMEPLAY

Once the game has loaded, a title screen will appear. C64/Spectrum/Amstrad users note:- Select the number of players using the joystick (C64 users: Use the joystick in port 2) and press **FIRE** to continue.

After selecting the number of players, a screen will be displayed showing the pilots, and their planes. Select the pilot/plane of your choice by moving the joystick left/right, and press **FIRE** to confirm. (This process can be done simultaneously in two player mode.)



**NAME:** Mickey Simon **NATIONALITY:** USA **PLANE:** F-14  
A former American Navy pilot. He can manoeuvre the F-14 Tomcat in aerial combat with unsurpassed skill.



### F-14

**Equipment:** 20mm Vulcan Cannon.

**Characteristics:** His Tomcat excels in aerial combat and has a wide range of attack possibilities.



**NAME:** Greg Gates **NATIONALITY:** Denmark **PLANE:** A-10  
He used to earn his living by helping hostages all over Europe.

### A-10

**Equipment:** Gatling Gun.

**Characteristics:** Its furie is ground combat. Bullets for ground attack have excellent destructive power.



**NAME:** Shin Kazama **NATIONALITY:** Japan **PLANE:** F-20  
He has displayed the highest shooting rate of all the pilots in the unit. His Tiger Shark is excellent in both ground and aerial attacks.

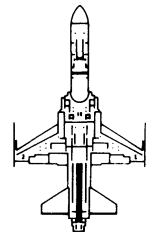
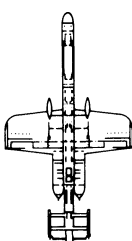
### F-20

**Equipment:** 20mm Vulcan Cannon.

**Characteristics:** His Tiger Shark has speed and destructive power. It can destroy almost anything.

After selecting your pilot, you will be taken to the munitions store where you can buy special weapons, shields or extra energy.

Depending on the amount of money you have, you may be able to buy one of two special weapons per level. (The storeman will give you information on each weapon as you highlight it.) The weapons that may appear are as follows:-



## WEAPONS



### 16-WAY SHOT

Launches missiles in 16 directions (ST & AMIGA only).



### BULPUP:

This launches missiles in a wide range.



### BULPUP II:

A more powerful version of Bulpup.



### GUN POD:

Shoots continually at the ground for a limited time (not Spectrum & Amstrad).



### SUPER SHELL:

A strong piercing weapon.



### NAPALM:

It burns the ground.



### ROUND LASER:

Discharges a wide range laser (not Spectrum & Amstrad).



### SUPER SHELL II:

A more powerful version of Super Shell.



### PHOENIX:

A homing missile.



### BOMB:

A regular bomb for ground attack.



### BOMBER II:

A more powerful bomb (not C64).



### FALCON:

This is the strongest homing missile (not C64).



### NAPALM II:

A more powerful version of Napalm (not C64).



### BIG BOY:

The most destructive bomb (not C64).

To buy the weapon of your choice, move the cursor over the appropriate weapon icon and press **FIRE**. If you do not have enough money to buy a weapon, the storeman will not allocate it to your aircraft and will inform you that you have insufficient funds. If you do not wish to buy anything or have completed your purchase, press **FIRE** when the cursor is on the 'EXIT' icon. You will now be able to buy a shield or extra energy, depending on the amount of money you have, using the same procedure as entering a special weapon. Move the cursor over the 'EXIT' icon, to buy a combat.

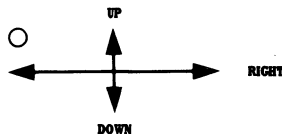
## COMBAT

There is only one rule to remember: "everything that moves is hostile and potentially deadly" so destroy as much as possible. Each destruction will be rewarded with cash which can be exchanged for special weapons in the stores at the beginning of each new level. Though your aircraft can withstand several direct hits, avoid incoming enemy fire if you can. Destroying some squadrons of jets and ground based vehicles, may release a power globe that, if collected in quantity, will increase the effectiveness of your main weapon. At the end of each level one of the arms dealers' special weapons will appear.

**HINT:** Try to keep your special weapon in reserve until this point as it's going to take everything you've got to destroy these nightmares of modern warfare.

## COMMANDS

**FIRE**



Holding down **FIRE** will release a steady stream of gun fire.  
A rapid press of **FIRE** will activate your chosen special weapon.

Capcom is a registered trade mark of Capcom U.S.A., Inc. UN Squadron™ © 1990 Capcom U.S.A., Inc. All rights reserved. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd. Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

# UN SQUADRON™

## SOGGETTO

Da parecchi anni, i paesi del Medio Oriente versano in uno stato economico e sociale disastroso a causa di una violenta Guerra Civile. Mentre il resto del mondo chiedeva a gran voce la fine dello spargimento di sangue, dei perversi trafficanti d'armi non hanno avuto problemi ad infiltrarsi nei precari governi di ogni paese, con false promesse di potere e ricchezza. Uniti e dotati di nuove armi rivoluzionarie, adesso questo corrotto fronte è in grado di spazzare via in un istante tutte le speranze di pace per il mondo.

L'unico baluardo tra l'armonia e la sovversione è UN Squadron, una forza aerea multinazionale dotata dell'ultimissima Arma Aerea.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

**CBM 64/128 CASSETTA**  
Premi contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore.

**CBM 64/128 DISCO**  
Batti **LOAD\*\*\*\***, **A**, 1 e premi **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

**SPECTRUM 48/128K +2 CASSETTA**  
Batti **LOAD\*\*\*\*** e premi **INVIO**. Premi **PLAY** sul registratore. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente.

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

**AMSTRAD CPC DISCO**  
Batti **RUN/DISK** e premi **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente.

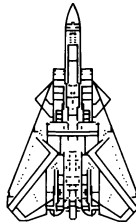
**ATARI ST/AMIGA**  
Inserisci il dischetto e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

## IL GIOCO

Caricato il gioco, appare la videata titolo. Seleziona il numero di giocatori che usano il joystick. (Usanti C/64 collegare il joystick nella porta 2) e premi **FUOCO** per continuare.

Dopo aver selezionato il numero di giocatori, appare una videata con i piloti e i loro aerei. Seleziona il pilota/aereo di tua scelta muovendo il joystick a sinistra/destra, poi premi **FUOCO** per confermare. (Nel gioco a due, questa procedura può essere effettuata simultaneamente).

I personaggi tra cui scegliere sono i seguenti:



**NOME: Mickey Simon NAZIONALITA': USA AEREO: F-14**  
Un ex pilota della Marina Americana. Può manovrare il F-14 Tomcat nei duelli aerei con abilità senza pari.

## F-14

**Armamento:** Cannone Vulcan da 20mm  
**Caratteristiche:** Il suo Tomcat eccelle nei duelli aerei e dispone di un'ampia gamma di possibilità di attacco.



**NOME: Greg Gates NAZIONALITA': Danimarca AEREO: A-10**  
Si guadagnava da vivere aiutando gli ostaggi in tutta Europa.

**A-10**  
**Armamento:** Mitraglia Gatling.  
**Caratteristiche:** Il suo forte e l'attacco al suolo. I proiettili per l'attacco al suolo hanno una eccellente potenza distruttiva.

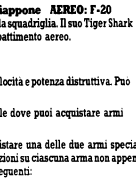
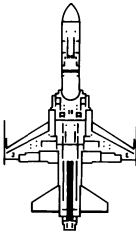


**NOME: Shin Kazama NAZIONALITA': Giappone AEREO: F-20**  
Detiene il più alto tasso di tiro di tutti i piloti della squadriglia. Il suo Tiger Shark è ottimo sia per attacco al suolo sia per combattimento aereo.

**F-20**  
**Armamento:** Cannone Vulcan da 20mm.  
**Caratteristiche:** Il Tiger Shark dispone di velocità e potenza distruttiva. Può distruggere quasi tutto.

Seleziona il pilota, vieni portato nell'arsenale dove puoi acquistare armi speciali, scudi o energia supplementare.

A seconda dei soldi di cui disponi, puoi acquistare una delle due armi speciali per livello. Il magazzino te le fornisce: informazioni su ciascuna arma non appena la evidenzii. Le armi che appaiono, sono le seguenti:



## ARMI



**TIRO A 16**  
Lancia missili in 16 direzioni (solo per ST e AMIGA).



**BULPUP:**  
Lancia missili in un ampio arco.



**BULPUP II:**  
Versione potenziata di BULPUP.



**CAPSULA MITRAGLIA:**  
Spara continuamente al suolo per un periodo limitato (non per Spectrum e Amstrad).



**SUPER PROIETTILE:**  
Una forte arma perforante.



**NAPALM:**  
Brucia il terreno.



**LASER CIRCOLARE:**  
Scarica laser ad ampio raggio (non per Spectrum e Amstrad).



**SUPER PROIETTILE II:**  
Una versione più potente di Super Proiettile.



**PHOENIX:**  
Missile autocercante.



**BOMBA:**  
Bomba normale di attacco a terra.



**BOMBA II:**  
Bomba più potente (non per C64).



**FALCON:**  
Il missile più potente (non per C64).



**NAPALM II:**  
Versione più potente di Napalm (non per C64).



**BIG BOY:**  
La bomba più distruttiva (non per C64).

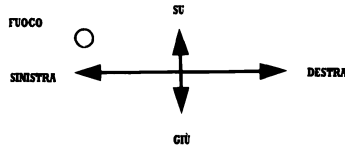
Per acquistare l'arma di tua scelta, muovi il cursore sull'icona arma appropriata e premi **FUOCO**. Se non hai abbastanza soldi per comprare un'arma, il

magazziniere non la assegna al tuo aereo e ti informa che non hai fondi sufficienti. Se non vuoi comprare niente, o hai già fatto i tuoi acquisti, premi **FUOCO** quando il cursore si trova sull'icona **EXIT**. Adesso puoi comprare uno scudo o altra energia, a seconda dei soldi di cui disponi, mediante la stessa procedura sopra nell'acquisto di armi speciali. Per accedere al combattimento, muovi il cursore sulla icona **EXIT**.

## COMBATTIMENTO

C'è una sola regola da osservare, "tutto quello che si muove è ostile e potenzialmente letale", per cui distruggi il più possibile. Ogni distruzione viene premiata con denaro, che puoi utilizzare per acquistare armi speciali nell'arsenale all'inizio di ogni nuovo livello. Sebbene il tuo aereo possa sopportare diversi colpi, cerca di evitare il fuoco nemico quando puoi. Distruggendo Squadriglie ROSSE e veicoli a terra, fai apparire un globo di energia che raccolto, aumenta l'efficacia della tua arma principale. Saggiamento: Cerca di tenere in riserva la tua arma speciale fino a questo punto, dato che ti ci vorrà tutto quello si cui disponi per distruggere questi incalliti della guerra moderna.

## COMANDI



Tenendo premuto **FUOCO**, rilasci un flusso continuo di fuoco. Premendo **FUOCO** rapidamente, attivi l'arma speciale prescelta.

Capcom è un marchio depositato della Capcom USA Inc. UN Squadron è un © 1990 della Capcom USA Inc. Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito in licenza dalla U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3366.

Il programma è protetto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, riproduzione o registrazione, noleggio, affitto e vendita, sotto qualunque modulo di scambio e riacquisto, in qualsiasi maniera effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

# UN SQUADRON™

## SCENARIO

La Guerra Civile Violenta a provocare la ruina economica e sociale dei paesi del Medio Oriente, questa situazione dura da ormai da numerose annate. Allora che il resto del mondo esige la fine di queste effusioni di sangue, dei armatori poco scrupolosi non ebbero problemi a infiltrarsi nei governamenti vessillati di ciascuno di questi paesi per false promesse di ricchezza e di potenza. Mantenuta unita, e in possesso di nuove armi rivoluzionarie, questa alleanza corrompente potrebbe brisare tutto l'aspirato di pace nel mondo in un istante.

Il solo ostacolo esistente ancora tra l'armonia e l'anarchia è l'Escadron N-U, una Armata multinazionale volante sulle Potenze di Fen aeree nelle loro più sofisticate.

**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**  
**CBM 64/128 CASSETTE**  
Apprezzerete in tempo su **SHIFT** e su **RUN/STOP**. Apprezzerete sulla touché **PLAY** di vostro magnetofono.

**CBM 64/128 DISQUETTE**  
Tapez **LOAD\*\*\*\***, **A**, 1 e apprezzerete **RETURN**. Il jeu se charge et se déroule automatiquement.

**SPECTRUM 48/128K +2 CASSETTES**  
Tapez **LOAD\*\*\*\*** e apprezzerete su **ENTER**. Apprezzerete sulla touché **PLAY** di vostro magnetofono. Commandes clavier, a specifier par l'utilisateur.

**AMSTRAD CPC CASSETTE**  
Apprezzerete in tempo su **CTRL** e sur la petite touché **ENTER**. Apprezzerete sulla touché **PLAY** di vostro magnetofono. Commandes clavier, a specifier par l'utilisateur.

**AMSTRAD CPC DISQUETTE**  
Tapez **RUN/DISK** e apprezzerete su **ENTER**. Il jeu se charge et se déroule automatiquement. Commandes clavier, a specifier par l'utilisateur.

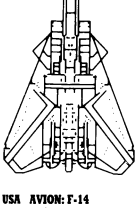
**ATARI ST/AMIGA**  
Inserez le disquette et allumez votre ordinateur. Il jeu se charge et se déroule automatiquement. Suivez les instructions a l'ecran.

## LE JEU

Une fois le jeu chargé, un écran de titre apparaît. Sélectionnez le nombre de joueurs en utilisant le joystick. (Utilisateur de C64: branchez votre ordinateur sur le port 2) et apprezzerete sur le **BOFFON FEU** pour continuer.

Le nombre de joueurs étant choisi, les pilotes et leurs avions s'affichent à l'écran. Sélectionnez le pilote/avion de votre choix en faisant aller le joystick vers la droite/gauche, et apprezzerete sur **FEU** pour confirmer. (Vous pouvez repeter cette phase simultanément en mode deux joueurs).

Vous pouvez choisir entre les personnages suivants:



**NOME: Mickey Simon PAYS D'ORIGINE: USA AVION: F-14**  
Ancien pilote de la Marine Américaine. Il fait preuve d'une adresse inégalée quand il s'agit de manoeuvrer le Tomcat F-14 en combat aérien.

## F-14

**Equipement:** Canon Vulcan 20mm  
**Caractéristiques:** Son Tomcat est excellent en combat aérien et présente de nombreuses possibilités d'attaque.



**NOME: Greg Gates PAYS D'ORIGINE: Danemark AVION: A-10**  
Avant, il gagnait sa vie en aidant des otages dans l'Europe entière.

**A-10**  
**Equipement:** Canon Gatling.  
**Caractéristiques:** Son point fort est le combat au sol. Les balles pour offensives au sol ont une excellente capacité de destruction.

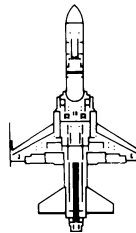
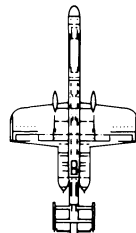


**NOME: Shin Kazama PAYS D'ORIGINE: Japon AVION: F-20**  
Le meilleur tireur de tous les pilotes du contingent. Son Tiger Shark est excellent aussi bien pour les offensives au sol que pour les combats aériens.

**F-20**  
**Equipement:** Canon Vulcan 20mm.  
**Caractéristiques:** Son Tiger Shark est rapide et d'une grande puissance destructrice. Il peut pratiquement détruire n'importe quoi.

Quand vous aurez sélectionné votre pilote, on vous emmènera aux dépôts de munitions ou vous pourrez acheter des armes spéciales, des écrans de protection ou de l'énergie supplémentaire.

Selon la somme d'argent que vous avez, vous pouvez acheter une ou deux armes spéciales par niveau. Le magasinier vous donne des renseignements sur chaque arme quand vous la mettez en évidence. Vous pourrez trouver les armes suivantes:



## LES ARMES



**16-WAY SHOT**  
Lance des missiles dans 16 directions différents. (ST & AMIGA seulement)



**BULPUP:**  
Lance des missiles longue portée.



**BULPUP II:**  
Une version plus puissante du simple BULPUP.



**GUN POD:**  
Tire au sol de façon continue pendant une de temps limite. (Pas sur Spectrum, ni sur Amstrad)



**SUPER SHELL:**  
Une arme percussive robuste.



**NAPALM:**  
Brûle le sol.



**ROUND LASER:**  
Décharge un laser longue-portée (Pas sur Spectrum, ni sur Amstrad)



**SUPER SHELL II:**  
Une version plus puissante du simple Super Shell.



**PHOENIX:**  
Un missile à tête chercheuse.



**BOMBE:**  
Une bombe normale pour les offensives au sol.



**BOMBE II:**  
Une bombe encore plus puissante (pas sur C64).



**FALCON:**  
Voici le plus puissant des missiles à tête chercheuse (Pas sur C64).



**NAPALM II:**  
Une version encore plus puissante du Napalm (Pas sur C64).



**BIG BOY:**  
La bombe la plus destructrice (pas sur C64).

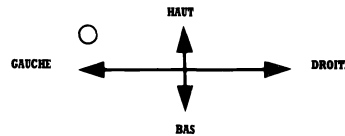
Pour acheter l'arme de votre choix, placez le curseur sur l'icône de l'arme appropriée et apprezzerete sur **FEU**. Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter

une arme, le magasinier ne l'affectera pas à votre avion et vous dira que vos fonds ne sont pas suffisants. Si vous ne voulez rien acheter ou que vous terminez vos achats, placez le curseur sur l'icône "Exit" (sortie) et apprezzerete sur **FEU**. Vous pouvez maintenant acheter un écran protecteur ou de l'énergie supplémentaire selon la somme d'argent que vous possédez, s'il vous plaît la même procédure que pour acheter les armes spéciales. Placez le curseur sur l'icône "Exit" pour commencer le combat.

## LE COMBAT

Souvenez-vous seulement de cette règle, "tout ce qui bouge vous est hostile et peut vous être fatal", détruisez donc autant que vous pouvez. Chaque destruction est récompensée par de l'argent qui peut être échangé contre des armes spéciales aux dépôts au début de chaque nouveau niveau. Bien que votre avion puisse résister au fait d'être touché plusieurs fois, évitez si possible les tirs ennemis qui vous arrivent dessus. Détruisez un RED Squadron (Escadron ROUGE) de jets et de véhicules bases a terre et une sphère de puissance sera relâchée, si vous la récupérez l'efficacité de votre arme principale en sera accrue. A la fin de chaque niveau à l'une des armes spéciales des armateurs apparaît. Comp de ponce - Essayez de garder votre arme spéciale en réserve car c'est ici que vous aurez besoin de tous atouts pour détruire ces cachemars de la guerre moderne.

## COMMANDES



Si vous gardez le bouton **FEU** enfoncé, vous libérez une volée continue de coup de feu.

Si vous apprezzerete rapidement sur **FEU** vous activerez l'arme spéciale que vous avez choisie.

Capcom est une marque déposée par Capcom U.S.A., Inc. UN Squadron © 1990 Capcom U.S.A., Inc. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3366.

Les droits d'auteur sont toujours en vigueur sur ce programme. Toute diffusion non-autorisée, toute représentation publique, toute copie ou ré-enregistrement, location ou vente sous toutes formes qu'elles soient sont strictement interdits.

# UN SQUADRON™

## CHARNO

La Guerre Civile Violente a provoqué la ruine économique et sociale des pays du Moyen-Orient, cette situation dure depuis de nombreuses années. Alors que le reste du monde exige la fin de ces effusions de sang, des armateurs peu scrupuleux ont eu peur de problèmes à infiltrer les gouvernements versatiles de chacun de ces pays par de fausses promesses de richesse et de puissance. Maintenant unie, et en possession de nouvelles armes révolutionnaires, cette alliance corrompue pourrait briser tout espoir de paix dans le monde en un instant. Le seul obstacle existant encore est l'harmonie et l'anarchie est l'Éscaadron N-U, une Armée multinationale volant sur les Puissances de Feu aériennes les plus sophistiquées.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**CBM 64/128 CASSETTE.**  
Appuyez en même temps sur **SHIFT** et sur **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche **PLAY** de votre magnétophone.

**CBM 64/128 DISQUETTE.**  
Tapez **LOAD\*\*\*\*A,1** et appuyez **RETURN**. Le jeu se charge et se déroule automatiquement.

**SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTES.**  
Tapez **LOAD\*\*\*\*** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** de votre magnétophone. Commandes clavier, à spécifier par l'utilisateur.

**AMSTRAD CPC CASSETTE.**  
Appuyez en même temps sur **CTRL** et sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** de votre magnétophone. Commandes clavier, à spécifier par l'utilisateur.

**AMSTRAD CPC DISQUETTE.**  
Tapez **RUN/DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se charge et se déroule automatiquement. Commandes clavier, à spécifier par l'utilisateur.

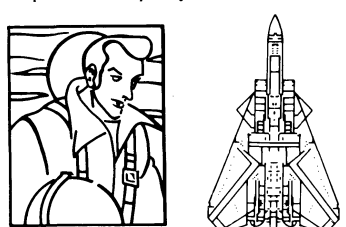
**ATARI ST/AMIGA.**  
Insérez le disque et allumez votre ordinateur. Le jeu se charge et se déroule automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

### LE JEU

Une fois le jeu chargé, un écran de titre apparaît. Sélectionnez le nombre de joueurs en utilisant le joystick. (Utilisateur de C64: branchez votre ordinateur sur le port 2) et appuyez sur le **BOUTON FEU** pour continuer.

Le nombre de joueurs étant choisi, les pilotes et leurs avions s'affichent à l'écran. Sélectionnez le pilote/avion de votre choix en faisant aller le joystick vers la droite/gauche, et appuyez sur **FEU** pour confirmer. (Vous pouvez répéter cette phase simultanément en mode deux joueurs).

Vous pouvez choisir entre les personnages suivants:



**NOM: Mickey Simon PAYS D'ORIGINE: USA AVION: F-14**  
Ancien pilote de la Marine Américaine. Il fait preuve d'une adresse inégale quand il s'agit de manoeuvrer le Tomcat F-14 en combat aérien.

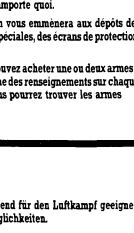
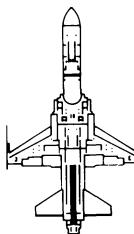
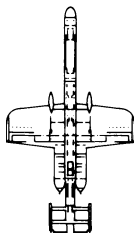
**F-14**  
Équipement: Canon Vulcan 20mm  
Caractéristiques: Son Tomcat est excellent en combat aérien et présente de nombreuses possibilités d'attaque.



**NOM: Greg Gates PAYS D'ORIGINE: Danemark AVION: A-10**  
Avant, il gagnait sa vie en aidant des otages dans l'Europe centrale.  
**A-10**  
Équipement: Canon Gatling.  
Caractéristiques: Son point fort est le combat au sol. Les balles pour offensives au sol ont une excellente capacité de destruction.



**NOM: Shin Kazama PAYS D'ORIGINE: Japon AVION: F-20**  
Le meilleur tireur de tous les pilotes du continent. Son Tiger Shark est excellent aussi bien pour les offensives au sol que pour les combats aériens.  
**F-20**  
Équipement: Canon Vulcan 20mm.  
Caractéristiques: Son Tiger Shark est rapide et d'une grande puissance destructrice. Il peut pratiquement détruire n'importe quoi.  
Quand vous aurez sélectionné votre pilote, ou vous emmenera aux dépôts de munitions ou vous pourrez acheter des armes spéciales, des écrans de protection ou de l'énergie supplémentaire.  
Selon la somme d'argent que vous avez, vous pouvez acheter une ou deux armes spéciales par niveau. (Le magasinier vous donne des renseignements sur chaque arme quand vous la mettez en évidence). Vous pourrez trouver les armes suivantes:



## LES ARMES

- 16-WAY SHOT**  
Lance des missiles dans 16 directions différents. (ST & AMIGA seulement)
- BULPUP:**  
Lance des missiles longue portée.
- BULPUP II:**  
Une version plus puissante du simple BULPUP.
- GUN POD:**  
Tire au sol de façon continue pendant une de temps limité. (Pas sur Spectrum, ni sur Amstrad)
- SUPER SHELL:**  
Une arme percussive robuste.
- NAPALM:**  
Briole le sol.
- ROUND LASER:**  
Décharge un laser longue-portée (Pas sur Spectrum, ni sur Amstrad)
- SUPER SHELL II:**  
Une version plus puissante du simple Super Shell.
- PHOENIX:**  
Un missile à tête chercheuse.
- BOMB:**  
Une bombe normale pour les offensives au sol.
- BOMB II:**  
Une bombe encore plus puissante (pas sur C64).
- FALCON:**  
Voie! le plus puissant des missiles à tête chercheuse (Pas sur C64).
- NAPALM II:**  
Une version encore plus puissante du Napalm (Pas sur C64).
- BIG BOY:**  
La bombe la plus destructrice (pas sur C64).

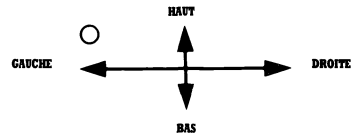
Pour acheter l'arme de votre choix, placez le curseur sur l'icône de l'arme appropriée et appuyez sur **FEU**. Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter

une arme, le magasinier ne l'affectera pas à votre avion et vous dira que vous n'avez pas assez d'argent. Si vous ne voulez rien acheter ou que vous voulez terminer vos achats, placez le curseur sur l'icône "Exit" (sortie) et appuyez sur **FEU**. Vous pouvez maintenant acheter un écran protecteur ou de l'énergie supplémentaire selon la somme d'argent que vous possédez, suivez la même procédure que pour acheter les armes spéciales. Placez le curseur sur l'icône "Exit" pour commencer le combat.

## LE COMBAT

Surveillez-vous seulement de cette règle: "tout ce qui bouge vous est hostile et peut vous être fatal", détruisez donc autant que vous pouvez. Chaque destruction est recompensée par de l'argent qui peut être échangé contre des armes spéciales aux dépôts au début de chaque nouveau niveau. Bien que votre avion puisse résister au fait d'être touché plusieurs fois, évitez si possible les tirs ennemis qui vous arrivent dessus. Détruisez un **RED Squadron** (Escadron ROUGE) de jets et de véhicules basés à terre et une sphère de puissance sera relâchée, si vous la récupérez l'efficacité de votre arme principale en sera accrue. À la fin de chaque niveau l'une des armes spéciales des armateurs apparaît. Coup de ponce - Essayez de garder votre arme spéciale en réserve car c'est ici que vous aurez besoin de tous vos atouts pour détruire ces cauchemars de la guerre moderne.

## COMMANDES



Si vous touchez le bouton **FEU** enfoncé, vous libérez une volée continue de coup de feu.

Si vous appuyez rapidement sur **FEU** vous activez l'arme spéciale que vous avez choisie.

Capcom est une marque déposée par Capcom U.S.A., Inc. UN Squadron © 1990 Capcom U.S.A., Inc. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Les droits d'auteur sont toujours en vigueur sur ce programme. Toute diffusion non autorisée, toute représentation publique, toute copie ou ré-enregistrement, location ou vente sous toutes formes qu'elles soient sont strictement interdits.

# UN SQUADRON™

## SCÈNE

Seit vielen Jahren sind die Staaten des Mittleren Ostens durch einen furchtbaren Bürgerkrieg wirtschaftlich und sozial praktisch ruiniert. Während der Rest der Welt ein Ende des Blutraubens fordert, hatten finstere Waffenhändler ein leichtes Spiel, die verschiedenen feindlichen Regierungen zu unterwerfen, in dem sie falsche Versprechungen über Reichtum und Macht verbreiteten. Nun vereint und ausgestattet mit revolutionär neuen Waffen, macht sich die korrupte Allianz auf, alle Hoffnungen auf Frieden in der Welt zu zerstören.

Das einzige Hindernis zwischen harmonie und Anarchie ist die UN Squadron, eine multinationale Truppe, die über modernste Luftkampfmittel verfügt.

**LADENWEISUNGEN**  
**COMMODORE 64/128 CASSETTE.**  
Drücke die **SHIFT** - und **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig. Dann drücke die **PLAY**-Taste des Kassetteneinleiters.

**COMMODORE 64/128 DISKETTE.**  
Gib über die Tastatur **LOAD\*\*\*\*A,1** ein und drücke **RETURN**. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

**SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE.**  
Gib über die Tastatur **LOAD\*\*\*\*** und drücke **ENTER**. Dann drücke die **PLAY**-Taste des Kassetteneinleiters. Die Tastaturbelegung läßt sich individuell definieren.

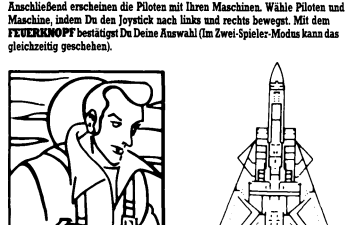
**AMSTRAD/SCHNEIDER CPC CASSETTE.**  
Drücke die **CTRL**- und **ENTER**-Taste gleichzeitig. Dann drücke die **PLAY**-Taste des Kassetteneinleiters.

**AMSTRAD/SCHNEIDER CPC DISKETTE.**  
Gib über die Tastatur **RUN/DISK** ein und drücke **ENTER**. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Die Tastaturbelegung läßt sich individuell definieren.

**ATARI ST/AMIGA.**  
Lege die Diskette ein und schalte den Computer an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Befolge die Bildschirmansweisungen.

**DAS SPIEL.**  
Nach dem Laden erscheint das Titelbild. Mit dem Joystick stellst Du die Anzahl der Mitspieler ein (C64-Benutzer: Joystick muß an Port 2 angeschlossen werden) und mit dem **FEUERKNOFF** geht es weiter.

Anschließend erscheinen die Piloten mit ihren Maschinen. Wähle Piloten und Maschine, indem Du den Joystick nach links und rechts bewegst. Mit dem **FEUERKNOFF** bestätigst Du Deine Auswahl (Im Zwei-Spieler-Modus kann das gleichzeitig geschehen).



**NOM: Mickey Simon NATIONALITÄT: USA FLUGZEUG: F-14**  
Ein früherer Marinepilot, der seine F-14 Tomcat mit unübertroffener Geschicklichkeit manövriert.

**F-14**  
Bewaffnung: 20mm Vulcan Bordkanone  
Eigenschaften: Seine Tomcat ist hervorragend für den Luftkampf geeignet und verfügt über breitgefächerte Angriffsmöglichkeiten.



**NOM: Greg Gates NATIONALITÄT: Dänemark FLUGZEUG: A-10**  
Vornehmlich verdient er seinen Lebensunterhalt damit, auf der ganzen Welt Geiseln zu befreien.

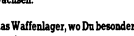
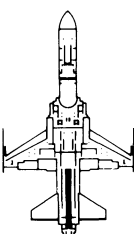
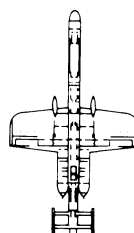
**A-10**  
Bewaffnung: Maschinengewehr.  
Eigenschaften: Bestens für Bodenangriff geeignet. Die Geschosse für den Bodenangriff besitzen große Durchschlagskraft.



**NOM: Shin Kazama NATIONALITÄT: Japan FLUGZEUG: F-20**  
Er erzielt die beste Abschussquote seines Geschwaders. Seine Maschine ist exzellent bei Bodenangriffen und Luftkämpfen.  
**F-20**  
Bewaffnung: 20mm Vulcan-Bordkanone.  
Eigenschaften: Die "Tiger Shark" ist schnell und besitzt enorme Zerstörungskraft. Ihr ist fast kein Gegner gewachsen.

Hast Du Deinen Piloten gewählt, kommt Du in das Waffenlager, wo Du besondere Waffen, Schilde oder Zusatzenergie kaufen kannst.

Je nach dem, wieviel Geld Du besitzt, kannst Du eine von zwei Spezialwaffen pro Level kaufen. (Der Lagerverwalter gibt Dir über die jeweilige Waffe gerne Auskunft). Folgende Waffen können dabei sein:



## WAFFEN

- 16-WAY SHOT**  
Verschießt Raketen in 16 Richtungen (Nur ST & AMIGA)
- BULPUP:**  
Streut weitgefächert Raketen aus.
- BULPUP II:**  
Stärkere Bulpup-Variante.
- GUN POD:**  
Schießt für eine begrenzte Zeit kontinuierlich auf Bodeneziele (nicht für Spectrum und Amstrad/Schneider)
- SUPER SHELL:**  
Eine mächtige Waffe mit durchschlagender Wirkung.
- NAPALM:**  
Brandbombe gegen Bodeneziele.
- ROUND LASER:**  
Gibt weitreichende Laserschüsse ab (nicht für Spectrum und Amstrad/Schneider)
- SUPER SHELL II:**  
Eine stärkere Super-Shell-Version.
- PHOENIX:**  
Eine zielsuchende Rakete.
- BOMB:**  
Normale Bombe für den Bodenangriff.
- BOMB II:**  
Stärkere Bomb-Version (nicht für C64).
- FALCON:**  
Das ist die stärkste zielsuchende Rakete.
- NAPALM II:**  
Stärkere Napalm-Version (nicht für C64).
- BIG BOY:**  
Die stärkste Bombe (nicht für C64).

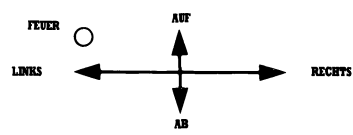
Um eine Waffe zu kaufen, bewege Du den Cursor auf das entsprechende Symbol und drückst den **FEUERKNOFF**. Hast Du zureichend Geld, gibst Du Lagerverwalter die Waffe nicht heraus und teilt Dir mit, daß Deine Mittel nicht ausreichen. Willst Du gar nichts kaufen oder hast Du Deinen Kauf bereits erledigt, drückst Du den **FEUERKNOFF**, wenn der Cursor auf dem **EXIT**-Symbol steht. Jetzt gibt es noch die Möglichkeit, ein Schutzschild oder zusätzliche Energie zu kaufen, falls Du genügend Geld übrig hast. Die Auswahl funktioniert wie bei den Waffen. Danach bewege Du den Cursor auf das **EXIT**-Symbol und drückst wieder den **FEUERKNOFF**.

**KAMPF**  
Eigentlich gibt es nur eine Grundregel: "Alles, was sich bewegt ist sein Gegner und möglicherweise tödlich für Dich." Schiefe also so viel wie möglich. Bei jedem Abschuss gibt es eine Geldprämie, mit der Du zu Beginn eines neuen Levels im Waffenlager neue Ausrüstung erstehen kannst. Obwohl Deine Maschine mehrere Treffer übersteht, solltest Du gegnerisches Feuer meiden. Beim Abschuss bestimmter Feindgeschwader und Bodenfahrzeuge wird eine Energieloge freigesetzt, die die Leistung Deiner Hauptwaffe verbessert, wenn Du sie ein sammelst.

Am Ende eines jeden Levels mußst Du Dich einer Spezialwaffe der Waffenhändler stellen.

**TIP:** Versuche immer, Deine Spezialwaffe bis zu diesem Punkt als Reserve zu behalten, da dieser Algoritm modernster Waffentechnik all Deine Zerstörungskraft erfordert.

## BEFEHLE



Hältst Du den **FEUERKNOFF** gedrückt, schaltet Deine Waffe auf Dauerfeuer.

Ein schneller Druck auf den **FEUERKNOFF** aktiviert die mitgeführte Spezialwaffe.

Capcom ist ein eingetragenes Warenzeichen von Capcom U.S.A. Inc. UN Squadron™ © 1990 Capcom U.S.A. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb unter Lizenz durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Dieses Programm unterliegt dem Urheberrecht. Unerlaubtes Senden, Verleihen, öffentliches Aufführen, Kopieren oder Vervielfältigen, Verleihen, Leihen, Vermieten und Verkauf in welcher Art auch immer, ist strengstens untersagt.