

# COMMANDO

© **Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985**

## INTRODUCTION

You are *Super Joe*, the crack combat soldier of the eighties battling against all odds to defeat the advancing rebel forces. Equipped with only an M60 machine gun and six hand-grenades you carry out your lone crusade forcing your way into hostile territory. Mortars, grenades and dynamite rain from the skies and explode around you. Enemy bullets fly past you in all directions, trenches, cliffs and lakes block your path. Rebel forces appear from caves, strongholds and troop carriers to stop your progress. You must show no mercy. You must not retreat. You must keep pushing yourself further and further into enemy lines, collecting supplies of hand-grenades from defeated outposts, until you reach your final objective, the fortress.

Developed with the aid of Capcom to produce the closest possible home-computer simulation of the original arcade No. 1 hit game. Have you got the skill and stamina to defeat the enemy?

## LOADING INSTRUCTIONS

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"COMMANDO",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"COMMANDO"

# COMMANDO

© **Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985**

## INTRODUCTION

Vous êtes Super Joe, le soldat de combat crack des années 80, luttant contre toutes forces supérieures pour vaincre les armées rebelles qui sont en train de se porter en avant. Equipé seulement d'une mitrailleuse et de six grenades à main, vous devez survèze votre croisiade solitaire, vous frayant un chemin dans le territoire hostile. Des mortiers, des grenades et de la dynamite pleuvent des cieux et éclatent autour de vous. Des balles ennemies vous passent dans toutes directions, et des tranchées, des falaises des cavernes, des forteresses et des transporteurs de troupes pour arrêter votre progrès. Vous ne devez pas montrer de pitié. Vous ne devez pas battre en retraite. Vous devez vous pousser de plus en plus loin dans les lignes ennemies, recueillant des fournitures de grenades à main des avant-postes ennemies vaincus, jusqu'à ce que vous arrivez à votre objectif final, la forteresse.

Commando Space Invasion a été développé à l'aide de Capcom pour produire la plus proche simulation possible sur un ordinateur de maison du jeu d'arcade de frappe numéro 1. Avez-vous l'habileté et la résistance qu'il faut pour vaincre l'ennemi?

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"COMMANDO",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"COMMANDO"

# COMMANDO

© **Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985**

## EINFÜHRUNG

Du bist Super Joe, der knallharte Elitesoldat der 80er Jahre, im Kampf gegen die vordringenden Streitmächte. Nur mit einem M60 Maschinengewehr und sechs Handgranaten bewaffnet, dringst Du in das Feindgebiet vor. Minen, Granaten und Dynamit explodieren rings herum. Feindliche Kugeln zwischen Dir aus allen Richtungen um die Ohren. Gräben, Felswände und Seen versperrn Dir den Weg. Rebellentrupps lauern Dir in versteckten Höhlen auf und versuchen, Deinen Vormarsch zu stoppen. Du darfst keine Schwäche zeigen und Dich nicht zurückschlagen lassen. Weiter und weiter muß Du vordringen in die feindlichen Linien und den besiegten Vorposten die Handgranaten abnehmen, bis Du schließlich Dein Ziel erreichst - die Festung.

Entwickelt mit Unterstützung von Capcom ist dies die optimale Heimcomputer-Simulation des berühmten Arkaden-Hits Nr. 1. Hast du das Geschick und die Ausdauer, den Feind zu besiegen?

## LADEANLEITUNGDEN

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"COMMANDO",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"COMMANDO"

## Object

The object of the game is to advance as far as possible into enemy lines whilst destroying rebel forces, installations and vehicles. Along the way you should pick up as many boxes of hand-grenades as possible so as to replenish your stock.

## PLAYING INSTRUCTIONS

**Spectrum**  
Left 9  
Right 0 Or Kempston,  
Up 2 Cursor, Fuller  
Down W Joystick  
Fire Z  
Grenade M

**Commodore 16/64/128**  
Single Joystick in Port 2  
Grenade SPACEBAR

**Amstrad/Schneider**  
Left 9  
Right 0 Or Joystick  
Up 2  
Down W  
Fire Z, M  
Grenade SPACEBAR

## MODE D'EMPLOI

**Spectrum**  
Vers la gauche 9  
Vers la droite 0 Ou manette de jeux, Kempston,  
Vers le haut 2 Cursor, Fuller  
Vers le bas W  
Tirer Z  
Grenade M

**Commodore 16/64/128**  
Manette de jeux branchée au port No. 2  
Grenade Barre d'espacement

**Amstrad/Schneider**  
Vers la gauche 9  
Vers la droite 0 Ou manette de jeux, Kempston,  
Vers le haut 2 Cursor, Fuller  
Vers le bas W  
Tirer Z  
Grenade M

**Commodore 16/64/128**  
Manette de jeux branchée au port No. 2  
Grenade Barre d'espacement

**Amstrad/Schneider**  
Vers la gauche 9  
Vers la droite 0 Ou manette de jeux  
Vers le haut 2  
Vers le bas W  
Tirer Z, M  
Grenade Barre d'espacement

**Commodore 16/64/128**  
Manette de jeux branchée au port No. 2  
Grenade Barre d'espacement

# (German version contains "Space Invasion")

**Ziel des Spiels**  
Ziel des Spiels ist es, soweit wie möglich in die feindlichen Linien vorzudringen und die rebellischen Truppen, deren Einrichtungen und Fahrzeuge zu zerstören. Dabei sind möglichst viele Handgranaten zu ergattern, um den eigenen Vorrat aufzustocken.

## BEDIENUNGSANLEITUNG

**Spectrum**  
Links 9  
Rechts 0 Oder Kempston  
Auf 2 Cursor, Fuller  
Ab W Joystick  
Feuer Z  
Granate M

**Commodore 16/64/128**  
Ein Joystick in Port 2  
Granate Leertaste

**Amstrad/Schneider**  
Links 9  
Rechts 0 Oder Joystick  
Auf 2  
Ab W  
Feuer Z, M  
Granate Leertaste

# BOMB JACK

Officially Licenced "Coin Op" Arcade Game

© **Tehkan Ltd 1984**  
**LOADING INSTRUCTIONS**  
**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"BJACK",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"BOMBJACK"

**PLAYING INSTRUCTIONS**  
**Spectrum**  
One Player 1  
Two Players 2  
Keyboard Control K  
Turbo Jump Option T  
ZX Interface II Z  
Kempston Joystick P

**Amstrad/Schneider**  
One Player 1  
Two Players 2  
Keyboard Control K  
Turbo Jump Option T

**Commodore 64/128**  
Joystick in Port 2  
Jump (if on Platform) FIRE  
Hover (if in air) FIRE  
Left Right

# BOMB JACK

Jeu vidéo "Coin Op" sous licence officielle

© **Tehkan Ltd 1984**  
**INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**  
**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"BJACK",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"BOMBJACK"

**MODE D'EMPLOI**  
**Spectrum**  
1 joueur 1  
2 joueurs 2  
Clavier K  
Saut Turbo T  
ZX Interface II Z  
Kempston Joystick P

**Amstrad/Schneider**  
1 joueur 1  
2 joueurs 2  
Clavier K  
Turbo-saut T

**Commodore 64/128**  
Manette de jeu (joystick) connectée au port 2  
Fait sauter (au sol) Tir  
Fait survoler (en l'air) Tir

# BOMB JACK

Das offizielle, lizenzierte Münzapparat-Arkadenspiel

© **Tehkan Ltd 1984**  
**LADEANLEITUNGEN**  
**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"BJACK",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"BOMBJACK"

## BEDIENUNGSANLEITUNG

**Spectrum**  
Ein Spieler 1  
Zwei Spieler 2  
Tastaturbedienung K  
Turbo-Sprung T  
ZX Interface II Z  
Kempston Joystick P

**Amstrad/Schneider**  
Ein Spieler 1  
Zwei Spieler 2  
Tastaturbedienung K  
Turbo-Sprung T

**Spectrum and Amstrad**

For those selecting the Keyboard option use the following keys to replace the equivalent joystick movement:

Up Q  
Down A  
Left N  
Right M  
Jump X

Normally to jump higher you must press UP (Q) when jumping. Selecting the Turbo Jump option makes all jumps as high as possible - as it were 'automatically' pressing Q for you.

**Commodore C16**  
One Player 1  
Two Players 2  
Keyboard control K  
Joystick J

Up Q  
Down A  
Left Z  
Right X  
Jump SHIFT

**Commodore 64/128**  
Joystick in Port 2  
Jump (if on Platform) FIRE  
Hover (if in air) FIRE  
Left Right

HOW TO OPERATE JACK  
JUMP  
BUTTON  
Jumps by pushing when Jack is on the floor  
Stops when pushing in the air  
Does not move when tapping button fast  
JOYSTICK  
Ultra-high jump by pressing while turning Joystick upward  
Turn Joystick downward for coming down fast  
Get all by operating Jack  
Defeat enemies by taking P Power ball  
Lucky coin  
B Bonus-Coin ... Score on the screen is increased from two to four times  
E Extra-coin ... 1 additional Jack

\* Special Bonus  
Bonus score is added by taking ignited as many as possible  
x 23 PCS - 50,000 points x 22 PCS - 30,000 points  
x 21 PCS - 20,000 points x 20 PCS - 10,000 points

Secret B E coins appear for bonus points each  
When taking 3 B , no more coins appear  
When E appears , this also is kept secret

100 Pts 200 Pts 1000 Pts 3000 Pts 5000 Pts 2000 Pts

POUR CONTROLER JACK:  
BOUTON de SAUT  
Faut sauter Jack lorsqu'il est au sol  
Arrête Jack lorsqu'il est en l'air

Immobilise Jack par pressions rapides  
MANETTE DE JEUX  
Super-saut en appuyant sur le bouton tout en poussant la manette de jeux

Descende rapide en tirant la manette de jeux  
Ramassez toutes les en manoeuvrant Jack  
Détruisez vos ennemis en vous emparant des balles P  
Pièce porte-bonheur  
B Pièce bonus ... le score affiché double ou quadruple.  
E Pièce supplémentaire ... 1 vie en plus

\* Bonus spécial  
Les amorçées donnent droit à des points de bonus  
x 23 PCS - 50,000 points x 22 PCS - 30,000 points  
x 21 PCS - 20,000 points x 20 PCS - 10,000 points

Secret Les pièces secrètes B E donnent toutes deux droit à des points bonus  
Les pièces ne s'affichent plus lorsque vous avec 3 B  
Lorsque le E s'affiche - il est également gardé secret

100 Pts 200 Pts 1000 Pts 3000 Pts 5000 Pts 2000 Pts

Wie Jack gesteuert wird:  
SPRUNG-KNOPF  
Bewirkt Sprung vom Boden aus  
Bewirkt Schwebzustand in der Luft  
Schnelles, mehrmaliges Drücken blockiert Jack  
JOYSTICK  
Superhochsprung durch Knopfdruck und Joystick nach oben pressen  
Drücken des Joysticks nach unten bewirkt Hinuntertauschen

Alle durch geschicktes Steuern von Jack holen.  
Die Feinde durch Ergreifen der P Kraftkugel besiegen.  
Glücksmünze  
B Bonus-Münze ... Punktestand verdoppelt/vervierfacht sich  
E Extra-Münze ... 1 Reserve-Jack

\* Spezialbonus  
Einen Bonuspunkt gibts durch Einsammeln von gezündeten  
x 23 PCS - 50,000 Punkte x 22 PCS - 30,000 Punkte  
x 21 PCS - 20,000 Punkte x 20 PCS - 10,000 Punkte

Geheim B E Münzen erscheinen für jeden Bonuspunkt  
Nach Einheimsn von 3 B gibt es keine weiteren Münzen  
Bei Erscheinen von E , das bleibt ein Geheimnis

100 Pkt 200 Pkt 1000 Pkt 3000 Pkt 5000 Pkt 2000 Pkt

The Officially Licenced Computer Game Version of the Universal Pictures Television Series  
**AIRWOLF**  
SCENARIO  
As Stringfellow Hawke, a former Vietnam chopper pilot, and the only man in the free world trained to fly the billion-dollar helicopter 'AIRWOLF' you have been assigned a dangerous rescue mission by the FIRM.  
Five important U.S. scientists are being held hostage deep in a subterranean base beneath the scorching Arizona desert. As Hawke, you must guide AIRWOLF using full stealth capabilities, on a series of perilous night-time missions and bring about the release of each scientist in turn. Only destruction of the defense control boxes strategically positioned within the cavern will allow AIRWOLF to descend to the heart of the base where the scientists are held.

© 1984 Universal City Studio, Inc.  
All rights reserved AIRWOLF™

\* A Trademark of and licenced by Universal City Studio Inc.

© 1984 Universal City Studio Inc.  
Tous droits réservés AIRWOLF™  
\* Marque déposée et licence de Universal City Studio Inc.

LOADING INSTRUCTIONS  
**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"ARWOLF",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"ARWOLF16"

PLAYING INSTRUCTIONS  
**Spectrum**  
Up - Q to T  
Down - A to G  
Left - Z  
Right - X Or Kempston Joystick  
Fire - C  
Hold Game - SPACEBAR  
Game Abort - O

**Commodore C16**  
Joystick in Port 2  
Game Abort RESTORE  
Music SPACEBAR

**Amstrad/Schneider**  
Joystick only - Amsoft compatible

**Commodore 64/128**  
Joystick in Port 2  
Restart RESTORE  
Music SPACEBAR

La version officielle du jeu informatique sous licence basé sur le feuilleton télévisé de Universal Pictures

# AIRWOLF

MODE D'EMPLOI POUR JOUER  
**Spectrum**  
Vers le haut - Q à T  
Vers le bas - A à G Ou manette de jeu  
Vers la gauche - Z Kempston  
Vers la droite - X  
Tirer - C  
Pause -barre d'espacement  
Abandon - O

**Commodore C16**  
Manette de jeu connectée au port 2  
Abandon du jeu RUN/STOP

**Amstrad/Schneider**  
Manette de jeu seulement, compatible avec Amsoft

**Commodore 16**  
Manette de jeux - Port 2  
Recommencer - RESTORE  
Musique -barre d'espacement

© 1984 Universal City Studio Inc.  
Tous droits réservés AIRWOLF™  
\* Marque déposée et licence de Universal City Studio Inc.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"ARWOLF",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"ARWOLF16"

Die offiziell lizenzierte Videospieldersion der Fernsehreihe von Universal Pictures  
**AIRWOLF**  
SZENARI)  
In der Rolle von Stringfellow Hawke, einem ehemaligen Helikopter-pilot in Vietnam und dem einzigen Mann in der freien Welt, der fähig ist, den Billionen-Helikopter AIRWOLF zu fliegen, hat Ihnen die FIRMA eine höchst riskante Rettungsmission übertragen.  
Fünf bedeutende amerikanische Wissenschaftler werden als Geiseln in einem unterirdischen Stützpunkt unter der glühend heißen Wüste von Arizona festgehalten. Sie werden all Ihr fliegen ches Können brauchen, um AIRWOLF in einer Serie von Nachflügen dorthin zu steuern und die Wissenschaftler der Reihe nach zu befreien. Nur wenn es gelingt, die strategisch platzierten Verteidigungseinrichtungen in den unterirdischen Gewölber zu zerstören, haben Sie eine Chance, mit AIRWOLF in das Herz des Stützpunkts vorzudringen, wo die Geiseln auf ihren Befreier warten.

© 1984 Universal City Studio, Inc.  
Alle Rechte vorbehalten AIRWOLF™

\* Warenzeichen, Lizenzvergabe von Universal City Studio Inc.

**LADEANLEITUNGEN**  
**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"ARWOLF",8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN"menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"ARWOLF16"

PLAYING INSTRUCTIONS  
**Spectrum**  
Up - Q to T  
Down - A to G  
Left - Z  
Right - X Or Kempston Joystick  
Fire - C  
Hold Game - SPACEBAR  
Game Abort - O

**Commodore C16**  
Joystick in Port 2  
Game Abort RUN STOP

**Amstrad/Schneider**  
Joystick only - Amsoft compatible

**Commodore 64/128**  
Joystick in Port 2  
Restart RESTORE  
Music SPACEBAR



The sport of boxing is probably the most fearsome contact sport practised today. It holds a strange, almost sadistic fascination with sports fans around the world. Boxing has been the subject of films, documentaries, and controversy. It combines physical skills such as stamina, strength, courage and endurance to produce an immensely exciting sport.

Now you can experience the fast and furious sport without risking life or limb, because Frank Bruno, one of the World's greatest ever boxers, presents the World's Greatest Boxing Game.

### LOADING INSTRUCTIONS

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"BOXING", 8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN" menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"ELITE"

### PLAYING INSTRUCTIONS

**Spectrum**  
Guard up 1  
Duck Q  
Guard down A  
Right Hook/Uppercut Bottom Row  
Dodge Left U  
Left Punch I  
Right Punch O  
Dodge Right P  
Game Abort Caps Shift/Space

**Commodore C16**  
Guard up :  
Duck RETURN  
Guard down /  
Dodge Left a  
Left Punch 1  
Right Punch 2  
Dodge Right s  
Knock-out SPACEBAR  
Re-Boot R  
Game Abort RUN/STOP

**Amstrad/Schneider**  
Guard up 1  
Duck Q  
Guard down A  
Right Hook/Uppercut SPACEBAR  
Dodge Left K  
Left Punch I  
Right Punch O  
Dodge Right L  
Game Abort ↑ (on cursor control pad)

**Commodore 64/128**  
Single Joystick in Port 2  
Punch left 1  
Punch right 2  
Knock-out SPACEBAR

### MODE D'EMPLOI

**Spectrum**  
Garde en haut 1  
Esquive Q  
Garde en bas A  
Crochet à droite/uppercut Bottom Row  
Esquive à gauche U  
Coup à gauche I  
Coup à droite O  
Esquive à droite P  
Abandon Caps Shift/bare d'espacement

**Commodore C16**  
Garde en haut :  
Esquive RETURN  
Garde en bas /  
Esquive à gauche a  
Coup à gauche 1  
Coup à droite 2  
Esquive à droite s  
Knock-out barre d'espacement  
Recommencer R  
Abandon RUN/STOP

**Amstrad/Schneider**  
Garde en haut 1  
Esquive Q  
Garde en bas A  
Crochet à droite/uppercut barre d'espacement  
Esquive à gauche K  
Coup à gauche I  
Coup à droite O  
Esquive à droite L  
Abandon ↑ (flèche de direction)

**Commodore 64/128**  
Une seule manette de jeux branchée au port 2  
Coup à gauche 1  
Coup à droite 2  
Knock-out barre d'espacement

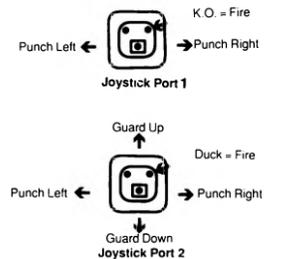
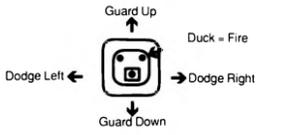
### SPIELANLEITUNGEN

**Spectrum**  
Deckung 1  
Ducken Q  
Keine Deckung A  
Rechter/Aufwärtshaken Unterste Reihe  
Links ausweichen U  
Linker Schlag I  
Rechter Schlag O  
Rechts ausweichen P  
Spielabbruch Caps Shift/Leert.ste

**Commodore C16**  
Deckung :  
Ducken RETURN  
Ohne Deckung /  
Links ausweichen a  
Linker Schlag 1  
Rechter Schlag 2  
Rechts ausweichen s  
Knock-out Leertaste  
Neustart R  
Spielabbruch RUN/STOP

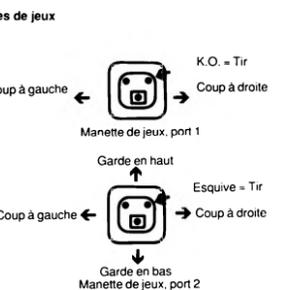
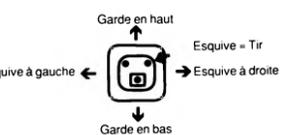
**Amstrad/Schneider**  
Deckung 1  
Ducken Q  
Ohne Deckung A  
Rechter/Aufwärtshaken Leertaste  
Links ausweichen K  
Linker Schlag I  
Rechter Schlag O  
Rechts ausweichen L  
Spielabbruch ↑ (Cursorsteuerstufenfeld)

**Commodore 64/128**  
Ein Joystick in Port 2  
Linker Schlag 1  
Rechter Schlag 2  
Knock-out Leertaste



\* Three boxers only with Commodore C16

Body Blows are made by punching while Bruno's guards are down. Head Blows are made by punching while Bruno's guards are up. Uppercuts can be thrown while Bruno's guards are down. Right Hooks and Uppercuts can only be thrown when the K.O. indicator is flashing. See below.



\* Commodore C16: trois boxeurs seulement.

Les coups au corps sont effectués en frappant alors que la garde de Bruno est abaissée. Les coups à la tête sont portés lorsque la garde de Bruno est levée. Les crochets à droite sont portés lorsque la garde de Bruno est abaissée. Les uppercuts sont portés lorsque la garde de Bruno est levée. Les crochets à gauche et les uppercuts ne pourront être portés que lorsque l'indicateur de K.O. clignote.

**Object**  
The object of the game is to defeat eight boxers in succession in pursuit of the Heavyweight Championship of the World. Fighting styles of each of the boxers are different, each one more intelligent than the last. To defeat an opponent, "Bruno" must achieve a "Knock Out" by knocking him down three times during a single three minute round. To do this, Bruno must reduce his opponent's "Status" to zero, by avoiding the blows made by the opponent and punching the opponent when his body or head is unprotected. By making repeated successful blows, Bruno's Punch Power increases. The KO indicator flashes when 100% punch power is achieved, this allows you to use the Right Hook/Uppercut.

The game screen is divided in two, the top half is the score and information board, the bottom half is a perspective view of the ring.

**If you win the bout!**  
If you win the bout then you are issued with your own personal 'Elite Video Boxing Association' Membership Code. You will notice in the inlay that we have provided you with an EVBA Membership card for your own use. Write the code in Pencil, alongside the name of the boxer. So if you have just beaten the first boxer, write the code in the space next to 'Fling Long Chop'. You may use the code to load the next boxer off tape/disc now, or at a later date. To load a boxer:  
1. Ensure the cassette/disc is on side B.  
2. Press L on the options page.  
3. Enter your three letter name.  
4. Enter your Membership Code (just press ENTER without typing anything if you wish to load the first boxer back in).  
5. Press PLAY on the cassette player.

The program will tell you what boxer it has found on the tape. If it finds a boxer that comes before the one it is searching for, then you should fast forward the tape a little bit. Conversely, if it finds a boxer that comes after the one it is searching for, then you should rewind the tape a little bit.

Your membership code is valid for all versions of Frank Bruno's Boxing provided it is used with the same three letter name that you have used.

### Objet du jeu

L'objet du jeu est de battre huit boxeurs l'un après l'autre, tous prétendants au titre de champion du monde de la catégorie poids lourds. Chaque boxeur a un style de combat différent, chacun étant plus intelligent que le précédent. Pour battre un adversaire, Bruno devra effectuer un "knock-out" en l'envoyant au tapis trois fois au cours d'une même reprise de trois minutes. Pour ceci, Bruno devra réduire le "statut" de son adversaire à zéro en évitant les coups de son adversaire et en frappant ce dernier lorsque son corps ou sa tête ne sont pas protégés. En répétant plusieurs coups réussis, la puissance de frappe de Bruno augmentera et l'indicateur de K.O. se mettra à clignoter lorsqu'on obtiendra 100% de la force de frappe, et vous pourrez alors utiliser votre crochet à droite/votre uppercut. L'écran est divisé en deux parties, la partie supérieure est le tableau de score et d'informations et la partie inférieure est une vue en perspective de l'enceinte.

**Si vous gagnez la reprise!**  
Lorsque vous gagnez la reprise, vous recevez votre code personnel de membre de l'association de boxe Elite Video. Vous remarquerez, dans la reliure, que nous vous avons attribué une carte de membre EVBA pour votre usage personnel. Ecrivez ce numéro de code au crayon en face de celui du boxeur suivant. Ainsi si vous venez de battre le premier boxeur, marquez le numéro de code pour introduire le boxeur suivant, en l'appelant sur la bande/disquette, soit tout de suite ou ultérieurement. Pour l'introduction d'un boxeur, on effectuera les opérations suivantes:  
1. Vérifier que la cassette/disquette soit placée du côté B.  
2. Appuyer sur L sur la page des options.  
3. Introduire votre nom à trois lettres.  
4. introduire votre numéro de code de membre (appuyer sur Enter seulement, sans frapper d'autres touches, si vous voulez réintroduire le premier boxeur).  
5. Appuyer sur PLAY du magnétophone. Le programme vous communiquera quel boxeur il a trouvé sur la bande. Lorsqu'il trouve un boxeur qui précède ou un qui suit celui qu'il recherche, faites avancer ou bien rebobinez la bande. Votre code de membre est valable pour toutes les versions de Frank Bruno's Boxing à condition qu'il soit utilisé avec le même nom à 3 lettres que vous avez utilisé.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, der Reiter nach gegen acht Boxer erfolgreich anzutreten, um den Weltmeistertitel im Schwergewicht zu erringen. Der Kampfstil der verschiedenen Boxer ist unterschiedlich, aber jeder ist intelligenter als sein Vorgänger. Um zu siegen, muß Bruno den Gegner K.O. schlagen, d.h. ihn in einer Runde von 3 Minuten Dauer dreimal kampfunfähig machen. Zu diesem Zweck muß Bruno den Status seines Gegners auf Null reduzieren, einmal indem er seinen Angriffen ausweicht, und zum andern durch verrichtende Körper- und Kopftreffer, wenn der Gegner ungedeckt ist. Brunos Schlagkraft wächst mit wiederholtem Erfolg. Der K.O. Indikator blinkt bei Erreichen einer 100% Schlagkraft. In dem Moment ist es möglich, einen rechten/Aufwärtshaken anzubringen.

Die Spielszene ist in zwei Hälften unterteilt: Der obere Teil zeigt den Punktestand und andere Informationen, der untere eine perspektivische Ansicht des Boxings.  
**Wenn Sie als Sieger aus der Runde hervorgehen:**  
Wenn Sie die Runde gewinnen, wird Ihnen eine persönliche Code-Nummer der Elite Video Boxing Association verliehen. Der Kassette/Diskette liegt ein EVBA-Mitgliedsausweis für Ihren eigenen Gebrauch bei. Die Nummer mit Bleistift gegen den Namen des nächsten Boxers schreiben. Wenn Sie gerade den ersten Gegner geschlagen haben, dann schreiben Sie den Code neben Fling Long Chop. Mit Hilfe des Code können Sie dann sofort, oder später, den nächsten Gegner laden. Dazu wie folgt vorgehen:  
1. Sicherstellen, daß Seite B eingelegt ist.  
2. Auf dem Optionsbildschirm L wählen.  
3. Den aus 3 Buchstaben bestehenden Namen eingeben.  
4. Den Mitglieder-Code eintragen (zum erneuten Laden des 1. Boxers einfach ENTER ohne weitere Angabe drücken).  
5. PLAY-Taste des Kassettengeräts drücken. Das Programm zeigt den gefundenen Boxer an. Ist es nicht der gewünschte Gegner, dann spielen Sie das Band entweder mit Schnellvorlauf weiter oder mit Rücklauf zurück. Ihre Mitglieder-Nr. gilt für sämtliche Versionen von Brunos Boxspiel, vorausgesetzt, Sie verwenden stets dieselben 3 Buchstaben für den Namen.

**If you lose the bout!**  
You can reboot the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

### PLAY THE BIG FIST

Now, meet eight of the world's most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to beat them all!

#### FRANK BRUNO GREAT BRITAIN

#### (THE CHALLENGER) 1 CANADIAN CRUSHER\* CANADA

The big, plodding, lumberjack from Canada, with the beauty of a grizzly bear and the speed of an elephant.

#### 2 FLING LONG CHOP\* JAPAN

All the way from the land of the rising Hi-Fi is Fling Long Chop, a martial arts master of No-Can-Do.

#### 3 ANDRA PUNCHEREDOV\* USSR

Andra is a fast, dancing Russian who goes to your head faster than a neat glass of Vodka.

#### 4 TRIBAL TROUBLE AFRICA

Tribal means trouble for anyone, he has a temper that gets the better of you! Landing the punches with unnerving accuracy.



Si vous perdez la reprise!  
Vous pouvez affronter de nouveau le même boxeur, selon que vous avez gagnée, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Pour ceci, vous devez appuyer sur R dans la page des options.

### JOUEZ AVEC VOS GROS POINGS

Voici 8 des challengers poids lourds les plus invraisemblables du monde dans une simulation de match de boxe imbattable!

#### FRANK BRUNO GRANDE BRETAGNE (LE CHALLENGER)

#### 1 CANADIAN CRUSHER\* CANADA

Le grand bucheron du Canada à la démarche lourde; beau comme un ours gris et rapide comme un éléphant!

#### 2 FLING LONG CHOP\* JAPON

Fling Long Chop du pays de 'Hi-Fi' levant est le champion incontesté des arts martiaux 'made in Japan'.

#### 3 ANDRA PUNCHEREDOV\* URSS

Andra est un danseur russe rapide qui vous monte à la tête plus rapidement qu'un verre de Vodka.



#### 5 FRENCHIE FRANCE

Frenchie may appear to be cool, suave and sophisticated, but this deceptive façade hides a rather menacing individual, ready to make you see stars.

#### 6 RAVIOLI MAFIOSI ITALY

Ravioli is not a man to mess with. He knows all the dirty tricks, and uses them without a care in the world.

#### 7 ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIA

Fed on a diet of empty lager cans, this man feels no pain. Pure uninterrupted punch power.

#### 8 PETER PERFECT USA

World Famous World Champion Peter Perfect. The most neat and accurate boxer in history is set to drive his engine of glory all over you. Could anyone be a match for macho man?

\* These 3 only with Commodore C16



#### © - Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

#### © Copyright Elite Systems Ltd. 1986

**IMPORTANT**  
So that you can quickly locate your game next time you load up the "Hit-Pack", please write the tape counter position of the start of each game in the appropriate box.

Frank Bruno's Boxing	SP	64	AM	C16
Airwolf	000	000	000	000
Commando	000	000	000	000
Bombjack	000	000	000	000

#### © - Elite Systems Ltd. - 1986

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou revente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Elite Systems Ltd.

Garantie: Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-joint pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez le renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement sans frais supplémentaires. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

#### © Copyright Elite Systems Ltd. 1986

**IMPORTANT**  
Pour mieux retrouver les jeux individuels veuillez indiquer les positions du compteur du magnétophone dans les cadres appropriés.

Frank Bruno's Boxing	SP	64	AM	C16
Airwolf	000	000	000	000
Commando	000	000	000	000
Bombjack	000	000	000	000

#### © - Elite Systems Ltd. - 1986

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Vervielfältigen, Verbreitung, Verleih und Wiederverkauf ohne vorherige ausdrückliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. gesetzlich verboten.

Garantie: Das vorliegende Software-Produkt wurde mit größter Sorgfalt und unter Wahrung der strengsten Qualitätsnormen entwickelt und hergestellt. Bitte halten Sie sich unbedingt an die beigefügten Ladeanleitungen. Sollte das Programm aus irgendeinem Grund nicht ordnungsgemäß laufen und besteht der Verdacht, daß das Band defekt ist, bitten wir um Rücksendung an die nachstehende Anschrift:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrolle wird das Produkt prüfen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre gesetzlichen Rechte.

#### © Copyright Elite Systems Ltd. 1986

**WICHTIG**  
Zum schnelleren Wiederauffinden der Spiele empfehlen wir Ihnen, den Zählerstand des Kassettengeräts bei Start jedes Spiels in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken.

Frank Bruno's Boxing	SP	64	AM	C16
Airwolf	000	000	000	000
Commando	000	000	000	000
Bombjack	000	000	000	000

\* Auf dem Commodore C16 nur diese 3



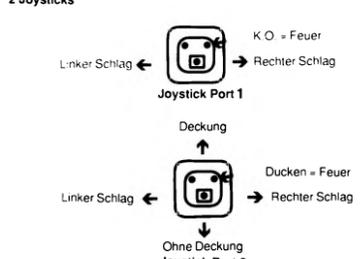
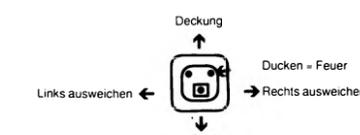
Der Boxkampf ist zweifellos der härteste Berührungssport überhaupt. Er ubt eine merkwürdige, fast sadistische Anziehungskraft auf seine Anhänger in der ganzen Welt aus. Boxen ist das Thema von Spiel- und Dokumentarfilmen und ist heftig umstritten. Voraussetzungen zum Boxen sind Kraft, Mut, Schnelligkeit und Ausdauer - kein Wunder also, daß es dabei ungeheuer spannend zugeht.

Jetzt haben Sie Gelegenheit, selbst aktiv teilzunehmen, ohne dabei Leib und Leben zu riskieren: Frank Bruno, einer der ganz Großen, präsentiert hier das größte Boxerspiel der Welt.

### LADEANWEISUNGEN

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD"" at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disc)**  
LOAD"BOXING", 8,1  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN"" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disc)**  
RUN" menu" then select game  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD"ELITE"

**Commodore 64/128**  
Ein Joystick in Port 2  
Linker Schlag 1  
Rechter Schlag 2  
Leertaste



\* Nur 3 Boxer auf dem Commodore C16

Körperschläge sind möglich, wenn Bruno ungedeckt ist. Kopfschläge werden ausgeteilt, wenn Bruno sich deckt. Aufwärtshaken erfolgen, wenn Bruno in Deckung ist, rechte Haken, wenn er aus Deckung geht. Rechte und Aufwärtshaken sind auch möglich, wenn der K.O.-Indikator blinkt. Siehe unten.

**Wenn Sie dem Gegner unterliegen:**  
Sie können auf Wunsch den gleichen Gegner erneut herausfordern, unabhängig davon, ob Sie gesiegt oder verloren oder das Spiel erst gerade geladen haben. Zu diesem Zweck auf dem Optionsbildschirm R wählen.

### DIE EISERNE FAUST

Stellen Sie sich den 8 unwahrscheinlichsten Boxern der Schwergewichtsklasse in dieser absoluten Spitzensimulation!

#### FRANK BRUNO GROSS-BRITANNIEN (HERAUSFORDERER)

#### 1 CANADIAN CRUSHER\* CANADA

Der berühmte, schwerfällige Holzfäller aus Kanada: Gutaussehend wie ein Grizzly-Bär, schnell wie ein Elefant!

#### 2 FLING LONG CHOP\* JAPAN

Aus dem Lande der aufgehenden Hi-Fi kommt Fling Long Chop, Meister des Kon-Ni-Mit-Kampfsports.

#### 3 ANDRA PUNCHEREDOV\* UdSSR

Andra ist der rasende, tanzende Russe, der einem schneller zu Kopf geht als purer Wodka.

