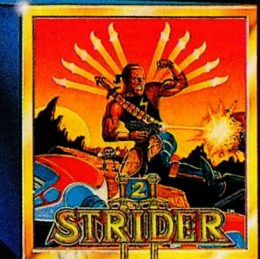
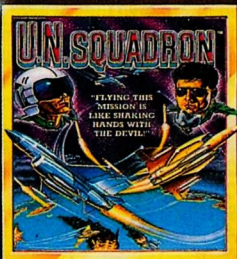


CAPCOM COLLECTION



U.S. GOLD®

CAPCOM COLLECTION

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette deck and follow on screen prompts.

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD""**, **8,1** and press **RETURN**, then follow on screen prompts.

Spectrum 48K Cassette

Type **LOAD""** and press **ENTER**, then press **PLAY** on the cassette deck.

Spectrum +2/+3

Press **ENTER**. The game will load and run automatically.

Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously then press **PLAY** on the cassette deck.

Amstrad CPC Disk

Type **RUN"DISK** and press **ENTER**, the game will then load and run automatically. Please refer to menu on each disk for program running order.

Atari ST

Insert disk into drive and switch on computer, the game will then load and run automatically.

CBM Amiga

Switch on the computer and insert the game disk, the game will then load and run automatically.

STRIDER™

SCENARIO

As Strider, your task is to infiltrate the Russian Red Army and return enemy secrets to your superiors. Your mission begins in Red Square, and after fighting off KGB attacks there, you must battle your way to the snow capped peaks of Siberia, to confront both the elements and the enemy. If you survive this icy test, your orders are to proceed to the southern lowlands, where jungle tribes lurk with spears and poisoned arrows. Then return to face the Grand Master of the Red Army - the future of the western world depends on your success in this ultimate confrontation.

KEYBOARD

Q - Up	A - Down
O - Left	P - Right
SPACE BAR or M - Fire	
H - Pause	
G - Resume	

©1989 CAPCOM CO. LIMITED.
All rights reserved.

U.N. SQUADRON™

SCENARIO

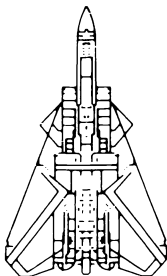
For many years, the countries of the Middle East have been in a state of economic and social ruin due to violent civil war. While the rest of the world demanded an end to the bloodshed, evil arms dealers had little trouble infiltrating each country's volatile government with false promises of wealth 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.

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.)

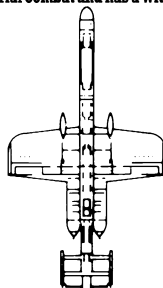


NAME: Mickey Simon NATIONALITY: USA PLANE: F-14
A former American Navy pilot. He can manoeuvre the F-14 Tomcat in aerial combat with unsurpassed skill.

F-14

Equipment: 20mm Vulcan Cannon.

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

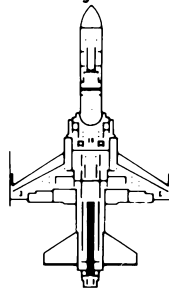


NAME: Greg Gates NATIONALITY: Denmark PLANE: A-10
He used to earn his living by helping hostages all over Europe.

A-10

Equipment: Gatling Gun.

Characteristics: Its forte 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.



BOMB 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 buying a special weapon. Move the cursor over the 'EXIT' icon, to enter combat.

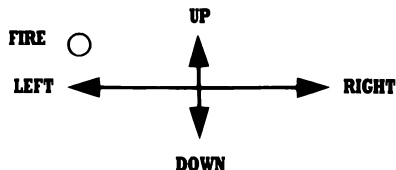
COMBAT

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



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.

LAST DUEL™

CONTROLS

If a one player game is selected, you will control the car and then the hoverplane on alternate levels.

If a two player game is selected: Player 1 controls the car and Player 2 controls the hoverplane.

LEFT, RIGHT, Up and DOWN move the vehicles around the terrain where **UP** and **DOWN** are accelerate and decelerate respectively.

The **FIRE** button operates the current weapon. Weapons are acquired by intercepting the "**P**" icon will fall from certain globes when shot. Your time level per level can be

increased by intercepting the "**T**" icon.

Pressing **FIRE** and **FORWARD** together allows the car to jump and allows the hoverplane to drop bombs on various targets.

CBM 64/128/Cassette/Disk

PLAYER 1: Joystick 2

PLAYER 2: Joystick 1

PAUSE ON/OFF: **F3**

Spectrum

PLAYER 1: Sinclair joystick 2, Kempston joystick or keyboard.

(**Q** - Up, **A** - Down, **O** - Right, **P** - Left, **M** - Fire).

PLAYER 2: Sinclair joystick 1. Also Kempston joystick or keyboard assuming player 1 has not selected either one.

PAUSE ON/OFF: **V/C**

Amstrad CPC

PLAYER 1: Joystick 1 or keyboard.

(**Q** - Up, **A** - Down, **K** - Left, **L** - Right, **SPACE** - Fire).

PLAYER 2: Joystick 2 or keyboard (unless player 1 has selected keyboard).

PAUSE ON/OFF: **P/Z**.

Atari ST/Amiga

Player 1: Joystick 1

Player 2: Joystick 2

Pause On/Off: **F9/F10**

© 1989 CAPCOM CO. LTD. All rights reserved.

FORGOTTEN WORLDS™

SCENARIO

Emperor Bios, the God of Destruction has begotten eight evil gods who were destroying all known civilisation.

Destroyed cities turned into Dust Ruins and became known as 'Forgotten Worlds'. But the spirit of peoples' angry minds created two super warriors to fight back against the evil demons and rescue the world back from Bios.

Their task is awesome for Emperor Bios is protected by three Demi-Gods including The Golden Dragon, The God of War and The Paramecium.

GAME PLAY

LEVEL 1 – CITY-SCAPE – Make your way to the entrance of the underground complex after battling through the bleak city-scape. Watch out for the spider like robot guards. Once inside, gas pipes hinder your way, rupture these and you'll burn to a crisp. Finally, the first of the Demi Gods approaches using rubbish to guard its fragile mouth which spurts out deadly mutations.

LEVEL 2 – DUST WORLD – Beneath the murky waters in the sunken world of the Dust Dragon lurk deadly snakes who wait until the last moment to grab you with their razor sharp teeth. Gun emplacements line the way to the Dust Dragon who can only be destroyed by attacking its heart. Other parts of the body under attack only serves to provoke its fighting fury.

LEVEL 3 – HI-TECH – A heavily armoured fortress surrounded by gun emplacements to protect the shrine of the God of War. Multitudes of lizards have failed to prevent you getting this far, however, the God of War is ready to destroy you as he stands dwarfing the fortress. Only by destroying his shoulder is there any hope.

LEVEL 4 – GODS DOMAIN – Above the clouds lies the kingdom of Bios. Sending forth monks of his highest order Bios hopes to deter you in your quest. Using evil creations such as snakes and maggots to distract you whilst the monks move in for the kill. Defeat the monks and travel to the other side of the forest where Bios awaits on his throne, ready to do battle.

As the game proceeds, extra weaponry can be bought at shops midway through each level. The weapons includes:

1. Homing Missiles



5. Laser



2. Napalm Bombs



6. Burner



3. V-Cannon



7. Armour
(repels a
number of
shots)



4. Multi-Directional



8. Booster
(increases
weapon power)



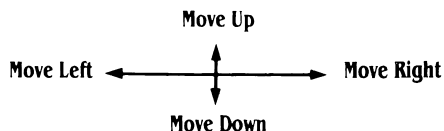
KEYBOARD

	CBM64/128	Spec/Ams	Atari ST	Amiga
Up	-	Q	-	-
Down	-	A	-	-
Left	-	O	-	-
Right	-	P	-	-
Fire	-	SPACE	-	-
Pause	RUN/STOP	-	F1-On, F2-Off	P
Quit	-	-	-	Q
Joystick Only	✓	-	✓	✓
Smart Bomb	-	-	F1 Player 1 F2 Player 2	-

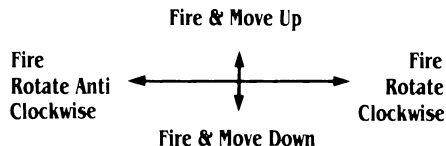
CONTROLS

JOYSTICK

Without FIRE BUTTON depressed.



With FIRE BUTTON depressed.



©1989 CAPCOM CO. LTD. All rights reserved.

GHOULS 'N' GHOSTS™

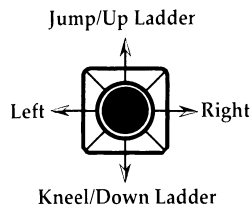
SCENARIO

Can you help Arthur in his quest to rescue Princess Hus? Five pulsating levels of heart stopping action where formidable opponents block your way.

CONTROLS

Joystick Controls

To fire down, Jump and pull down together with a press of the **FIRE** button.



CBM 64/128

Joystick in port #2.

Keyboard Controls

SPECTRUM

Space Bar

0

1

Caps Shift + Space (48K)

Break Key (128K)

After pressing **1**, choose the control method you prefer.

Toggles between title pages.

Starts game.

Keyboard or Joystick selection.

Pause.

Pause.

AMSTRAD

Keys are user definable, press **1** to choose your keys. Press **2** and the joystick will become active.

By default, control is by joystick. Press **3** or **FIRE** to start game.

To pause game press the **ESC**, pressing **ESC** twice will abort the game.

CBM 64/128

Q

Commodore Key

Quit.

Pause/Unpause.

ATARI ST & CBM AMIGA

F1

F2

F10

Pause.

Music on/off, Sound FX on/off.

Abort Game

SPECIAL WEAPONS

When the player finds a special weapon (these are found in chests) this can be activated by holding down the **FIRE** button/key until the indicator on the status panel lights up fully, and then releasing the **FIRE** button/key.

CONTINUE OPTION

When the player has lost all of his lives, he will be given the option to continue from where he left off, this option will be available for a limited number of times (the number of 'continues' will vary from format to format).

©1989 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved.

DYNASTY WARS™

GAME PLAY

The game is played completely on horseback. Your objective is to fight your way through eight legions of enemy infantry and cavalry, to eventually defeat the evil warlord 'Thung Choc'. When starting the game, you will be shown four characters with their relative physical and mental abilities along with particular weapons. Select the one you feel is best qualified to complete the task ahead. (Hint: A player with a high mental ability will be weak in the earlier levels but becomes stronger later on). Once your character has been selected, commence play. Use the weapon and tactics you carry to defeat any adversary that may appear.

The damage your weapon can inflict is dependant on two factors:

1. The amount of aggression put into each strike. This is dependant on the amount of time **FIRE** is depressed (a graphical display appears at the bottom of the screen).
2. The number of weapon icons that are collected as you progress through each level.

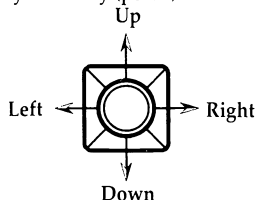
Special 'tactics' are available to you when you find yourself in a perilous situation. Be aware however that the use of a tactic reduces your physical power, thus affecting your weapon strength.

If you are 'hit' by an adversary, your physical power will dwindle. When all physical power is lost, you lose a life. You are allotted three lives per game.

CONTROLS

CBM 64/128

One player. Joystick only (port 2).



Spacebar - Tactics

SPECTRUM Keyboard:

Q - Up, **A** - Down, **O** - Left, **P** - Right, **SPACE** - Fire, **ENTER** - Tactics.

Sinclair and Kempston compatible.

AMSTRAD Keyboard:

Q - Up, **A** - Down, **O** - Left, **P** - Right, **SPACE** - Fire, **RETURN/ENTER** - Tactics.

Joystick compatible

NOTE TO SPECTRUM/AMSTRAD USERS: At the title screen, press 1 for one player and 2 for two player mode. You will then be prompted to select either joystick or keyboard control.

ATARI ST/CBM AMIGA Joystick only.

Player One - Joystick One. **Player Two** - Joystick Two.

F9 - Pause, **F10** - Resume

(Tactics are only used when shown on screen, when the **FIRE** button is pressed and the indicator bar is fully charged.)

©1990 CAPCOM Co.Ltd. All rights reserved.

L.E.D. STORM™

JOYSTICK/KEYBOARD CONTROLS

FORWARD - Accelerate; **BACKWARD** - Decelerate; **LEFT** - Left; **RIGHT** - Right; **FIRE Jump**; **FIRE & BACK** - Change to motor bike. Follow screen prompts.

COLLECTABLE ITEMS

JERRY CANS

Driving over these objects causes individual letters of the word 'Energy' (displayed on the right hand side of the screen) to be illuminated. Once the final letter has been lit, you will receive a large fuel bonus.

GROUND SYMBOLS

These are dropped by passing space ships and if picked up will aid your journey. There are three different types:

E - Energy • B - Barrier • P - Points

ENERGY PODS

Jump to catch them as they float above you on parachutes.

HINTS AND TIPS

MANIC FROGS - these creatures grab hold of your car, slowing you down hampering your jumping ability. Move your joystick rapidly from left to right to shake them off.

COMPUTER CAR - This is your main adversary. Avoid where possible because it will do its utmost to send you into oblivion. To destroy the computer car jump into the air and land on it.

TNT LORRY - Due to the nature of their load, these vehicles are impervious to any sort of collision so avoid them at all costs.

MINE DROPPERS - This adversary, as his name suggests, drops high explosive mines in your path. Dodge the mines and overtake him or jump on him.

CRATES & OIL SLICKS - These appear from time to time strewn over the road. Avoid these as best you can as crashing into them will spin you and slow you down, wasting time.

Note:

SPECTRUM/AMSTRAD

Keys are user definable.

© 1988 CAPCOM CO. LTD. All rights reserved.

STRIDER™ II

SCENARIO

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

GAME PLAY

LEVEL 1

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

LEVEL 2

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

LEVEL 3

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

LEVEL 4

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

LEVEL 5

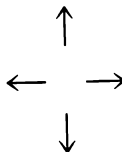
Now you have breached all of their defences, enter and search the prison ship. Locate and free the world leader but watch out, they are not going to let you get to her without a fight!

CONTROLS

CBM 64/128

Joystick - Port 2. Quit - **RESTORE**. Pause on/off - **RUN/STOP**.

Human Mode



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

Robot Mode

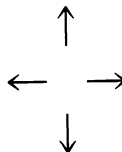
Walk left. ← → Walk right.

FIRE - User laser.

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

SPECTRUM/AMSTRAD

Human Mode



Keys:

1 - Colour Mode. 2 - Mono mode.

SPACE - Use sword. Pressing **SPACE** while standing still will activate the laser.

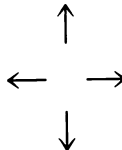
If you have collected enough energy icons, pressing **ENTER** will transform you into a robot.

Robot Mode

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

ATARI ST/AMIGA

Human Mode



FIRE/SPACE - Use sword.

Pressing **FIRE/SPACE** while standing still will activate the laser.

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

Robot-Mode

Walk left. ← → Walk right.

SPACE/FIRE - Active laser.

K - Select keyboard control. **J** - Select joystick control. **M** - Music on/off. **F** - Sound effects on/off. **H** - Pause on/off.

Strider™ II © 1990 Capcom USA, Inc. All rights reserved.

CAPCOM COLLECTION

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Cassette

Die **SHIFT** und **RUN/STOP** - Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrecorder drücken und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

CBM 64/128 Disquette

LOAD"·",8,1 eintippen und auf **RETURN** drücken, dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Schneider CPC Cassette

CTRL und gleichzeitig die kleine **ENTER**-Taste drücken, dann **PLAY** auf dem Kassettenrecorder. Die Reihenfolge, in der die Programme laufen, finden Sie in den Menüs auf den einzelnen Disketten.

Schneider CPC Diskette

RUN"DISK eintippen und auf **ENTER** drücken. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch

Atari ST

Diskette ins Laufwerk einführen und den Computer anschalten. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

CBM Amiga

Den computer anschalten und die Spieldiskette einführen. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM U.S.A., Inc.

© 1991 Capcom U.S.A., INC. All rights reserved.

The games included herein are licensed to U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. Copyright subsists on this compilation.

Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring or leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

STRIDER™

SZENARIO

Als Strider ist es Ihre Aufgabe, in die russische Rote Armee einzudringen und Ihren Vorgesetzten Geheimnisse des Feindes zu bringen. Ihr Einsatz beginnt auf dem Roten Platz. Nachdem Sie Angriffe des KGBs abgewehrt haben, müssen Sie sich zu den schneebedeckten Hügeln Sibiriens durchschlagen, um sich dort den Elementen und dem Feind zu stellen. Wenn Sie diesen eisigen Test überleben, lauten Ihre weiteren Befehle, ins südliche Flachland vorzudringen, wo Dschungelstämme mit Speeren und vergifteten Pfeilen warten. Danach kehren Sie nach Moskau zurück, wo Sie dem Großen Meister der Roten Armee begegnen werden - die Zukunft der westlichen Welt hängt von Ihrem Erfolg in dieser letzten Herausforderung ab.

TASTATUR

Q - Oben **A** - Unten
O - Links **P** - Rechts
LEERTASTE oder **M** - Feuer
H - Pause
G - Wiederaufnahme

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED.
Alle Rechte vorbehalten.

U.N. SQUADRON™

SZENERIE

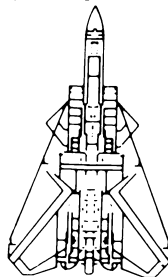
Seit vielen Jahren sind die Staaten des Mittleren Ostens durch einen furchtbaren Bürgerkrieg wirtschaftlich und sozial praktisch ruiniert. Während der Rest der Welt ein Ende des Blutvergießens fordert, hatten finstere Waffenhändler ein leichtes Spiel, die verschiedenen feindlichen Regierungen zu unterwandern, 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.

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 **FEUERKNOPF** 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 **FEUERKNOPF** bestätigst Du Deine Auswahl (Im Zwei-Spieler-Modus kann das gleichzeitig geschehen).

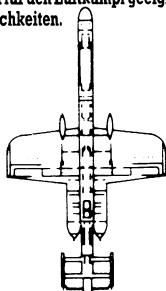


NAME: Mickey Simon **NATIONALITÄT:** USA **FLUGZEUG:** F-14
Ein früherer Marinepilot, der seine F-14 Tomcat mit unübertroffener Geschicklichkeit manövriert.

F-14

Bewaffnung: 20mm Vulcan Bordkanone

Eigenschaften: Seine Tomcat ist hervorragend für den Luftkampf geeignet und verfügt über breitgefächerte Angriffsmöglichkeiten.

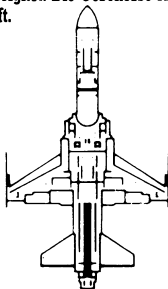


NAME: Greg Gates **NATIONALITÄT:** Dänemark **FLUGZEUG:** A-10
Üblicherweise verdient er seinen Lebensunterhalt damit, auf der ganzen Welt Geiseln zu befreien.

A-10

Bewaffnung: Maschinengewehr.

Eigenschaften: Bestens für Bodenangriff geeignet. Die Geschosse für den Bodenangriff besitzen große Durchschlagskraft.



NAME: Shin Kazama **NATIONALITÄT:** Japan **FLUGZEUG:** F-20
Er erzielte die beste Anschußquote 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, kommst 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 Bodenziele (nicht für Spectrum und Amstrad/Schneider)



SUPER SHELL:

Eine mächtige Waffe mit durchschlagender Wirkung.



NAPALM:

Brandbombe gegen Bodenziele.



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, bewegst Du den Cursor auf das entsprechende Symbol und drückst den **FEUERKNOPF**. Hast Du zuwenig Geld, gibt der 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 **FEUERKNOPF**, 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 bewegst Du den Cursor auf das EXIT-Symbol und drückst wieder den **FEUERKNOPF**.

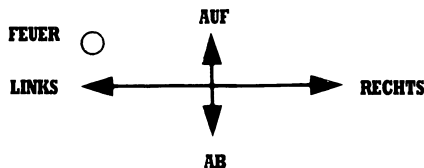
KAMPF

Eigentlich gibt es nur eine Grundregel: "Alles, was sich bewegt ist sein Gegner und möglicherweise tödlich für Dich." Schieße also so viel ab wie möglich. Bei jedem Abschluß gibt es eine Geldprämie, mit der Du zu Beginn eines neuen

Levels im Waffenlager neue Ausrüstung erstellen kannst. Obwohl Deine Maschine mehrere Treffer übersteht, solltest Du gegnerisches Feuer meiden. Beim Abschluß bestimmter Feindgeschwader und Bodenfahrzeuge wird eine Energiekugel freigesetzt, die die Leistung Deiner Hauptwaffe verbessert, wenn Du sie einsammelst.

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

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

BEFEHLE

Hältst Du den **FEUERKNOPF** gedrückt, schaltet Deine Waffe auf Dauerfeuer. Ein schneller Druck auf den **FEUERKNOPF** aktiviert die mitgeführte Spezialwaffe.

UN Squadron™ © 1990 Capcom U.S.A. Alle Rechte vorbehalten.

LAST DUEL™**STEUERUNG**

Wird der Spielmodus für einen Spieler gewählt, steuern Sie zuerst das Auto und dann das Flugzeug auf sich abwechselnden Levels.

Wird der Spielmodus für zwei Spieler gewählt, steuert Spieler 1 das Auto und Spieler 2 das Flugzeug.

LINKS, RECHT, HOCH und **RUNTER** steuern die Transportmittel über das Gelände, wobei **HOCH** und **RUNTER** zum Beschleunigen beziehungsweise Verlangsamten dienen.

Sie operieren das gerade gewählte Waffensystem mit Hilfe des **FEUERKNOPFES**.

Sie erhalten Waffen, wenn Sie das **"P"** icon auffangen, die von bestimmten Kugeln herunterfallen. Sie können die Ihnen für einen Level zur Verfügung stehende Zeit ausdehnen, indem Sie das **"T"** icon auffangen.

Bewegen des Joysticks nach **VORNE** und auffangen
Drücken von **FEUER** erlaubt es dem Auto zu springen und dem Flugzeug, Bomben auf verschiedene Ziele abzuwerfen.

CBM 64/128/Kassette/Diskette

SPIELER 1: Joystick 2.

SPIELER 2: Joystick 1.

PAUSE AN/AUS: **F3**

SPECTRUM

SPIELER 1: Sinclair Joystick 2, Kempston Joystick oder die Tastatur (**Q** - Hoch, **A** - Runter, **O** - Rechts, **P** - Links, **M** - Feuer.)

SPIELER 2: Sinclair Joystick 1. Ebenfalls Kempston Joystick oder die Tastatur sind möglich, vorausgesetzt, daß Spieler 1 nicht bereits eine der beiden Möglichkeiten gewählt hat.

PAUSE AN/AUS: **V/C**

SCHNEIDER CPC

SPIELER 1: Joystick 1 oder die Tastatur.

(**Q** - Hoch, **A** - Runter, **K** - Links, **L** - Rechts, **LEERTASTE** - Feuer.)

SPIELER 2: Joystick 2 oder die Tastatur (vorausgesetzt, Spieler 1 hat nicht bereits die Tastatur gewählt.)

PAUSE AN/AUS: **P/Z**.

ATARI ST/AMIGA

SPIELER 1: Joystick 1

SPIELER 2: Joystick 2

PAUSE AN/AUS: **F9/F10**

© 1989 CAPCOM CO. LTD. Alle Rechte vorbehalten

FORGOTTEN WORLDS™

SZENARIO

Kaiser Bios, Gott der Vernichtung, hat acht böse Götter gezeugt, die überall die Zivilisation vernichteten.

Zerstörte Städte wurden zu Trümmerhaufen. Man nannte sie die 'FORGOTTEN WORLDS'. Die zornigen Menschen schufen aber zwei mächtige Krieger, um die grausamen Dämonen zu bekämpfen und die Welt von Bios zu retten.

Ihre Aufgabe wird dadurch erschwert, daß Kaiser Bios unter dem Schutz dreier Halbgötter steht – dem Goldenen Drachen, dem Gott des Krieges und dem Paramesium.

DAS SPIEL

LEVEL 1 – STADT DER SÜNDEN – Begeben Sie sich zum Eingang des unterirdischen Komplexes, nachdem Sie sich Ihren Weg durch die düstere Stadt gebahnt haben. Hüten Sie sich vor der Spinne, die Robotwächter mag. Unterhalb der Erde wird Ihnen der Weg durch Röhren versperrt. Wenn Sie diesen einen Riß zufügen, werden Sie zu Pommes Frites zerbrütelt. Und schließlich erscheint der erste Halbgott, der sein zerbrechliches Maul, das tödliche Mutationen ausspuckt, mit Müll umgibt, um es gegen Ihre Angriffe zu schützen.

LEVEL 2 – STAUBWELT – In den trüben Wassern der untergetauchten Welt des Staubdrachens lauern tödliche Schlangen, die bis zum letzten Moment warten, bis sie mit rasiermesserscharfen Zähnen nach Ihnen schnappen. Kanonengeschütze befinden sich entlang des Weges zum Staubdrachen, der nur zerstört werden kann, wenn Sie sein Herz treffen. Angriffe gegen andere Körperteile machen ihn nur noch wütender.

LEVEL 3 – HI-TECH – Eine schwer bewaffnete Festung, die von Kanonengeschützen umgeben ist, um den Schrein des Kriegsgottes zu schützen. Unzähligen Eidechsen ist es nicht gelungen, Sie vom Vordringen zu diesem Ort anzuhalten, doch der Kriegsgott, der die Festung fast schon winzig erscheinen läßt, ist zum Kampf bereit. Nur bei der Zerstörung seiner Schultern besteht noch Hoffnung.

LEVEL 4 – GÖTTERDOMÄNE – Über den Wolken liegt das Kaiserreich von Bios. Erschickt die Mönche seines höchsten Ordens gegen Sie, um Sie zu stoppen. Dabei benutzt er böse Kreaturen wie Schlangen und Maden, um Sie von den Angriffen der Mönche abzulenken. Schlagen Sie die Mönche und dringen Sie bis zum anderen Ende des Waldes vor, wo Bios, auf seinem Throne sitzend, bereits auf Sie wartet.

Während des Spielverlaufs können Sie sich zusätzliche Waffen in Läden kaufen, die inmitten eines Levels erscheinen. Diese Waffen sind:

1. Zielgesteuerte Rakete,



4. In mehreren Richtungen,



2. Napalm-Bomben,



5. Laser,



3. V-Kanonen,



6. Flammenwerfer,



7. Rüstung (weist eine gewisse Anzahl von Schüssen ab),



8. Booster (erhöht die Feuerkraft der Waffen).



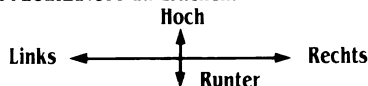
TASTATUR

	CBM64/128	Sp/Ams/Sch	Atari ST	Amiga
Hoch	–	Q	–	–
Runter	–	A	–	–
Links	–	O	–	–
Rechts	–	P	–	–
Feuer	–	LEERTASTE	– –	– –
Pause	RUN/STOP	–	F1 – An, F2 – Aus	P
Abbrechen	–	–	–	Q
Nur/Solo	✓	–	✓	✓
Intelligente Bomben	–	–	F1 Spieler 1 F2 Spieler 2	–

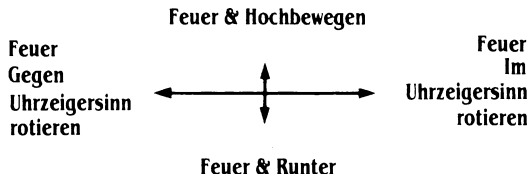
STEUERUNG

JOYSTICK

Ohne den FEUERKNOPF zu drücken:



Mit gedrücktem **FEUERKNOPF**:



© 1989 CAPCOM CO. LTD. Alle Rechte Vorbehalten.

GHOULS 'N' GHOSTS™

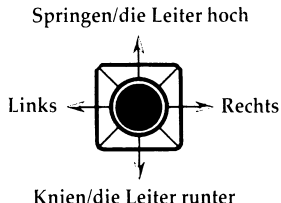
SZENARIO

Können Sie Arthur bei seiner Mission unterstützen, wo er die Prinzessin Hus befreien muß? Fünf spannende Levels voller atembrechender Action, wo kräftige Gegner alles unternehmen, um Ihnen den Weg zu sperren.

STEUERUNG

Tastatursteuerung

Um nach unten zu feuern, springen Sie hoch und ziehen Sie gleichzeitig nach unten durch Drücken auf den **FEUERKNOPF**.



CBM 64/128

Joystick in Anschluß #2.

SPECTRUM

- Leertaste** Schaltet zwischen Titelseiten.
0 Startet das Spiel.
1 Wählt zwischen Tastatur und Joystick.
CAPS SHIFT+LEERTASTE (48K) Pause.
BREAK-TASTE (128K) Pause.

Nachdem Sie auf **1** gedrückt haben, wählen Sie die beliebige Steuerung.

SCHNEIDER

Die Tasten sind definierbar. Auf **1** drücken, um Tasten zu wählen. Auf **2** drücken, um den Joystick zu aktivieren. Ursprüngliche Steuerung ist für Joystick gesetzt. Auf **3** drücken, um das Spiel zu starten. Auf **ESC** drücken, um das Spiel anzuhalten, nochmaliges Drücken der **ESC**-Taste bricht das Spiel ab.

CBM 64/128

- Q** Spiel abbrechen.
COMMODORE-Taste Pause/Weiterspielen.

ATARI ST & AMIGA

- F1** Pause.
F2 Musik an/aus, Sound-Effekte an/aus.
F10 Spiel abbrechen.

SPEZIALWAFFEN

Wenn der Spieler Spezialwaffen entdeckt (sie befinden sich in den Kisten), können diese aktiviert werden, indem man den **FEUERKNOPF** (oder Taste) gedrückt hält, bis die Anzeige auf dem Statusbrett voll aufleuchtet, und ihn (sie) dann wieder losläßt.

'CONTINUE'-OPTION

Hat der Spieler alle seine Leben verloren, so wird ihm die Möglichkeit geboten, von derselben Stelle weiterzuspielen. Diese Option läßt sich nicht unbegrenzt wiederholen und die Anzahl der möglichen 'Wiederholungen' variiert zwischen den verschiedenen Formaten.

© 1989 CAPCOM Co. Limited. Alle Rechte vorbehalten.

DYNASTY WARS™

DER SPIELABLAUF

Das Spiel wird ausschließlich vom Rücken eines Pferdes gespielt. Dein Ziel ist es, Dich durch acht Legionen feindlicher Fußsoldaten und Kavallerie zu kämpfen, um schließlich den bösen Kriegsherrn, "Thung Choc", zu besiegen. Am Anfang des Spieles werden vier Charaktere, zusammen mit ihren körperlichen und geistigen Fähigkeiten aufgezeigt. Wähle denjenigen, der Dir für die Aufgabe am geeignetsten erscheint. (Hinweis: Ein Spieler mit entwickelten geistigen Fähigkeiten wird in den Anfangslevels noch körperlich schwach sein und erst in den späteren Levels stärker werden).

Ist ein Charakter gewählt worden, so kann das Spiel starten. Benutze Deine Waffen, Taktiken und besonderen Fähigkeiten, um jeden Gegner zu besiegen.

Der Schaden, den Deine Waffen anrichten können, wird von zwei Bedingungen beeinflusst:

1. Wie kräftig Du bei jedem Schlag hinhaust. Dies hängt davon ab, wie lange Du den FEUERKNOPF (bzw., -taste) gedrückt hältst. (Eine grafische Darstellung erscheint unten auf dem Bildschirm).

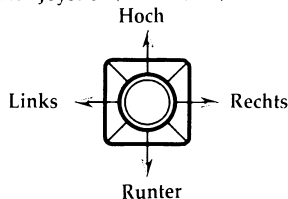
2. Die Zahl der Waffen-Icons, die Du unterwegs einsammelst, wenn Du durch die verschiedenen Levels gehst.

Besondere "Taktiken" stehen Dir zur Verfügung, wenn Du Dich in einer schwierigen Lage befindest. Sei aber gewarnt, denn jedesmal, wenn Du eine "Taktik" verwendest, nehmen Deine körperlichen Kräfte ab und auch die Wirksamkeit Deiner Waffen. Solltest Du von einem Deiner Gegner 'getroffen' werden so verlierst Du ebenfalls an körperlicher Kraft. Ist diese körperliche Kraft aufgebraucht, dann verlierst Du ein Leben. Für das ganze Spiel hast Du drei Leben.

STEUERUNG

CBM 64/128

Ein Spieler. Nur Joystick (Anschluß 2).



LEERTASTE - TAKTIKEN

SPECTRUM

Tastatur:

Q - Hoch, **A** - Runter, **O** - Links, **P** - Rechts, **LEERTASTE** - Feuer, **RETURN/ENTER** - Taktiken.
Kompatibel mit Kempston und Sinclair.

SCHNEIDER

Tastatur:

Q - Hoch, **A** - Runter, **O** - Links, **P** - Rechts, **LEERTASTE** -

Feuer, **RETURN/ENTER** - Taktiken.
Joystick-Kompatibel.

ATARI ST/CBM AMIGA

Nur Joystick

Spieler Eins - Joystick Eins. **Spieler Zwei** - Joystick Zwei
F9 - Pause, **F10** - Weiterspielen

(Taktiken können nur verwendet werden, wenn diese auf dem Bildschirm erscheinen, der **FEUERKNOPF** gedrückt ist und der Streifen eine volle Ladung anzeigt).

© 1990 CAPCOM Co. Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

L.E.D. STORM™

JOYSTICK-TASTATURSTEUERUNGEN

VORWÄRTS – Beschleunigen; **RÜCKWÄRTS** – Bremsen; **LINKS** – Links;
RECHTS – Rechts; **FEUER** – Sprung;
FEUER + RÜCKWÄRTS – Wechseln zu Motorrad.
Folgen Sie den Bildschirmbefehlen.

EINSAMMELBARE GEGENSTÄNDE

BENZINKANISTER

Beim Fahren über diese Objekte leuchten die einzelnen Buchstaben des Wortes 'Energy' (auf der rechten Bildschirmseite) auf. Wenn Sie den letzten Buchstaben zum Aufleuchten bringen, erhalten Sie einen großen Treibstoffbonus.

BODENSYMBOLE

Diese werden von vorüberfliegenden Raumschiffen abgeworfen. Die Objekte können sich bei Ihrer Reise als nützlich erweisen. Es gibt drei verschiedene Typen:

E – Energie · B – Barriere · P – Punkte

ENERGIEHÜSEN

Springen Sie, um diese einzufangen. Sie fliegen an Fallschirmen hängend über Ihnen.

HINWEISE UND TIPS

WAHNSINNIGE FRÖSCHE – Diese hängen sich an Ihr Auto und verlangsamen es, wodurch sich Ihre Sprungkapazität verringert. Bewegen Sie Ihren Joystick ruckartig nach links und rechts, um sie abzuschütteln.

COMPUTERAUTO – Dies ist Ihr größter Gegner. Vermeiden Sie es, wo immer dies möglich ist, denn es wird alles Mögliche versuchen, um Sie ins Jenseits zu befördern. Zerstören Sie das Computerauto, indem Sie in die Luft springen und auf ihm landen.

TNT-LASTER – Wegen der Natur ihrer Ladung sind diese Fahrzeuge empfindlich gegen jegliche Art von Kollision. Vermeiden Sie unter allen Umständen diese Laster.

MINENLEGER – Dieser Gegner legt, wie sein Name bereits sagt, hochexplosive Minen in Ihren Weg. Weichen Sie den Minen aus und überholen Sie den Minenleger oder springen Sie auf ihn.

BODENLÖCHER & ÖLPFÜTZEN – Diese tauchen von Zeit zu Zeit verstreut auf der Straße auf. Weichen Sie ihnen aus, so gut Sie es können, denn andernfalls führt es dazu, daß Sie sich um die eigene Achse drehen und dabei verlangsamen, was Ihnen wertvolle Zeit kostet.

Spectrum/Schneider

Die Tastatur kann vom Benutzer bestimmt werden.

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Alle Rechte vorbehalten.

STRIDER™ II

DREIBUCH

Als der Krieger von seinem Eroberungszug im Ostblock zurückkehrt, erfährt er, daß seine Dienste nun in einer anderen WELT gewünscht werden! Die Regentin des Planeten Magenta wurde von Terroristen aus einer anderen Welt entführt, die nun Lösegeldforderungen an ihre Welt stellen. Als Gegenleistung für seine Hilfe haben die Magentaner dem Krieger einen Gyro-Laser mit ausgesprochen hoher Geschwindigkeit und Vernichtungskraft gegeben und auch einen Materie-Transformierer, der bei entsprechend hoher Energieaufladung den Krieger in eine kybernetische Elite-Kampfeinheit umwandelt. In diesem Zustand sollte der Krieger in der Lage sein, alles, mit dem die Terroristen ihn bedrohen, zu zerstören dies haben die Magentaner ihm jedenfalls versichert.

SPIEL

LEVEL 1

Du beginnst Deine Mission im Wald, außerhalb der Festung der Terroristen. Automatisierte Wachtroboter patrouillieren in diesem Bezirk; sie sind so

programmiert, daß sie jedes fremde Objekt, dem sie begegnen, zerstören. Sei auf der Hut, denn Unterstützung aus der Luft ist im Anfang.

LEVEL 2

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

LEVEL 3

Wenn Du Dich in den Untergrund begibst, um der vollen Wucht des Angriffs der Terroristen auszuweichen, wirst Du einer bösartigen fremden Brut begegnen. Bahne Dir einen Weg zwischen diesen schrecklichen Kreaturen hindurch. Wenn Du den Eindruck hast, daß diese Monster übel sind ... warte nur bis Du deren Mutter begegnest!

LEVEL 4

Zurück auf die Erdoberfläche, wo Dich ein Kampf auf einer Dachspitze erwartet; Deine Beweglichkeit, Deine Geschwindigkeit und Dein Geschick sind in einem kritischen Zustand. Vermeide es, in einen Zustand der Vergessenheit zu verfallen, während Du gegen Energie abgebende Schädel und andere Überraschungen kämpfst, auf dem Wege zu Deinem Ziel!

LEVEL 5

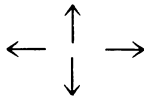
Jetzt hast Du das ganze Verteidigungssystem der Terroristen gesprengt; tritt und durchsuche nun das Gefängnisschiff. Mach die Regentin der WELT ausfindig und befreie sie. Sei jedoch auf der Hut, denn man wird dich nicht kamplos zu ihr vordringen lassen!

STEUERUNG

CBM 64/128

Joystick - Port 2. Verlassen - **RESTORE**. Pause ein/aus - **RUN/STOP**.

Als Mensch



FEUER - Schwert benutzen. Wenn **FEUER** im Stillstand drückst, aktivierst Du den Laser.

Roboter-Modus

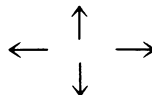
Nach links gehen. ← → Nach rechts gehen.

FEUER - Laser benutzen.

Du wechselst automatisch im letzten Kampf auf jedem Level zum Roboter Modus, wenn Du genügend Energie-Icons gesammelt hast.

SPECTRUM/AMSTRAD

Als Mensch



Tasten:

1 - Farbmodus. 2 - Monomodus.

LEERTASTE - Schwert benutzen. Wenn Du im Stillstand die **LEERTASTE** drückst, aktivierst Du den Laser.

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

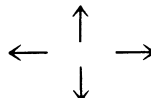
Roboter-Modus

Nach links gehen. ← → Nach rechts gehen.

LEERTASTE - Laser feuern.

ATARI ST/AMIGA

Als Mensch



FEUER/LEERTASTE - Schwert benutzen.

Wenn Du im Stillstand **FEUER/LEERTASTE** drückst, aktivierst Du den Laser.

Du wechselst automatisch im letzten Kampf auf jedem Level zum Roboter Modus, wenn Du genügend Energie-Icons gesammelt hast.

Roboter-Modus

Nach links gehen. ← → Nach rechts gehen.

LEERTASTE/FEUER - Laser aktiviert.

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

Strider II © 1990 Capcom USA, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Capcom ist ein eingetragenes Markenzeichen von Capcom U.S.A., Inc.

© 1991 Capcom U.S.A., Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Die hierin enthaltenen Spiele sind an U.S. Gold Ltd lizenziert, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. Diese Spielsammlung ist urheberrechtlich geschützt. Nicht genehmigtes Ausstrahlen, Verbreiten, öffentliches Aufführen, Kopieren oder Neuaufnahme, Verleihen oder Entleihen, Vermieten und Verkaufen unter jeglichem Austausch - oder Wiederverkaufsprogramm, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

CAPCOM COLLECTION

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC Cassette

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps puis appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Amstrad CPC Disquette

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Veuillez vous reporter au menu figurant sur chaque disquette pour connaître l'ordre de déroulement des programmes.

Atari ST

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM Amiga

Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette de jeu et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

STRIDER™

SCENARIO

Dans la peau de Strider votre tâche est de vous infiltrer au sein de l'Armée Rouge russe et de faire parvenir les secrets ennemis à vos supérieurs. Votre mission débute sur la Place Rouge, où, après avoir repoussé les attaques des agents du KGB, vous devrez forcer votre passage jusqu'aux cimes enneigées de la Sibirie. Alors, dans le milieu hostile vous devrez faire face, aux éléments déchaînés ainsi qu'à vos ennemis. Si vous passez l'épreuve des glaces, vous recevrez l'ordre de vous diriger en direction des terres basses situées au sud, ici, vous aurez à faire aux tribus de la jungle armées de lances affilées et de flèches empoisonnées. Vous retournez, alors, à Moscou pour faire face au Grand Maître de l'Armée Rouge - le futur du monde occidental repose sur le succès que vous obtiendrez dans cette confrontation décisive.

CLAVIER

Q - Haut **A** - Bas
O - Gauche **P** - Droite
BARRE D'ESPACEMENT ou **M** - Feu
H - Pause
G - Reprenez

©1989 CAPCOM CO. LIMITED.
Tous droits réservés.

U.N. SQUADRON™

SCÉNARIO

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 peu 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.

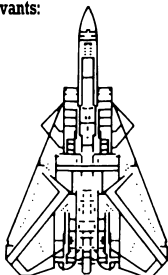
Le seul obstacle existant encore entre l'harmonie et l'anarchie est l'Escadron N-U, une Armée multinationale volant sur les Puissances de Feu aériennes les plus sophistiquées.

LE JEU

Une fois le jeu chargé, un écran de titres 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:



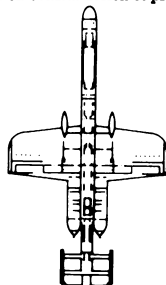
NOM: Mickey Simon PAYS D'ORIGINE: USA AVION: F-14

Ancien pilote de la Marine Américaine. Il fait preuve d'une adresse inégalée 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'attaques.



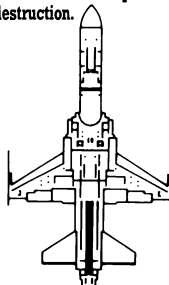
NOM: Greg Gates PAYS D'ORIGINE: Danemark AVION: A-10

Avant, il gagnait sa vie en aidant des otages dans l'Europe entière.

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 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 où 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 à longue portée.



BULPUP II:

Une version plus puissante du simple BULPUP.



GUN POD:

Tire au sol de façon continue pendant une période de temps limitée. (Pas sur Spectrum, ni sur Amstrad)



SUPER SHELL:

Une arme perceuse 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.



BOMB:

Une bombe normale pour les offensives au sol.



BOMB 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:

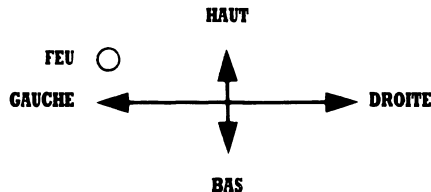
La bombe la plus destructrice (pas sur C64).

Pour acheter l'arme de votre choix, placez le curseur sur l'icône de l'arme appropriée et 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 vos fonds ne sont pas suffisants. Si vous ne voulez rien acheter ou que vous terminés 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. Placer 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 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 pouce - 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 gardez le bouton **FEU** enfoncé, vous libérez une volée continue de coup de feu.

Si vous appuyez 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.

LAST DUEL™

COMMANDES

Si vous sélectionnez un jeu à un joueur, vous contrôlez la voiture et l'avion sur des niveaux alternatifs.

Si vous sélectionnez un jeu à deux joueurs, le joueur 1 contrôle la voiture et le Joueur 2 l'avion.

GAUCHE, DROIT, HAUT et BAS font déplacer les véhicules à travers le terrain. **HAUT et BAS** font accélérer et ralentir les véhicules respectivement.

Le bouton **FEU** fait fonctionner l'arme courante. Vous obtenez des armes en interceptant l'icône "**P**" qui tombe de certains globes une fois ceux-ci abattus. Vous pouvez augmenter votre temps-limite en interceptant l'icône "**T**". Quand vous appuyez sur **FEU** et **AVANT** en même temps, la voiture fait un saut et l'avion largue des bombes sur des objectifs divers.

CBM 64/128/Cassette/Diskette

JOUEUR 1: Manche à balai 2.

JOUEUR 2: Manche à balai 1.

PAUSE EN/HORS FONCTION: **F3**.

SPECTRUM

JOUEUR 1: Manche à balai Sinclair 2, manche à balai Kempston ou clavier.

(**Q** - Haut, **A** - Bas, **O** - Droite, **P** - Gauche, **M** - Feu.)

JOUEUR 2: Manche à balai Sinclair 1: plus manche à balai Kempston ou clavier en supposant que le joueur 1 n'ait sélectionné ni l'un ni l'autre.

PAUSE EN/HORS FONCTION: **V/C**

AMSTRAD CPC

JOUEUR 1: Manche à balai 1 ou clavier.

(**Q** - Haut, **A** - Bas, **K** - Gauche, **L** - Droite, **ESPACEMENT** - Feu.)

JOUEUR 2: Manche à balai 2 ou clavier (à moins que le joueur 1 ait sélectionné le clavier).
PAUSE EN/HORS FONCTION: **P/Z**

ATARI ST/AMIGA

JOUEUR 1: Joystick 1

JOUEUR 2: Joystick 2

PAUSE EN/HORS FONCTION: **F9/F10**

1989 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés.

FORGOTTEN WORLDS™

SCENARIO

L'Empereur Bios, Dieu de la Destruction, a engendré huit dieux maléfiques qui passaient leur temps à détruire toute forme de civilisation connue.

Les villes en ruines furent connues sous le nom de "Forgotten Worlds" (Mondes Oubliés). C'est alors que la colère des gens donna naissance à deux super guerriers pour faire face aux terribles d'mons et délivrer le monde des griffes de Bios.

Leur tâche est gigantesque car l'empereur Bios est protégé par trois Demi-dieux: Le Dragon d'Or, le Dieu de la Guerre et le Paramécium.

LE JEU

Niveau 1 - La Ville - Vous allez à l'entrée du complexe souterrain après avoir bataille dur à travers la ville en désolation. Faites attention aux gardes robots ressemblant à des araignées. Une fois à l'intérieur, des tuyaux à gaz vous battront la route. Si vous les briser, vous serez transformé en charbon. Enfin, le premier Demi-dieux s'approche, utilisant des ordures pour garder sa bouche fragile qui lance des mutations meurtrières.

Niveau 2 - Le Mode de la Poussière

Sous les eaux troubles du monde enseveli du Dragon de Poussière se cachent de terribles serpents qui attendent jusqu'à la dernière minute pour vous saisir avec leurs dents aussi aiguisées qu'un rasoir. Des emplacements à canons gardent le chemin menant chez le Dragon de Poussière qui ne peut être dé truit s'il est attaqué au cœur. Les autres parties de son corps ne servent qu'à provoquer sa furie quand elles sont attaquées.

Niveau 3 - Hi-Tech - Une forteresse bien défendue, entourée d'emplacements à canons, protège le tombeau du Dieu la Guerre. Les nombreux lézards n'ont pas pu vous empêcher d'arriver jusqu'ici. Cependant, le Dieu de la Guerre, debout devant la forteresse qu'il domine, est prêt à vous détruire. Votre seul espoir, c'est de détruire son épaule.

Niveau 4 - Le Domaine des Dieux - Le royaume de Bios se situe au-dessus de nuages. En envoyant les moines appartenant à son ordre le plus élevé, l'empereur Bios espère vous décourager dans votre quête. Il utilise des créations maléfiques comme les serpents et les asticots pour vous distraire pendant que ses moines s'apprent à vous tuer. Vous devez vaincre les moines et rejoindre l'autre bout de la forêt où vous attend Bios, assis sur son trône, prêt à livrer bataille.

A mesure que le jeu se déroule, vous pouvez acheter des armes supplémentaires au milieu de chaque niveau. Ces armes sont:

1. Missiles de homing



2. Bombes au Napalm



3. Cannon-Y



4. Multi-directionnel



5. Laser



6. Brûleur



7. Blingade (repousse un certain nombre de coups)



8. Booster (Augmente la puissance d'une arme)

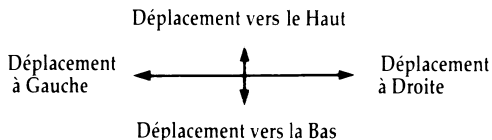


Clavier

	CBM 64/128	Spec/Ams	Atari ST	Amiga
Haut	-	Q	-	-
Bas	-	A	-	-
Gauche	-	O	-	-
Droite	-	P	-	-
Feu	ESPACEMENT	ESPACEMENT	-	-
Pause	RUN/STOP	-	F1-Allumé F2-Eteindre	P
Quittez	-	-	-	Q
Manche à balai uniquement	✓	-	✓	✓
Bombes Spéciales	-	-	F1-Joueur 1 F2-Joueur 2	

LES COMMANDES

Manche à Balai
Sans tenir le BOUTON FEU enfoncé



Avec le BOUTON FEU enfoncé

Feu Déplacement vers le Haut

Feu et rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre



Feu et rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

Feu et Déplacement vers le Bas

© 1989 CAPCOM Co.Limited. Tous droits réservés.

GHOULS 'N' GHOSTS™

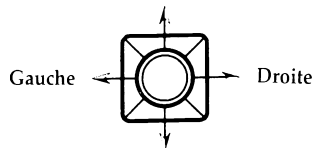
SCENARIO

Pouvez-vous aider Arthur à libérer la Princesse Hus? Cinq niveaux d'action palpitante dans lesquels vous aurez à affronter de redoutables adversaires.

LES COMMANDES

Commandes de Manche à Balai
Pour faire feu vers le bas, sautez et tirez vers le bas en tenant le bouton feu enfoncé.

Saut/Escaladez Echelle



Agenouillez-vous/Descendez Echelle

CBM 64/128. Manche à balai branché sur entrée #2.

COMMANDES DE CLAVIER

SPECTRUM

Barre d'espacement Permute entre les pages des titres.
0 Fait commencer le jeu.
1 Sélection de clavier ou manche à balai.

Caps Shift+Espacement (48K) Pause
Touche BREAK(128K) Pause

Après avoir appuyé sur **1**, choisissez le moyen de contrôle que vous préférez.

AMSTRAD

Les touches sont définissables par l'utilisateur. Appuyez sur **1** pour choisir vos touches. Appuyez sur **2** et la manche à balai sera activé. Par défaut, le contrôle se fait par manche à balai. Appuyez sur **3** ou sur **FEU** pour commencer le jeu. Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur **ESC**. En appuyant sur **ESC** deux fois, vous avortez le jeu.

CBM 64/128

Q Quittez.
Touche COMMODORE Pause/Reprise.

ATARI ST & AMIGA

F1 Pause.
F2 Musique, Effets Sonores, En/Hors fonction.
F10 Avortez le jeu.

ARMES SPECIALES

Quand le joueur découvre une arme spéciale (ces armes se trouvant dans des coffres), elle peut être activée en tenant le bouton/touche **FEU** enfoncé jusqu'à ce que l'indicateur

soit sur le panneau des statut soit entièrement illuminé, puis en relâchant le bouton/la touche.

OPTION CONTINUE

Après que le joueur ait perdu toutes ses vies, on lui donnera l'option de reprendre le jeu là où il l'a laissé. Cette option ne sera disponible qu'un certain nombre de fois (le nombre de "continue" variera de format en format).

©1989 CAPCOM Co.Limited. Tous droits réservés.

DYNASTY WARS™

LE JEU

Le jeu se joue entièrement à cheval. Votre objectif est de vous battre contre huit légions ennemies d'infanterie et de cavalerie, pour finalement vaincre 'Thung Choc', le seigneur maudit de la guerre. Au commencement du jeu, on vous montrera quatre personnages ainsi que leurs capacités mentales et physiques et que leurs armes particulières. Sélectionnez celui que vous croyez être le meilleur pour compléter votre tâche. (Tuyau: Un joueur possédant une aptitude mentale élevée sera faible dans les premiers niveaux du jeu mais deviendra plus fort ensuite.) Une fois votre personnage sélectionné, commencez à jouer. Utilisez l'arme et les tactiques que vous possédez pour vaincre tout adversaire qui pourrait apparaître. Les dégâts et blessures que votre arme peut infliger dépendent de deux facteurs:

1. De l'agressivité de chaque coup. Ceci dépend combien de temps le bouton de FEU reste abaissé (un affichage graphique apparaîtra en bas de l'écran.

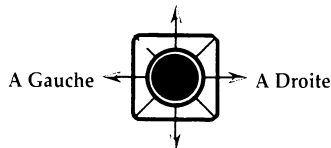
2. Du nombre de icônes d'armes que vous ramassez au cours de votre progression à travers chaque niveau.

Des 'tactiques' spéciales vous sont disponibles lorsque vous vous trouvez dans une situation dangereuse. Notez cependant que l'utilisation d'une de ces tactiques diminue votre puissance physique. Lorsque toute votre puissance physique est épuisée vous perdez une vie. On vous donne trois vies par jeu.

COMMANDES CBM 64/128

Un joueur. Manche à balai seulement (port 2).

Vers Le Haut



Vers Le Bas

Barre d'espace - Tactiques

SPECTRUM

Clavier:

Q - Vers le haut, **A** - Vers le bas, **O** - à gauche, **P** - à droite,

Space - Feu, **Enter** - Tactiques.

Compatible avec Sinclair Kempston

AMSTRAD

Clavier:

Q - Vers le haut, **A** - Vers le bas, **O** - à gauche, **P** - à droite,

Space - Feu, **Return/Enter** - Tactiques.

Compatible avec manche à balai.

Utilisateurs de SPECTRUM/AMSTRAD, notez, s'il vous plaît: Au moment de l'écran des titres, appuyez sur **1** pour jouer à un joueur ou sur **2** pour jouer à **2**.

On vous demandera ensuite de sélectionner les commandes au manche à balai ou au clavier.

ATARI ST/CBM AMIGA

Manche à balai seulement.

Joueur Un - Manche à balai un. **Joueur Deux** - Manche à balai deux

F9 - Pause, **F10** - Recommence le jeu

(Les tactiques sont utilisées quand on vous les montre à l'écran quand le bouton de TIR est abaissé et quand la barre indicatrice est complètement chargée).

© 1990 CAPCOM Co. Ltd. Tous droits réservés.

L.E.D. STORM™

CONTROLES PAR JOYSTICK/CLAVIER

EN AVANT - Accélérer; **EN ARRIERE** - Ralentir; **A GAUCHE** - A gauche; **A DROITE** - A droite; **FEU** - Bondir; **FEU ET EN ARRIERE** - En moto.

Suivez les prompts à l'écran.

ARTICLES A RECUPERER

JERRYCANS

Lorsque vous roulez sur ces objets, les lettres du mot "Energy" (Energie) (affiché à la droite l'écran), s'éclairent les unes après les autres. Une fois que la dernière lettre est allumée, vous recevez un important bonus de carburant.

SYMBOLES AU SOL

Ils sont larqués par des vaisseaux spaciaux de passage et si vous les récupérez, ils seront utiles pour votre voyage. Il en existe trois sortes: **E** - Energie • **B** - Barrière • **P** - Points

RÉSERVOIRS D'ENERGIE

Sautez pour les attraper alors qu'ils flottent au-dessus de votre tête, accrochés à des parachutes.

CONSEILS

GRENOUILLES MANTAQUES - ces créatures s'emparent de votre voiture, vous ralentissent et vous empêchent de bondir correctement. Faites aller rapidement votre joystick de droite à gauche pour vous en débarrasser.

VOITURE ORDINATEUR - Il s'agit de votre adversaire principal. Evitez-le autant que possible parce qu'il fera de son mieux pour vous faire disparaître. Pour détruire la voiture ordinateur, faites un bond en l'air et atterrissez dessus.

CAMION DE TNT - Vue la nature de leur chargement, ces véhicules résistent à toutes les collisions. Vous devez donc les éviter à tout prix.

LARGUEUR DE MINE - Comme son nom l'indique, cet adversaire larque des mines hautement explosives sur votre chemin. Evitez les mines et doublez-le ou sautez-lui dessus.

CAISSES ET TACHES D'HUILE - Elles apparaissent de temps à autre, étalées sur la route. Evitez-les de votre mieux, car si vous rentrez dedans, vous ferez un tête-à-queue et vous ralentirez, ce qui vous fera perdre du temps.

N.B:

SPECTRUM/AMSTRAD

Les touches sont définies par l'utilisateur.

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés.

STRIDER™ II

SCENARIO

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

LE JEU

NIVEAU 1

Votre mission commence dans une forêt située devant la forteresse des terroristes. Des robots-sentinelles patrouillent la zone et ils ont été

programmés pour détruire tout organisme étranger qu'ils rencontrent. Prenez garde car le soutien aérien ennemi va bientôt arriver.

NIVEAU 2

Quand vous quittez la forêt, vous entrez dans les ruines d'une ville décimée par les tentatives répétées de secours de la part des Magentais. L'artillerie des terroristes passe les décombres au peigne fin, prête à faire face à toute nouvelle attaque. Détruisez autant de batteries d'artillerie que vous pouvez tout en évitant les décharges d'énergie provenant des puissants générateurs.

NIVEAU 3

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

NIVEAU 4

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

NIVEAU 5

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

LES COMMANDES

CBM 64/128

Joystick - Port 2. Quitter - **RESTORE**.

Pause En/Hors Fonction - **RUN/STOP**.

Mode Humain

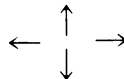
FEU - Utiliser l'épée. Si vous appuyez sur **FEU** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Mode Robot

Aller à Gauche. ← → Aller à Droite.

FEU - Utiliser le laser.

Vous vous transformerez en robot pour la dernière bataille sur chaque niveau si vous avez ramassé assez d'icônes d'énergie.



SPECTRUM/AMSTRAD

Mode Humain

TOUCHES:

1 - Mode couleur. 2 - Mode Mono.

ESPACEMENT - Utiliser l'épée.

Si vous appuyez sur **ESPACEMENT** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Vous vous transformerez en robot en appuyant sur **ENTER** si vous avez ramassé d'icônes d'énergie.

Mode Robot

Aller à Gauche. ← → **Aller à Droite.**

FEU - Utiliser le laser.

ATARI ST/CBM AMIGA

Mode Humain

FEU/ESPACEMENT - Utiliser l'épée.

Si vous appuyez sur **FEU** ou **ESPACEMENT** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Vous vous transformerez en robot pour la dernière bataille sur chaque niveau si vous avez ramassé assez d'icônes d'énergie.

Mode Robot

Aller à Gauche. ← → **Aller à Droite.**

ESPACEMENT/FEU - Utiliser le laser.

K - Sélectionner les commandes de clavier.

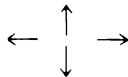
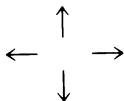
J - Sélectionner les commandes de joystick.

M - Musique En/Hors Fonction.

F - Effets sonores En/Hors Fonction.

E - Pause En/Hors Fonction.

Strider™ II ©1990 Capcom USA, Inc. Tous droits réservés. Capcom® est une marque déposée de Capcom USA, Inc.



CAPCOM COLLECTION

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassette

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**.

Premi **PLAY** sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 Dischetto

Batti **LOAD** "1", 8, 1 e premi **RETURN**, poi segui le indicazioni sullo schermo.

Atari ST

Inserisci il dischetto nel drive e accendi il computer, il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM Amiga

Accendi il computer e inserisci il dischetto programma. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Capcom est une marque déposée de Capcom U.S.A., Inc.

©1991 Capcom U.S.A. Inc. Tous droits réservés.

Les jeux ci-inclus sont produits et distribués sous license par U.S. Gold, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. Les droits d'auteur subsistent sur cette compilation. La diffusion, la représentation publique, la copie ou le ré-enregistrement, la location et la vente par un système d'échange ou de ré-achat, sans autorisation, sont strictement interdits.

STRIDER™

SCENARIO

Nei panni di Strider, il tuo compito è di infiltrare l'Armata Rossa e far pervenire i segreti nemici ai tuoi superiori. La tua missione inizia Piazza Rossa e, dopo aver respinto gli attacchi della KGB, devi lottare tra le montagne innevate della Siberia contro gli elementi e i nemici. Se sopravvivi a questa prova gelata, i tuoi ordini sono di proseguire verso la basseterre del sud, dove le tribù della giungla sono in agguato con lance e frecce avvelenate. Poi torni a Mosca, per affrontare il Gran Maestro dell'Armata Rossa - il futuro del mondo occidentale dipende dal tuo successo, in questa sfida finale.

TASTIERA

Q - Su **A** - Giù
O - Sinistra **P** - Destra
BARRA o **M** - Fuoco
H - Pausa
G - Ripresa

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED.
Tutti i diritti riservati.

U.N. 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.

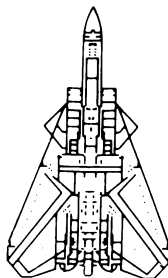
L'unico baluardo tra l'armonia e la sovversione è UN Squadron, una forza aerea multinazionale dotata dell'ultimissima Arma Aerea.

IL GIOCO

Caricato il gioco, appare la videata titolo. Seleziona il numero di giocatori che usano il joystick. (Utenti 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:



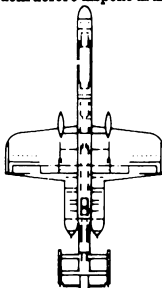
NOME: Mickey Simon **NAZIONALITA:** USA **AEREO:** F-14

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.



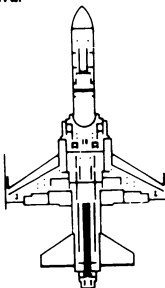
NOME: Greg Gates **NAZIONALITA:** Danimarca **AEREO:** A-10

Si guadagnava da vivere aiutando gli ostaggi in tutta Europa.

A-10

Armamento: Mitraglia Gattling.

Caratteristiche: Il suo forte è 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.

Selezionato il pilota, viene 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 ti fornisce informazioni su ciascuna arma non appena la evidenzi). 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:**

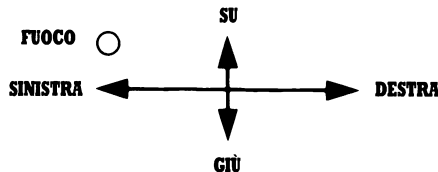
La bomba più distruttiva (non per C64).

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 magazzino 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 usata 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

supportare 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. Suggerimento: Cerca di tenere in riserva la tua arma speciale fino a questo punto, dato che ti ci vorrà tutto quello di cui disponi per distruggere questi incubi 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.

LAST DUEL™**CONTROLLI**

Se si sceglie di giocare da solo, la macchina e l'aeroplano vengono controllati a livelli alternati.

Se si sceglie di giocare in due, il primo giocatore controlla la macchina e il secondo l'aeroplano.

SINISTRA, DESTRA, SU, GIÙ muovono i mezzi sul terreno. **SU** e **GIÙ** servono rispettivamente ad accelerare e a rallentare.

Il bottone di **FUOCO** aziona l'arma in corso. Le armi si ottengono intercettando l'icona "**P**" che cade da alcune sfere quando vengono colpite. Il tempo massimo per ogni

livello può essere esteso se si riesce ad intercettare l'icona "T".

Premendo **FUOCO** e **AVANTI** contemporaneamente, si ottiene che la macchina salti e che l'aeroplano bombardi vari bersagli.

CBM 64/128/Cassetta/Disco

GIOCATORE 1: Joystick 2.

GIOCATORE 2: Joystick 1.

PAUSA ACCESA/SPENTA: **F3**.

SPECTRUM

GIOCATORE 1: Joystick Sinclair 2, Joystick Kempston o tastiera.

(**Q** - Su, **A** - Giù, **O** - Destra, **P** - Sinistra, **M** - Fuoco.)

GIOCATORE 2: Joystick Sinclair 1. Anche Joystick Kempston o tastiera, supponendo che il giocatore 1 non abbia scelto nessuno dei due.

PAUSA ACCESSA/SPENTA: **V/C**

AMSTRAD CPC

GIOCATORE 1: Joystick 1 o tastiera.

(**Q** - Su, **A** - Giù, **K** - Sinistra, **L** - Destra, **BARRA** - Fuoco.)

GIOCATORE 2: Joystick 2 o tastiera (a meno che il primo giocatore non abbia scelto la tastiera.)

PAUSA ACCESSA/SPENTA: **P/Z**.

ATARI ST/AMIGA

GIACATORE 1: Joystick 1

GIACATORE 2: Joystick 2

PAUSA ACCESSA/SPENTA: **F9/F10**

© 1989 CAPCOM CO. LTD Tutti i diritti riservati.

FORGOTTEN WORLDS™

SCENARIO

L'imperatore Bios, il Dio della distruzione, ha creato otto dei maligni che stanno distruggendo tutta la civiltà conosciuta.

Le città distrutte sono state trasformate in rovine di polvere (Dust Ruins) e sono state chiamate 'Forgotten Worlds' (Mondi Dimenticati). Ma lo spirito di combattimento e sopravvivenza delle popolazioni ha creato due super eroi per poter combattere contro i demoni maligni liberare il mondo da Bios.

Il loro compito è enorme perchè l'imperatore Bios è protetto da tre semi-dei: il Drago d'Oro, il Dio della Guerra, e il Paramedum.

REGOLE DI GIOCO

LIVELLO 1 – CITY-SCAPE (PAESAGGIO CITTADINO) – Fa in modo di arrivare all'entrata del complesso sotto terra dopo aver combattuto attraverso il paesaggio cittadino devastato. Stai attento ai ragni che sono delle guardie robot. Una volta dentro, le tubature del gas ti impediscono di continuare, se le rompi brucerai e diventerai cenere. Alla fine, il primo dei semi-dei si avvicina ed ha spazzatura come guardia alla sua fragile bocca da dove escono delle mutazioni velenose.

LIVELLO 2 – DUST WORLD (MONDO DI POLVERE) – Sotto le acque sporche nel mondo sprofondato del Drago di Polvere, ci sono vipere velenose che non aspettano che il momento d'attaccarti con i loro denti affilati come un rasoio. Delle

mitraglie sono posizionate lungo tutto il percorso verso il Drago di Polvere, che può solo essere ucciso se si colpisce il cuore. Attaccandolo in altre parti del corpo serve solo ad aumentare la sua forza e furia combattente.

LIVELLO 3 – HI-TECH – Il Tempio del Dio della Guerra è protetto da una fortezza corazzata e da mitraglie lungo tutto il perimetro. Una moltitudine di lucertole non è riuscita ad impedirti di arrivare fino alle fortezze. Il Dio della Guerra è pronto a distruggerti ed è rimpicciolito dalla grandezza della fortezza. Solo distruggendo le sue spalle c'è speranza di vincere.

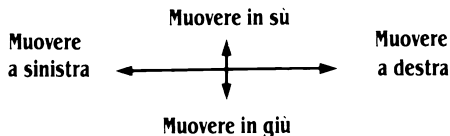
LIVELLO 4 – GODS DOMAIN (IL DOMINIO DEGLI DEI) – Sopra le nuvole giace il regno di Bios. Per fermarti nella tua cerca Bios manderà i suoi monaci dell'ordine più alto, usando creazioni diaboliche somiglianti a serpenti e vermi per distrarti mentre i monaci cercano di ucciderti. Sconfiggi i monaci e viaggia verso l'altro lato della foresta dove l'aspetta Bios sul suo trono, pronto per combattere.

Mentre il gioco procede, puoi comprare armi a dei negozi mentre passi da un livello ad un altro. In queste armi sono inclusi:

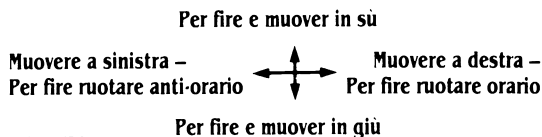
- | | | | |
|----------------------------|---|--|---|
| 1. Missili da caccia, |  | 5. Razzo, |  |
| 2. Bombe al Napalm, |  | 6. Torcia di fuoco, |  |
| 3. Cannoni V, |  | 7. Corazza (può fermare un vario numero di spari), |  |
| 4. Arma Multi-direzionale, |  | 8. Booster (aumenta il potere delle armi). |  |

CONTROLLI

JOYSTICK Senza tenere il FIRE Tasto premuto:



Con il tasto FIRE premuto:



TASTIERA

	CBM64/128	Spec/Ams	Atari ST	Amiga
Su	-	Q	-	-
Giù	-	A	-	-
A sinistra	-	O	-	-
A destra	-	P	-	-
Fire	-	SPACE	-	-
Pausa	RUN/STOP	-	F1 - On, F2 - Off	P
Quit	-	-	-	Q
Joystick Solo	✓	-	✓	✓
Smart Bomb	-	-	F1 Giocatore 1 F2 Giocatore 2	

© 1989 CAPCOM CO. LTD. Tutti i diritti riservati.

GHOULS 'N' GHOSTS™

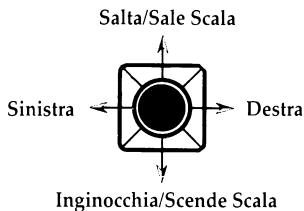
SCENARIO

Ce la fai ad assistere Arthur nei suo tentativo di salvare la Principessa Hus? Cinque concitati livelli di azione al cardiopalma, dove formidabili avversari ti sbarrano la strada.

CONTROLLI

Controlli Joystick

Per sparare in basso, salta e tira in basso unitamente e premere il bottone di **FUOCO**.



CBM 64/128

Joystick nella porta #2.

Controlli Tastiera

SPECTRUM

BARRA

0

1

CAPS SHIFT + BARRA (48K)

Tasto BREAK (128K)

Scambia tra le pagine di testa.

Inizia il gioco.

Selezione tastiera o joystick.

Pausa.

Pausa.

Dopo aver premuto **1** scegli il controllo che preferisci.

AMSTRAD

I tasti sono ridefinibili dall'utente; premi **1** per scegliere i tasti. Premi **2** e il joystick si attiva. In default, il controllo viene dato dal joystick. Premi **3** o **FUOCO** per iniziare il gioco. Per fare la pausa, premi **ESC**. Premendolo due volte, abortisci il gioco.

CBM 64/128

Q

Tasto COMMODORE

Abbandona.

Pausa/Ripresa.

ATARI ST/CBM AMIGA

F1

F2

Pausa.

Musica/Effetti Sonori Accesi/
Spenti.

F10

Abortisce il gioco.

ARMI SPECIALI

Quando il giocatore trova delle armi speciali (quest si trovano nelle casse), queste possono essere attivate tenendo schiacciato il bottone di **FUOCO**/tasto fino a che l'indicatore sul quadro di situazione non si accende completamente, e poi rilasciando il bottone di **FUOCO**/tasto.

OPZIONE PROSEGUIMENTO

Quando hai perso tutte le tue vite, ti viene data l'opzione di proseguire da dove hai lasciato. Questa opzione è disponibili solo per un limitato numero di volte (il numero di 'proseguimenti' varia da formato a formato).

© 1989 CAPCOM Co. Limited. Tutti i diritti riservati.

DYNASTY WARS™

IL GIOCO

Il gioco si esegue tutto a cavallo. Il tuo obiettivo è di combattere con otto legioni di fanteria e cavalleria nemiche, fino a sconfiggere il malvagio signore della guerra "Thung Choc". In fase di avvio del gioco, appaiono quattro personaggi con le relative abilità fisiche e mentali, unitamente ad armi particolari. Seleziona quello che ritieni sia più adatto al compito che lo aspetta. (Suggerimento: Un giocatore con alte abilità mentali risulta debole ai livelli iniziali, ma diventa più forte in quelli successivi).

Selezionato il personaggio, inizia a giocare. Usa l'arma e la tattica in corso per battere ogni avversario che incontri.

I danni inflitti dalla tua arma dipendono da due fattori:

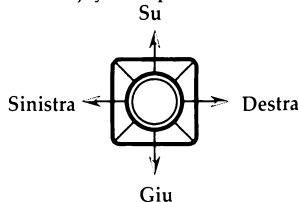
1. Quanta aggressività metti in ogni colpo. Questo viene determinato da quanto a lungo tieni schiacciato **FUOCO** (appare un grafico in basso sullo schermo).
2. Il numero di icone di armi raccolte mentre procedi in ogni livello.

Quando ti trovi in situazioni pericolose, disponi di 'tattiche' speciali. Stai attento, comunque, che l'uso di una tattica riduce la tua potenza fisica, influenzando quindi anche l'efficacia dell'arma.

Se vieni colpito da un avversario, la tua potenza fisica scema. Quando si esaurisce del tutto, perdi una vita. In ogni gioco, puoi contare su tre vite.

CONTROLLI CBM 64/128

Un giocatore: Solo joystick (porta 2).



Barra Spaziatrice - Tattiche

SPECTRUM

Tastiera:

Q - Su, **A** - GIÙ, **O** - Sinistra, **P** - Destra, **BARRA** - Fuoco, **INVIO** - Tattiche.

Sinclair e Kempston compatibili.

AMSTRAD

Tastiera:

Q - Su, **A** - GIÙ, **O** - Sinistra, **P** - Destra, **BARRA** - Fuoco, **INVIO** - Tattiche.

Joystick compatibile.

ATARI ST/CBM AMIGA

Solo Joystick.

Giocatore uno - Joystick uno

Giocatore due - Joystick due

F9 - Pausa

F10 - Ripresa

(Le tattiche si usano solo quando appaiono sullo schermo, quando si preme il bottone di **FUOCO** e la barra indicatrice è tutta piena).

© 1990 CAPCOM Co. Tutti Diritti Reservati.

L.E.D. STORM™

CONTROLLI JOYSTICK/TASTIERA

AVANTI – Accelerare; **INDIETRO** – Rallentare; **SINISTRA** – Sinistra; **DESTRA** – Destra; **FUOCO** – Salta;
FUOCO e INDIETRO – Trasforma in motocicletta
Seguire le istruzioni su video.

ARTICOLI DA RACCOGLIERE

Taniche di Benzina

Passando sopra a queste illumina una lettera della parola "ENERGY" (che si trova sulla destra della videata). Appena sarà accesa l'ultima lettera, riceverai un grosso premio di benzina.

Simboli per Terra

Questi sono lasciati da navicelle spaziali che passano e se raccolte, ti aiuteranno nel tuo viaggio. Ce ne sono tre tipi diversi:
E – Energia • B – Barriera • P – Punti

Cupole d'Energia

Salta per prenderle al volo mentre librano in aria con un paracadute.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

RANE PAZZE – Queste bestie s'attaccano alla tua macchina rallentandoti e impedendoti di saltare. Muovi con ritmo rapido il tuo joystick da destra a sinistra per liberartene.

MACCHINA COMPUTER – Questa è la tua avversaria principale. Da evitare dove possibile perchè farà di tutto per cercare di annientarti. Per distruggerla devi saltare su in aria e atterrarci sopra.

CAMION TNT – A causa del loro carico questi camion sono impervi ad ogni tipo di collisione perciò evitali ad ogni costo.

LANCIATORI DI MINE – Questo avversario, come si capisce dal nome, lancia mine altamente esplosive nel tuo cammino. Evita le mine e sorpassalo o saltagli sopra.

CASSE E MACCHIE D'OLIO – Queste appaiono ogni tanto sparse sulla strada. Evitale se puoi perchè sprecherai tempo andando in testa-coda e rallentando se ci sbatti contro.

Nota:

SPECTRUM/AMSTRAD

I tasti sono ridefinibili dall'utente

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Tutti i diritti sono riservati.

STRIDER™ II

SCENARIO

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

IL GIOCO

LIVELLO 1

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

LIVELLO 2

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

LIVELLO 3

Muovendoti nel sottosuolo per evitare gli attacchi in forze dei terroristi, ti trovi ad affrontare delle covate di alieni maligni. Aperti la strada tra queste orride creature. Ma se pensi che questi siano balordi... aspetta di vedere la madre!

LIVELLO 4

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

LIVELLO 5

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

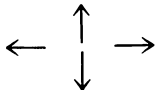
CONTROLLI

CBM 64/128

Joystick - Porta 2. Abbandona - **RESTORE** (Ripristina).

Pausa accesa/spenta - **RUN/STOP**.

Modo Umano



FUOCO - Usa la spada. Premendo **FUOCO** quando sei fermo, attiva il laser.

Modo Robot

Cammina a sinistra. ← → Cammina a destra.

FUOCO - Usa il laser.

Per battaglia finale in ogni livello, ti trasformi in robot solo se hai raccolto abbastanza icone energia.

SPECTRUM/AMSTRAD

Modo Umano

TASTI:

1 - modulo colore. 2 - modulo monocromatico.

BARRA - Usa la spada. Premendo la **BARRA** quando sei fermo, attiva il laser.

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

Modo Robot

Cammina a sinistra. ← → Cammina a destra.

BARRA - Attiva il laser.

ATARI ST/CBM AMIGA

Modo Umano

FUOCO/BARRA - Usa la spada. Premendo **FUOCO/BARRA** mentre sei fermo, attiva il laser.

Per la battaglia finale in ogni livello, ti trasformi in robot solo se hai raccolto abbastanza icone energia.

Modo Robot

Cammina a sinistra. ← → Cammina a destra.

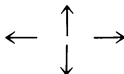
BARRA/FUOCO - Attiva il laser.

K - Seleziona controllo Tastiera. **J** - Seleziona controllo Joystick.

M - Musica accesa/spenta. **F** - Effetti sonori accesi/spenti.

H - Pausa accesa/spenta.

Strider® II è un © 1990 della Capcom USA, Inc. Tutti i diritti riservati. Capcom® è un marchio depositato della Capcom USA, Inc.



Capcom è un marchio depositato della Capcom U.S.A. Inc.

© 1991 della Capcom U.S.A. Inc. Tutti i diritti riservati.

I giochi qui di seguito inclusi sono concessi in licenza alla U.S. Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. Questa compilazione è coperta da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, riproduzione o registrazione, noleggio o leasing, affitto e vendita sotto qualsivoglia schema di scambio o riacquisto in qualsiasi modo affettuati, sono severamente vietati se privi di autorizzazione.

**2 OTHER GREAT COMPILATIONS
ALSO AVAILABLE FROM U.S. GOLD**



Available on:
C64/128 Cassette & Disk
Amstrad CPC Cassette & Disk
Spectrum Cassette
Atari ST & Amiga



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.