

CRACK DOWN™



CRACK DOWN™

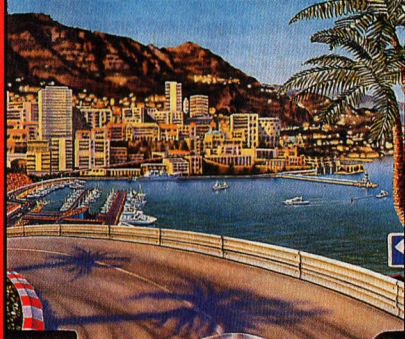
SUPER SEGA™

SHINOBI™

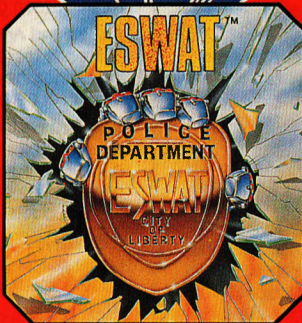


SHINOBI™

SUPER MONACO G.P.™



SUPER MONACO G.P.™



ESWAT™

GOLDEN AXE™



GOLDEN AXE™

U.S. GOLD®

SUPER SEGA

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST/AMIGA

Insert the disk into drive and switch on your computer. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 DISK

Insert disk in drive. Type LOAD""", 8,1 and press RETURN. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 CASSETTE

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

SPECTRUM 128k, +2 CASSETTE

Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette deck. Use LOADER option on +2 computers. Follow any on screen prompts.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

AMSTRAD CPC DISK

Insert disk in disk drive. Type RUN""DISK and press return. The game will load and run automatically.

Note for Amiga/ST and Amstrad users - Golden Axe

Amiga and ST: Insert disk in drive A (DFO:)

Amstrad CPC: 6128 TAPE - Insert cassette, type ITAPE and press RETURN, then press CTRL and ENTER;

NB Spectrum and Amstrad cassette: after the game has loaded, music will start to play. Hit a key to start. Turn the tape over to side B and rewind to the beginning, then press play (Spectrum only: stop the tape once the level has loaded). Rewind the tape when your game is over.

Note for CBM 64 users - Shinobi

Shinobi on the Commodore 64 is a multi-level game. The five separate missions are saved on side B of the tape. When you have successfully completed Mission 1, the program will search for mission 2. Turn the tape over to side B, rewind it,

reset your tape counter and press PLAY.

When your tape gets to Mission 2 the horizontal bar will show the progress of the load. If you note the reading on your tape counter when the computer finds the mission it is searching for, you will be able to locate it more quickly in future using the fast forward and fast reverse keys on the tape deck.

Use a similar procedure to load Missions 3,4 and 5.

If you encounter any problems whilst trying to load a mission, press PLAY and the computer will try again (you don't have to switch off and load the whole game in again from side A).

CRACKDOWNTM

CRACKDOWN PLAYERS GUIDE

After breaking through the main gate Ben and Andy now encounter the Replicants barracks. The keen eyed guards are on constant watch. The Orange guards are masters of Kung-Fu, the Green guards are expert shots.

As Ben and Andy pass the trucks the Kung-Fu masters leap out ready for attack. After making sure they have planted all the bombs they have but seconds to make their way to the next level before the barracks are totally destroyed.

Now Ben and Andy make their way through the underground caverns which lead to the rest of Dr. K's fortress. The Green and Orange guards are still hot on your trail but now machine gun carrying bullet proof guards join in the fun. Watch out for the trap doors.

The next level is the refinery, athletic guards with top-of-the-range pistols are out for blood. Things could hot up as some carry flame throwers. Be careful in the water as you could drown.

The fourth level .. you now enter Dr. K's transporter room. Be quick through the electric doors. On the far right the guards are transported across the fortress on the huge transportation grid.

Four levels down... twelve more to go...

CONTROLS

CBM

Player 1: Joystick 1

Q - Super Bomb

RUN/STOP - Pause

S - Sound on/off

RESTORE - Quit when paused.

Spectrum

Keyboard:

Q - Up

A - Down

O - Left

P - Right

SPACE BAR - Fire/M

Please note in 2 player mode, if Player 1 uses joystick, Player 2 must use keyboard or vice versa.

Amstrad CPC

Keyboard:

Q - Up

A - Down

O - Left

P - Right

SPACE BAR - Fire

Atari ST

Player 1: Joystick 1

ALT - Super Bomb

P - Pause

Extra features are awarded as you progress. Watch the screen.

CBM Amiga

Player 1: Joystick 1

Left ALT - Super Bomb

P - Pause

Extra features are awarded as you progress. Watch the screen.

Player 2: Joystick 2

Up Arrow - Super Bomb

Sinclair and Kempston

Joystick compatible.

H - Pause

SUPER BOMB - Hold down

FIRE BUTTON For two

seconds

Joystick compatible

SUPER BOMB - Hold down

FIRE BUTTON For two

seconds

H - Pause

Player 2: Joystick 2

CAPS - Super Bomb

ESC - Quit

Player 2: Joystick 2

Right ALT - Super Bomb

ESC - Quit

SHINOBITM

Controls

UP - Jump up

DOWN - Crouch

LEFT/RIGHT - turn left (and then walk left/right)

FIRE - hurl current weapon or kick/punch

FIRE and UP/FIRE and DOWN - leap between the ground and higher platforms

SPACEBAR - activates Ninja magic

P - Pause

FOO, WHAT A SCORCHER!

One hot summer's day, everything began to go wrong.

As the most famous graduate of a secret oriental Ninja school, you had been invited back to the annual graduation and prize-giving. Having enthralled the junior classes at the assembly with your tales of international ninjing, you were just about to move on to handing out prizes to the seniors when there was a flash of Dark Ninja magic and Bwah Foo made an unscheduled appearance.

Few of the pupils realised who Bwah Foo was, but within a ninja-second you had identified him and realised that this once-illustrious graduate of the Ninja School had turned to the dark Ways. Transfixed by Bwah Foo's Holding Magic, you were unable to move a muscle or even twitch a tendon as Bwah's henchmen led away the entire junior class.

Then the evil Foo issued his personal challenge to you. With one mighty bound he somersaulted onto the speech-giving platform and thrust his face in front of yours. "Why if it's not Joe Musashi", he sneered, "Old Goody-Two Shurikens himself. Well, well, well. (Clearly the quality of teaching on the Dark Side has slipped abominably, you thought to yourself, as Bwah Foo ranted on in clipped baddie-speak, the like of which was normally reserved for second-rate pantomimes in seaside towns.)

"...well, well, well. It's gold I want", Foo continued, "all the gold in the school's coffers. And if I don't get my gold by

Wednesday evening I'll kill every last member of the Junior Class and THEN you'll be sorry." And with a maniac cackle and a flash of green Ninja magic, he was gone.

FOOD FOR THOUGHT

It took a few hours for the Holding Magic to wear off - clearly the magicians on the Dark Side were much more skilled than the speechwriters. While you were held in the clutches of Bwah Foo's magic, your finely-tuned Ninja mind began turning over. Obviously the dastardly fellow had taken the kidnapped children to his hideaway, and clearly he meant business. The school was going to have to dip into its coffers and make with the gold - or face the wrath of some very angry parents...

But then you'd shared a tea ceremony with the school principal and his favourite concubine just before the speech-giving - and hadn't the principal bemoaned the fact that the school was nearly out of gold? That's right! An appeal for funds was about to be launched to the Old Boys - and if past graduates didn't cough up, then the school would almost certainly have to close. Or at the very least merge ignominiously with the Samurai School at the other end of the island, "and you can imagine how the parents would like that", the principal had sighed. "Oh well" you sigh, "there's only one thing for it", you thought as the Holding Magic began to wear off. "It looks like its up to me to get those children back."

FOOD FIGHT

Now Wednesday evening is drawing close and with it the deadline set by Bwah Foo for the delivery of the ransom. You have found his hideout, and it's time to put those ninja skills to good use on the side of truth, beauty and justice. In order to reach Bwah Foo's lair you must fight your way through five missions. Each mission is divided into three or four stages, packed with highly-mobile henchpersons, a handful of the kidnapped Ninja children and one of Bwah's big bosses who must be defeated before you can pass onto the next mission.

The rescue has to be achieved before Bwah Foo's deadline expires, so there's a time limit in which a section has to be

completed. All the children found in a mission have to be rescued before you can confront the boss at the end of each mission. Just walk past the kids and your Ninja Magic causes them to be beamed back to Mummy and Daddy. Then you must defeat the boss in a fight to the death and you can move to the next mission, with time left on the clock converted to useful points.

Saving Ninja children earns the eternal gratitude of the parents, but more importantly also confers points. Rescue several progs, and you earn a power-up weapon that is more deadly than the shuriken. Use these weapons well and remember that when the going gets really tough you can call on the power of the Ninja Magic once per level - use it wisely!

©1988 Sega Enterprises Ltd. All rights reserved.

Golden AxeTM

LOADING

Golden Axe loads and runs automatically. Reset your machine, then follow the instructions for your computer; during play, follow the instructions and change disks appropriately.

COMBAT CONTROLS

It is important that you master the controls that are used during combat - quick reflexes are needed to win battles, and you will almost certainly lose a fight if you have to think about what you are doing.

Pressing fire while your character is standing still results in a basic slashing motion with the weapon that he or she is holding.

Up, down, left and right on the joystick cause the hero you are controlling to walk up, down, left and right in the current screen area. You can't walk off to the left of the current screen area at any time, and can only walk into a new area to the right when the pointer sword and the word 'Go!' appears at the top right of the current screen area.

Amiga and ST:

Up + Fire
Up + Fire + Fire
Down + Fire

Left + Left
Right + Right
Left + Left + Fire
Right + Right + Fire
P

F10 while paused
Left ALT
Right ALT
Caps Lock

Player 2 can join in the game at any time by pressing fire on the joystick. To select a character, Player 2 must keep fire pressed and move the stick left or right. Once fire is released, the game will stop and the graphics for Player 2's character will load in.

Spectrum

The Spectrum version supports the use of Kempston, Cursor, Fuller and Sinclair Interface joysticks. You can redefine the keys to any layout.

Up + Fire
Left + Left
Right + Right
Up + Left + Fire
Up + Right + Fire
G + H
C, V and B together

Amstrad CPC

Up + Fire
Left + Left
Right + Right
Up + Left + Fire
Up + Right + Fire
DEL
ESC

Jump
Pile Drive
Overhead sword swing for Tyris-Flare and Ax-Battler, forward roll for Gilius Thunderhead.
Run left
Run right
Barge/leap left
Barge/leap right
Pause
Abort
Player 1 magic
Player 2 magic (Amiga)
Player 2 magic (ST)

Commodore 64/128

Up + Fire	Jump
Left + Left	Run left
Right + Right	Run right
Up + Left + Fire	Jumping sword swipe left
Up + Right + Fire	Jumping sword swipe right
Space Bar	Use magic
RUN STOP	Pause
Q while paused	Abort

THE QUEST FOR THE GOLDEN AXE

A terrible scourge has settled on the land of Yuria. The Evil reptilian creature Death Adder invaded the peaceful villages and by-ways of this ancient land, putting the population to the sword (and worse!). His armies of thugs and other murderous creatures now run amok in Yuria, terrifying the innocent citizens and exacting crippling taxes from the people. Food is running low, and there is little hope of freedom.

The very existence of Yuria is now threatened - Death Adder has kidnapped the King and his daughter, the beautiful Princess, and he is holding them captive in their own castle.

Death Adder has also found the Golden Axe, the magical emblem of the land of Yuria, and plans to destroy it and kill the royal family unless all the people of Yuria bow to his will, swearing an oath of allegiance to his evil regime accepting him as ruler.

There seems to be little chance of defeating Death Adder and ridding Yuria of his evil hordes - the King's armies were crushed long ago in fierce and bloody battles. But an alliance of three warriors from the farthest corners of the land may just manage the impossible...

Press fire to start a one player game or the second player's fire to start a two player game. At the start of play, you must select the character you wish to control. In a two player game, each player must choose a different character.

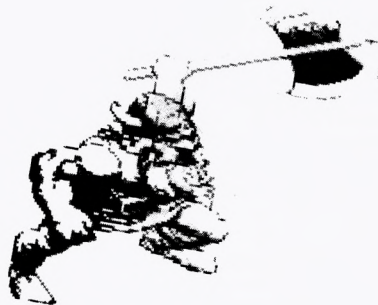


AX-BATTLER

A barbarian from the far plains of Yuria, Ax-Battler is a fearsome warrior motivated by hatred of Death Adder. Soon after the invading armies arrived in Yuria, they put Ax-Battler's mother to a horrible and lingering death. Returning from a quest, Ax-Battler was treated to the sound of his mother's dying screams - and will not rest until he has heard the dying screams of Death Adder.



Ax-Battler can command Volcano Magic, which can reach up to four levels of power depending on how many magic pots he is carrying when he casts a destroy spell.



GILIUS THUNDERHEAD

A dwarf from the mines of Wolud, Gilius Thunderhead lost his twin brother on the battle to defend their homestead against the blood crazed soldiers of Death Adder. Members of the Dwarvish race are very closely bonded to their relatives by emotional ties - and in the case of twins, this bonding is immensely strong. Gilius Thunderhead has sworn by all he holds sacred to join his brother in death by killing Death Adder and then committing suicide.

Gilius Thunderhead can command Lightning Magic, which can reach up to three levels of power depending on how many magic pots he is carrying when he casts a destroy spell.

TYRIS-FLARE

Tyris-Flare is an Amazon warrior queen, the last surviving member of her jungle tribe. She has nothing more to live for - her people were all put to the sword by Death Adder's evil minions and the jungle in which her race has lived for generations was razed to the ground. She has sworn by all that is sacred to her people that she will avenge their deaths by defeating Death Adder and liberating the land of Yuria.

Tyris-Flare can command Fire Magic, which can reach up to six levels of power depending on how many magic pots she is carrying when she casts a destroy spell.

GOLDEN AXE - THE QUEST

Your quest is straightforward in nature, but difficult to achieve. Your goal is to kill all of Death Adder's soldiers - and then face up to Death Adder himself in the final showdown.

Kill off all the evil creatures in the land of Yuria, and you can liberate the kidnapped king and princess and restore the land that you love to peace and prosperity. Fail, and Death Adder will rule forever.

The Woods

Starting out in the woods outside Turtle village, your aim is to progress to the right of the scrolling screen, clearing each section by killing off all of Death Adder's minions. A sword appears at the top right of the screen with the message 'GO' to show that your journey can continue.

In the woods you meet the lowliest of Death Adder's minions - they are the



least skilled fighters in his army, but you must stay on guard. They're dumb, but there's a lot of them! And you meet up with the Twin Sumos and the Lizard Women. While you're in the woods, try to grab and save as much magic as you can - you'll need it later on...

Turtle Village

All the people have been scared away from their homes in the village by Death Adder's marauding hordes. The soldiers you meet on the streets are meaner and tougher than the raw recruits you met in the woods - some of them are riding Bizarrians.

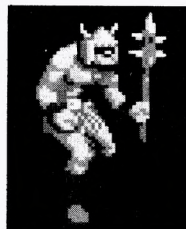


Eagle Island

This island is the back of a huge eagle - with Skeleton Swordsmen hidden in it's feathers. They're particularly difficult to beat - being dead, they have no further fear of death! Narrow bridges make the battle even more hazardous.

Approaching The Castle

On your way to Death Adder's lair you have to fight through cobbled streets, defeating wave upon wave of evil enemies.



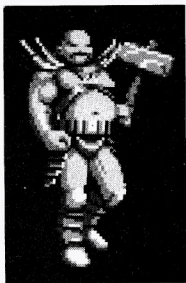
The Castle

Prepare for the final battle with Death Adder. If you win this conflict, then your quest will be successful.

Riding Bizarrians

Death Adder has imported some very strange creatures to the land of Yuria, which some of his soldiers ride as cavalry animals. Called Bizarrians, these creatures can give you a real edge during combat - if you can knock the rider off the back of a Bizarrian, it's possible to climb into the saddle and use the animal itself as a powerful weapon. As an additional bonus, the Bizarrian takes the hits until you are unsaddled. Bizarrians have different attributes, depending on their breed.

Some will spit flame or fireballs in the direction they are facing when you press the fire button, while others can inflict damage on the enemy with their sweeping tails - just move the joystick to the left or right to make the creature turn around when one of the Death Adder's soldiers is close by. Although Bizarrians are fairly docile mounts, waiting quietly for a rider to mount them when no-one is in the saddle, after a while they will wander off the current screen area if no-one rides them. Try and stay in the saddle for as long as you can...



And if you complete a section of the game while you're mounted on a Bizarrian, it departs when you make camp and rest up for a while before attempting the next section of the quest.

Collecting and Using Magic

You start the quest to liberate Yuria with one magic pot - but you're sure to need more than that to complete the battles ahead.

Every so often, you'll come across little Elves who scamper around the current screen area clutching sacks. If you chase after them and nudge them, they can be persuaded to drop things - magic pots or strength bars. If you walk over a magic pot, it is added to your character's magic reserves; similarly walking over a strength bar allows you to increase your energy reserves by one unit.

Watch out for the Elves that sometimes appear when you are resting up at the end of a section. Under the cover of darkness, they attempt to steal pots of magic from your reserves. Wake up as quickly as you can to get magic pots and strength bars from these visitors...



Whenever you use magic, your character will cast a spell that uses up all the magic he or she is carrying in the form of magic pots (shown in the status panel). This may prove powerful enough to kill off all the hostile creatures in the current screen area, but if you are facing particularly strong opponents or your magic level is low when the spell is cast some Death Adder's creatures may be able to recover from the spell and fight some more.

Strength and Credits

You start the game with three lives, divided into units of strength and displayed at the bottom of the screen in a bar readout that is your Hit Meter. Each time your character takes hits, strength is lost, but you can replenish strength if you can persuade an Elf to drop a strength bar...



When you finally run out of lives the game ends and the Score Board appears.

SURVIVAL SKILLS

- Practice! Work on your jump and attack skills to get your timing perfect - mastering the attack and all its variations is the best way to win.
- Experiment with joystick to discover all the special moves.
- Ride a Bizarrian whenever you can.
- Learn the shortcomings of each enemy, then concentrate on defeating them by attacking their vulnerable spots.
- Assess each situation to decide whether to retreat to a better position or close in for the attack.
- Learn to jump and twirl to get behind an attacker - blows to the back are usually fatal, so make sure you are always facing your foe.

Sega Golden Axe © 1989, 1990 Sega Enterprises Ltd. All rights reserved.

SUPER MONACO G.P.™

CONTROLS

ATARI ST and AMIGA

ACTION	MOUSE	JOYSTICK	KEYS (AMIGA ONLY)
CAR LEFT	LEFT	LEFT	<
CAR RIGHT	RIGHT	RIGHT	>
ACCELERATE	LEFT BUTTON (PRESSED)	UP	Left CTRL
DECELERATE	LEFT BUTTON (RELEASED)	CENTRE	NO KEY PRESSED
BRAKE	SPACE BAR	DOWN	Left ALT
GEAR UP	LEFT BUTTON (PRESSED) + RIGHT BUTTON (PRESSED ONCE)	UP + FIRE	Left CTRL + Left SHIFT
GEAR DOWN	LEFT BUTTON (RELEASED) + RIGHT BUTTON (PRESSED ONCE)	DOWN + FIRE	Left ALT + Left SHIFT

C64

ACTION	JOYSTICK (IN PORT 2)
CAR LEFT	LEFT
CAR RIGHT	RIGHT
ACCELERATE	UP
DECELERATE	CENTRE
BRAKE	DOWN
GEAR UP	UP + FIRE
GEAR DOWN	DOWN + FIRE

SPECTRUM/AMSTRAD

ACTION	JOYSTICK	KEYS
CAR LEFT	LEFT	O
CAR RIGHT	RIGHT	P
ACCELERATE	UP	Q
DECELERATE	CENTRE	NO KEY PRESSED
BRAKE	DOWN	A
GEAR UP	UP + FIRE	Q + SPACE
GEAR DOWN	DOWN + FIRE	A + SPACE

Note: Keys are redefinable. Spectrum version supports the following Joysticks: SINCLAIR, KEMPSTON, CURSOR and FULLER.

Got your helmet on? Then let's burn some rubber!

CHOOSING YOUR TRANSMISSION

There are 3 types of transmission, AUTOMATIC, 4-GEAR and 7-GEAR. At the beginning of the game move left or right and press button/key to choose one of them. Beginners should choose automatic, to help get accustomed to the handling of the car before moving up to a manual transmission.

Note: The 7-Gear car is faster but harder to handle

PLAYING THE GAME

The aim of the game is to come first on the SUPER MONACO track, but before you can do that there's a lot of hard driving to do. You have to first overcome the world class tracks of FRANCE, BRAZIL and SPAIN before you can travel to the luxury of Monaco, home of the rich and famous.

On each track you must finish the race higher than the "POSITION LIMIT" before you can move onto the next track. The position limits for the tracks are as follows:

FRANCE	7th or higher
BRAZIL	5th or higher
SPAIN	3rd or higher
MONACO (Dry)	3rd or higher
MONACO (Wet)	Finish it if you can!!!

Weather conditions can make all the difference when your racing, so keep an eye out for the weather reports telling you the condition of the track.

QUALIFYING

On each track you will first have to do a qualifying lap to determine your place on the starting grid. On the Monaco circuit there is a shorter qualifying track, so do your best to get a good position.

DAMAGE

Your Formula 1 racing car is fairly robust and can take a few knocks, but if handled poorly it will disintegrate if it collides with a barrier or a wall.

ON THE GRID!

Your engines hot, and the tension mounts as you watch the starting lights. You slowly put your foot on the accelerator and feel the power thundering behind you. The lights go on... Red! ... you put your foot to the floor... Amber! ...your in gear... Green! clutch out and your off! it's a quick start and you've already gained four places. The race is on. Can you beat the rest... to be the best?

HINTS & TIPS

Watch the line of the other cars as they go into the corners, and don't try to take every bend at full speed.

Try and block the cars behind you by weaving. It's possible that they will hit you and this can give you an extra burst of speed.

Try not to overtake near a checkpoint if the position limit is tight. The opponent car could overtake you if you make a mistake and then it's game over.

Wet conditions call for extra care especially on the bends, so slow down.

Try and learn the course quickly, a good knowledge of the course can save you from disaster and give you that edge over the other drivers.

The manual transmission is faster than the automatic, but it involves more thought when going into turns. So try and learn to handle the automatic car first.

© 1990, 1991 SEGA™. All rights reserved.

ESWAT™

SCENARIO

Criminals are running amok, law and order no longer exists in Cyber City.

Only ESWAT (Enhanced Special Weapons and Tactics), the elite division of the Cyberpolice, are capable of restoring peace.

First, you've got to prove yourself by facing the dangers of the streets as a regular SWAT cop. Survive your missions - impress your superiors - earn your stripes and then, if you are still

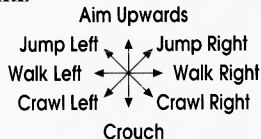
brave enough, you just might enter the ESWAT squad. Armed with a cybernetic exo-suit and equipped with the latest fire-power weaponry, including duo laser-cannons, you will be guaranteed to make even the most hardened punk quiver in terror but...

They'll be waiting for you - armed to the teeth and ready to do battle to the end.

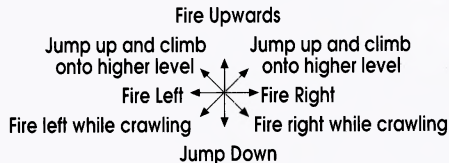
ESWAT - it's your only chance to even the score!

JOYSTICK CONTROLS

WITHOUT FIRE



WITH FIRE



COMMANDS

CBM 64/128

Joystick Port 1 - Player 1

Joystick Port 2 - Player 2

LEFT SHIFT - Player 1 - Special Weapon

RIGHT SHIFT - Player 2 - Special Weapon

SPECTRUM

Player 1 - Joystick (Sinclair, Kempston compatible).

Player 2 - Keyboard - Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right and SPACE BAR - Fire. (These keys are redefinable.)

; - Player 1 - Special Weapon.) - Redefinable.

, - Player 2 - Special Weapon.) - Redefinable.

AMSTRAD

Player 1 - Joystick.

Player 2 - Keyboard - Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right and SPACE BAR - Fire. (These keys are redefinable.)

CTRL - Player 1 - Special Weapon.

Small ENTER - Player 2 - Special Weapon.

ATARI ST/AMIGA

Joystick Port 2 - Player 1

Joystick Port 1 - Player 2

LEFT SHIFT - Player 1 - Special Weapon

RIGHT SHIFT - Player 2 - Special Weapon

SUPER SEGA

LADEANWEISUNG:

ATARI ST/AMIGA

Lege die Diskette in das erste Laufwerk ein und schalte den Rechner an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

C64/128 DISK

Lege die Diskette in das Laufwerk ein und. Gib LOAD""",8,1 ein und drücke <RETURN> Das Spiel wird geladen und gestartet.

C64/128 CASSETTE

Drücke gleichzeitig die Tasten <SHIFT> und <RUN/STOP>, anschließend die Taste <PLAY> der Datasette. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

AMSTRAD CPC/+ CASSETTE

Drücke gleichzeitig die Tasten <CTRL> und <ENTER> des Ziffernblocks. Drücke die Taste <PLAY> des Datacorders. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

AMSTRAD CPC/+ DISK

Lege die Diskette in das Laufwerk ein. Gib RUN"DISK ein und drücke <ENTER>. Das Spiel wird geladen und gestartet.

Hinweis für Amiga/ST- und Amstrad-Benutzer - Golden Axe

Amiga und ST: Diskette in Laufwerk A einlegen (DFO:)

Amstrad CPC: 6128 TAPE - Kassette einlegen, 1TAPE eingeben und RETURN drücken, dann CTRL und ENTER betätigen.

HINWEIS: Amstrad-Kassette: nachdem das Spiel geladen wurde, beginnt die Musik. Eine Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen. Kassette auf Seite B umdrehen und bis zum Anfang zurückspulen, dann PLAY drücken. Am Ende eines Spiels Kassette zurückspulen.

Hinweis für CBM 64-Benutzer - Shinobi

Auf Commodore 64-Geräten ist Shinobi ein Multi-Level-Spiel. Die fünf separaten Missionen sind auf Seite B der Kassette gespeichert. Haben Sie die Mission 1 erfolgreich

abgeschlossen, sucht das Programm automatisch nach Mission 2. Kassette auf Seite B umdrehen, zurückspulen, Kassettenzählwerk zurückstellen und PLAY drücken.

Hat die Kassette die Mission 2 erreicht, zeigt eine horizontale Leiste das Fortschreiten des Ladevorganges an. Hat der Computer die entsprechende Mission gefunden, schreiben Sie sich die Zahl auf dem Kassettenzählwerk auf. Sie können so mit Hilfe der Vor- und Rücktasten auf Ihrem Kassettenspieler die gewünschte Mission schneller orten.

Gehen Sie auf ähnliche Weise beim Laden von Missionen 3, 4 und 5 vor.

Sollten Sie Schwierigkeiten beim Laden einer Mission haben, spulen Sie die Kassette bis zum Anfang zurück und drücken PLAY. Der Computer sucht daraufhin erneut (Sie müssen das Gerät nicht ausschalten und das ganze Spiel von Seite A neu laden!)

CRACK DOWN™

CRACKDOWN-SPIELFÜHRER

Nachdem Ben und Andy durch das Haupttor gebrochen sind, treffen sie auf die Kasernen der Replikanten. Die scharfsichtigen Wachen sind immer auf der Hut. Die orangenen Wachen sind Meister des Kung-Fu. Die grünen sind Scharfschützen.

Als Ben und Andy an den Wagen vorbeikommen, springen, die Kung-Fu Kämpfer angriffsbereit heraus. Nachdem sie sich versichert haben, daß sie alle Bomben installiert haben, haben sie nur Sekunden, um zur nächsten Stufe zu gelangen, bevor die Kasernen vollkommen zerstört werden.

Nun wandern Ben und Andy durch die unterirdischen Höhlen, die zur Festung von Doktor K führen. Die grünen und orangenen Wachen sind ihnen auf den Fersen, außerdem schließen sich Maschinen gewehrstützen mit kugelsicheren Westen dem Vergnügen an. Auf Falltüren achten.

Die nächste Stufe ist die Raffinerie. Die Wachen dort sehen aus wie Schränke, tragen Waffen mit maximaler Reichweite - und

wollen Blut sehen! Die Sache könnte heiß werden, da einige Flammenwerfer tragen. Im Wasser vorsichtig sein, da man ertrinken könnte.

Die vierte Stufe... das Beförderungszimmer von Doktor K - schnell durch die elektrischen Türen hinein. Ganz rechts befindet sich das riesige Beförderungsjigger, mit dem die Wachen durch die ganze Festung transportiert werden.

Vier Stufen geschafft ... noch zwölf zu bewältigen.

STEUERUNG

CBM

Spieler 1: Joystick 1

Q - Superbombe

RUN/STOP - Pause

S - Sound ein/aus

RESTORE - Verlassen bei Pause.

Spieler 2: Joystick 2

Up Arrow - Superbombe

Schneider CPC

Tastatur: Q - Hoch

A - Runter

O - Links

P - Rechts

Joystick - Kompatibel

H - Pause

SUPERBOMBE - FEUERKNOPF zwei

Sekunden

LEERTASTE - FEUER lang gedrückt halten.

Atari ST

Spieler 1: Joystick 1

ALT-Superbombe

P-Pause

Spieler 2: Joystick 2

CAPS - Superbombe

ESC - Abbrechen

Ihre Fortschritte im Spiel werden mit extra Features belohnt. Den Bildschirm gut beachten!

CBM Amiga

Spieler 1: Joystick 1

ALT links - Superbombe

P-Pause

Spieler 2: Joystick 2

ALT rechts - Superbombe

ESC - Abbrechen

Ihre Fortschritte im Spiel werden mit extra Features belohnt. Den Bildschirm gut beachten!

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Alle Rechte vorbehalten.

SHINOBI™

Steuerungen

HOCH - hochspringen

RUNTER - kauern

LINKS/RECHTS - nach links abbiegen (und dann links/rechts gehen)

FEUER - momentane Waffe werfen oder treten/boxen

FEUER und HOCH/FEUER und RUNTER vom Boden auf höhere

Plattformen springen oder umgekehrt

LEERTASTE - aktiviert Ninja-Magie

P - Pause

MEINE GÜTE, WAS FÜR EIN TAG!

An einem heißen Sommertag begann alles schiefzuziehen.

Sie wurden als der berühmteste Absolvent der orientalischen Ninja-Schule wieder zur jährlichen Abschlusfeier und Preisverleihung eingeladen. Nachdem Sie die Juniorenklassen bei der Versammlung mit Ihren Geschichten internationaler "Ninja-Kämpfe" begeistert hatten, waren Sie kurz davor, die Preise an die Senioren auszuhändigen, als Bwah Foo plötzlich mit einem Blitz finsterner Ninja-Magie erschien.

Wenige der Schüler wußten, wer Bwah Foo war. Doch Sie erkannten ihn. Innerhalb von Ninja-Sekunden wußten Sie, daß dieser einst berühmte Absolvent der Ninja-Schule sich der Finsternis zugewandt hatte. Durch die Magie Bwah Fools erstarrt, konnten Sie weder einen Muskel bewegen noch mit der Augenbraue zucken und mußten mit ansehen, wie die Gefolgsmänner Bwahs die ganze Juniorenklasse abführten.

Dann sprach der finstere Foo seine persönliche Herausforderung an Sie aus. Mit einem gewaltigen Salto schwang er sich auf die Rednerbühne und schob sein häßliches Gesicht vor das Ihrige. "Gib't denn sowas! Es ist doch tatsächlich Joe Musachi", höhnte er. "Hey, der alte Musterknahe der Shurikens selbst! Mann, Mann, Mann!" (Offensichtlich war die Qualität des Unterrichts in den Schulen der Finsternis erschreckend gesunken, dachten Sie bei sich,

während Bwah Foo mit Schimpfworten um sich warf, die man normalerweise nur von zweifrangigen Pantomimen an Seebadeorten erwartete.)

"Gold will ich haben" fuhr Foo fort, "das ganze Gold in den Truhen der Schule. Und wenn ich mein Gold nicht bis Mittwoch abend kriege, dann werde ich jeden einzelnen der Juniorenklasse umbringen - und DANN wird's Dir leid tun, das verspreche ich Dir." Und mit einem irren Kichern und einem Blitz grüner Ninja-Magie war er verschwunden.

STOFF ZUM NACHDENKEN

Es dauerte einige Stunden, bis Ihre Erstarrung durch die finstere Magie nachließ - offensichtlich waren die Magier der Finsternis viel geschickter als die Verfasser ihrer Reden. Während Sie sich in der Gewalt der Magie Bwah Fools befanden, lief Ihre Gehirn auf Hochtouren. Anscheinend hatte der niederträchtige Kerl die entführten Kinder in sein verstecktes Lager gebracht. Er meinte es auf jeden Fall ernst, das stand fest. Die Schule war gezwungen, das Gold herauszurücken oder sich dem Zorn einiger wütender Eltern auszuliefern ...

Doch dann erinnerten Sie sich an ein Kaffeekränzchen mit dem Schullektor und seiner Lieblingskonkubine kurz vor der Rede - und hatte sich der Rektor nicht darüber beklagt, daß der Schule das Gold fast ausgegangen wäre? Ja, das war's gewesen! Er hatte vorgehabt, ein Spendenappell an die "Ehemaligen" zu starten - und wenn die Absolventen von früher nichts ausspuckten, war es so gut wie sicher, daß die Schule schließen oder sich wenigstens mit der Samurai-Schule auf der anderen Seite der Insel zusammenschließen müßte. "Tja, und die Eltern würden mir die Hölle heißmachen", hatte der Rektor geseufzt.

"Tja, da gib't nur eine Lösung", dachten Sie mit einem Seufzer bei sich, als die Magie langsam nachließ. "Es sieht so aus, als ob es nun auf mich ankommt, die Kinder zu befreien."

AUF IN DEN KAMPF!

Mittwoch Abend nähert sich bedrohlich schnell und damit auch die Frist, die Bwah Foo für die Übergabe des Lösegeldes

festgesetzt hatte. Sie haben sein Versteck ausfindig gemacht und nun ist es wirklich Zeit, daß Sie die Ninja-Künste im Namen der Wahrheit, Schönheit und Gerechtigkeit an den Mann bringen.

Um Bwah Foes Lager erreichen zu können, müssen Sie sich Ihren Weg durch fünf Missionen erkämpfen. Jede Mission ist in drei oder vier Stufen unterteilt, in denen Sie auf äußerst bewegliche Gefolgsmänner Foes, eine Handvoll entführte Ninja-Kinder und einen von Bwahs großen Bossen stoßen werden, wobei Sie den letzteren besiegen müssen, bevor Sie zur nächsten Mission übergehen können.

Die Rettung muß vor Ablauf der von Bwah Foo gegebenen Frist erfolgen. Es besteht also eine zeitliche Beschränkung, in der ein Abschnitt vollendet werden muß. Alle während einer Mission gefundenen Kinder müssen zuerst gerettet werden, bevor Sie sich dem Boss am Ende jeder Mission entgegenstellen können. Laufen Sie einfach an den Kindern vorbei und "beamen" Sie die Kleinen mit Hilfe Ihrer Ninja-Magie zurück zu Papi und Mami. Sie müssen dann den Boss in einem Kampf bis zum Tod besiegen. Erst dann können Sie zur nächsten Mission überwechseln, wobei die restliche Zeit auf der Uhr Ihnen als nützliche Punkte angeschrieben wird.

Die Eltern werden Ihnen für die Rettung ihrer Ninja-Kinder ewig dankbar sein, jedoch erzielen Sie außerdem für jedes gereifte Kind Punkte. Reften Sie mehrere der Kleinen, bekommen Sie eine Energiewaffe, die tödlicher als der Shuriken ist. Machen Sie guten Gebrauch von diesen Waffen und denken Sie daran, daß Sie sich auch einmal pro Level auf die Macht der Ninja-Magie berufen können, wenn die Dinge zu gefährlich werden - benutzen Sie diese Macht jedoch wohlüberlegt

GOLDEN AXE™

Laden

Golden Axe wird automatisch geladen und gestartet. Starte Deinen Computer von neu und befolge die Anweisungen auf dem Schirm. Während des Spiels befolge wiederum die Anweisungen und, wo nötig, tausche die Disketten aus.

KAMPF-KONTROLLEN

Es ist sehr wichtig, daß Du die verschiedenen Kontrollen, die im Kampf benutzt werden, so schnell wie möglich beherrscht, denn Du brauchst schnelle Reaktionen, um einen Kampf zu gewinnen. Du wirst höchst-wahrscheinlich ein Gefecht verlieren, wenn Du zögerst und Dir Deinen nächsten Schritt überlegen mußt.

Drücken auf Feuer, wenn Deine Figur stillsteht, verursacht einen Hieb mit der Waffe, die sie gerade hält.

Hoch, runter, links und rechts mit dem Joystick bewegt den Helden in die entsprechende Richtung auf dem momentanen Bildschirm. Es ist nicht möglich, den Bildschirm in die linke Richtung zu verlassen. Man gelangt in ein neues Gebiet, indem man sich nach rechts bewegt, aber nur wenn der Zeiger (ein (Schwert) und das Wort "Go!" oben rechts auf dem momentanen Bildschirm erscheinen. Durch Drücken auf die Zaubertaste ('Magic' key) löst Dein Charakter einen Zauber aus, der aber alle Zaubertöpfe verbraucht, die er momentan bei sich hat.

STEUERUNG

AMIGA/ST

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER	Springen
HOCH & FEUER & FEUER	Hammerschlag'
RUNTER & FEUER	Schwert durch die Luft schwingen (Tyris & Ax) Salto (Gilius)
LINKS & LINKS	Nach links laufen
RECHTS & RECHTS	Nach rechts laufen
LINKS & LINKS & FEUER	Schub/Sprung nach links
RECHTS & RECHTS & FEUER	Schub/Sprung nach rechts
P	Pause
F10 während Pause	Abbrechen
ALT (links)	Zaubern (Spieler 1)
ALT (rechts)	Zaubern (Spieler 2/Amiga)
Caps Lock	Zaubern (Spieler 2/ST)

Spieler 2 kann jederzeit in das Spiel einsteigen, indem er/sie

den Feuerknopf auf dem Joystick drückt. Um eine Figur zu wählen sollte man der Knopf gedrückt halten und gleichzeitig den Hebel nach links oder nach rechts bewegen. Wird der Knopf dann losgelassen, so hält das Spiel an und die Grafiken des 2. Spielers werden geladen.

AMSTRAD CPC

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER	Springen
LINKS & LINKS	Nach links laufen
RECHTS & RECHTS	Nach rechts laufen
HOCH & RECHTS & FEUER	Sprung mit Hieb nach links
HOCH & LINKS & FEUER	Sprung mit Hieb nach rechts
DEL-	Spielpause
ESC-	Spiel abbrechen

C64/C128

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER	Springen
LINKS & LINKS	Nach links laufen
RECHTS & RECHTS	Nach rechts laufen
HOCH & RECHTS & FEUER	Sprung mit Hieb nach links
HOCH & LINKS & FEUER	Sprung mit Hieb nach rechts
LEERTASTE	Zaubern
RUN STOP	Spielpause
Q während Pause	Spiel abbrechen

GOLDEN AXE

Stell dich der Herausforderung! Der böse Death Adder hat den König und seine Tochter entführt und sich mit der wertvollen goldenen Axt in sein Versteck zurückgezogen. Nur Du kannst die Herrscher des Landes Yuria wieder befreien und sein Volk entsklaven.

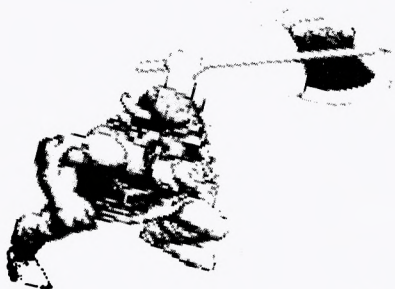
Kannst Du Dich aber wirklich durch die fünf Action-Levels schlagen, die Dich in dieser getreuen Übertragung des Coin-Op-Spiels konfrontieren? Überwältige Deine Feinde mit Zauberei, zerschlage sie mit Deiner treuen Waffe oder greife sie vom Rücken eines feuerspeienden Bizarrian an. Hektische Kampf-Action erwartet Dich...



Ax-Battler verfügt über den Zauber des Vulkans (Volcano Magic), der bis zu vier Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.



Gilius-Thunderhead verfügt über den Zauber der Blitze (Lightning Magic), der bis zu drei Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.



Tyris-Flame verfügt über den Zauber des Feuers (Fire Magic), der bis zu sechs Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.



DAS REITEN DER BIZARRIANS

Death Adder hat einige seltsame Wesen in das Land Yuria gebracht, die von seinen Soldaten wie Pferde beritten werden. Diese 'Bizarrians' können für Dich im Kampf sehr vorteilhaft sein, denn gelingt es Dir, einen der Reiter von seinem Bizarrian herunterzuholen, dann kannst Du das Tier als

eine mächtige Waffe benutzen. Als zusätzlicher Bonus übernimmt das Wesen alle auf Dich gezielten Treffer, bis Du herunterfällst.

Bizarrians besitzen verschiedene Eigenschaften, je nach ihrer Rasse. Wenn der Feuerknopf gedrückt wird, speien einige von ihnen Flammen oder Feuerbälle in die Richtung, in die sie gerade schauen, während andere mit ihrem Schwanz deine Feinde verletzen können - bewege den Joystick einfach nach links oder nach rechts, um das Tier zu wenden, wenn einer von Death Adders Soldaten nahekommt.

Die Bizarrians sind eigentlich ganz zarte Tiere, die ruhig auf einen Reiter warten, wenn ihr Sattel leer ist. Bleiben sie unberitten, so werden, sie nach einiger Zeit vom Bildschirm abwandern, d.h. Du sollst Dich immer bemühen, im Sattel zu bleiben...

Solltest Du einen Teil des Spiels auf einem Bizarrian erfolgreich abschließen, dann wird es verschwinden sobald Du Dich niederläßt und Dich vor Deiner nächsten Aufgabe ein bisschen erholst.

Das Einsammeln und die Verwendung von Zaubern - Du beginnst Deine Befreiungsmision auf Yuria mit einem Zaubertopf - Du wirst aber sicher noch mehr brauchen, um die bevorstehenden Kämpfe erfolgreich abzuschließen.

Gelegentlich begegnest Du kleinen Elfen, die auf dem momentanen Schirm umherspringen und Säcke tragen. Wenn Du ihnen nachläufst und sie ein wenig anschubst, werden sie Gegenstände fallen lassen - Zaubertöpfe oder Energiestangen. Wenn Du über einen der Zaubertöpfe gehst, wird er den Zaubereserven



Deiner Spielfigur zugefügt. Das gleiche gilt für die Energiestangen, die Deinen Vorrat jeweils um eine Einheit erhöhen werden.

Sei vorsichtig bei den Elfen, die manchmal erscheinen, wenn Du Dich nach einer Mission ausruhest. In der Finsternis werden es einige versuchen, Deine Zaubertöpfe zu stehlen. Du mußt dann so schnell wie möglich wieder aufwachen, um das zu verhindern und von diesen Besuchern auch für Dich weitere Zaubertöpfe und Energiestangen zu gewinnen....

Jedesmal, wenn Dein Charakter einen Zauber auslöst, wird alle Zauberkraft in Form der momentanen Zaubertöpfe (in der Statustafel aufgezeigt) verbraucht. Der Bann könnte stark genug sein, um alle feindlichen Wesen auf dem momentanen Schirm zu vernichten. Sollten Deine Gegner aber besonders kräftig oder der Stand Deiner.

Zauberkräfte etwas niedrig sein, könnten sich einige von Death Adders Gefährten wieder erholen und den Kampf weiterführen.

STÄRKE UND CREDITS

Du beginnst das Spiel mit drei Leben, die in Stärke-Einheiten aufgeteilt und unten auf dem Schirm in Form einer Leiste aufgezeigt werden. Diese Leiste ist Deine Treffer-Anzeige, d.h. jedesmal, wenn Deine Figur getroffen wird, verliert sie an Stärke, die Du dann wieder ersetzen kannst, es sei denn, Du zwingst einen der Elfen, einen Energiestange fallen zu lassen...



Wenn alle Leben verloren sind, ist das Spiel zu Ende und die Punkttafel erscheint.

Sega Golden Axe © 1989, 1990 Sega Enterprises Ltd., Alle rechte vorbehalten.

SUPER MONACO G. P.™

DIE KONTROLLEN

ATARI ST und AMIGA

AKTION	MAUS	JOYSTICK	AMIGA-TASTATUR
nach Links	Links	Links	<
nach Rechts	Rechts	Rechts	>
Beschleunigen	linker Tastatur (halten)	Hoch	linke CTRL
Verzögern	linker Tastatur (frei)	Mitte	KEINE GEDRÜCKT
Bremse	Leertaste	Runter	linke ALT
Hochschalten	linker Taster (halten) + rechter Taster (drücken)	Hoch + Feuer	linke CTRL + linke SHIFT
Runterschalten	linker Taster (frei) + rechter Taster (drücken)	Runter + Feuer	linke ALT + linke SHIFT

C64

AKTION	Joystick (Port 2)
nach Links	Links
nach Rechts	Rechts
Beschleunigen	Hoch
Verzögern	Mitte
Bremse	Runter
Hochschalten	Hoch + Feuer
Runterschalten	Runter + Feuer

AMSTRAD

AKTION	JOYSTICK	TASTATUR
nach Links	Links	O
nach Rechts	Rechts	P
Beschleunigen	Hoch	Q
Verzögern	Mitte	KEINE GEDRÜCKT
Bremse	Runter	A
Hochschalten	Hoch + Feuer	Q + Leertaste
Runterschalten	Runter + Feuer	A + Leertaste

Hasst Du Deinen Helm Auf? Dann gib Gummi!

WAHL DES GETRIEBES

Du kannst zwischen drei verschiedenen Getrieben wählen: AUTOMATIK, 4-GANG oder 7-GANG. Wähle zu Anfang mit den Funktionen Links/Rechts ein Getriebe aus. Anfänger sollten das Automatik-Getriebe wählen, damit sie sich mit der Führung des Wagens schneller vertraut machen können. Geübte Fahrer wählen natürlich ein Schall-Getriebe.

Hinweis: Mit 7-Gang-Getriebe ist der Wagen schneller, aber auch schwerer zu fahren.

DAS SPIEL

Ziel ist es, auf dem SUPER MONACO Kurs zu siegen. Jedoch wirst Du vorher so manchen Reifenabfahren; vor dem großen Rennen in Monaco, der Enklave des Luxus und des Reichtums, mußt Du Dein Können auf den Weltklasse-Strecken in FRANKREICH, BRASILIEN und SPANIEN beweisen.

Auf jeder Strecke mußt Du besser als POSITION LIMIT ins Ziel kommen, bevor Du zur nächsten Strecke zugelassen wirst.

Diese Positionen sind:

FRANKREICH:	7. oder besser
BRASILIEN:	5. oder besser
SPANIEN:	3. oder besser
MONACO (trocken):	3. oder besser
MONACO (naß)	komm' ins Ziel, wenn Du kannst...

Die Wetterbedingungen können ein Rennen entscheiden.

Achte also auf den Wetterbericht, um den Zustand der Strecke zu kennen.

QUALIFIZIERUNG

Vor jedem Rennen wird in einer Qualifizierungs-Runde Deine Position in der Startaufstellung ermittelt. In Monaco gibt es eine verkürzte Qualifizierungs-Strecke, also tu Dein Bestes!

SCHÄDEN

Dein Formel 1 Renner ist ziemlich robust und kann so manchen Schlag wegstecken. Trotzdem solltest Du ihn mit Vorsicht fahren, denn wenn Du in die Barrieren donnerst, wird er in seine Teile zerlegt.

IN DER AUFSTELLUNG

Die Maschinen sind heiß, der Blutdruck steigt, Du beobachtest

die Start-Ampel. Vorsichtig setzt Du den Fuß auf's Gaspedal und fühlst die Kraft des dröhnenden Motors hinter Dir. Die Ampeln leuchten auf... Rot!... Die Füße auf den Boden... Gelb!... Gang rein... Grün! Gas, Kupplung kommt und Du bist weg... Ein guter Start, Du hast bereits vier Plätze gut gemacht. Das Rennen läuft. Schlägst Du den Rest? Bist Du der Beste?

TIPS & TRICKS

Achte auf die Linie, die die anderen Wagen fahren. Versuche nicht, alle Kurven mit Höchstgeschwindigkeiten zu nehmen. Blockiere die Wagen hinter Dir durch zick-zack-fahren. Es kann passieren, daß sie Dich anstoßen und Du dadurch noch ein bißchen schneller wirst.

Versuche nicht in der Nähe eines Checkpoints zu überholen, wenn Du die POSITION LIMIT erreicht hast. Gegnerische Wagen könnten Dich überholen, wenn Du einen Fehler machst. Und das war's dann...

Ist die Fahrbahn naß, mußt Du besonders vorsichtig fahren, besonders in den Kurven. Also runter vom Gas.

Marke Dir den Streckenverlauf. Du verhinderst so Unglücke und kennst die Ecken, an denen Du die Gegner austricksen kannst.

Das Schaltgetriebe ist schneller als die Automatik, jedoch verlangt die Schaltung mehr Aufmerksamkeit, vor allem in den Kurven. Übe also zu Anfang mit der Automatik.

© 1990,1991 SEGA™. Alle Rechte vorbehalten.

ESWAT™

SZENARIO

Kriminelle in Cyber City laufen Amok, Recht und Gesetz haben kapituliert.

Nur ESWAT, die Eliteabteilung der Cyberpolizei, kann den Frieden wieder herstellen.

Willst du dabei sein? Gut, aber zuerst mußt Du den Gefahren der Straße als einfacher Polizist trotzen. Beeindrucke Deine Vorgesetzten, verdiene Dir Deine Streifen und dann, falls Du noch am Leben bist, erkämpfe Dir die ESWAT - Marke.

Ausgerüstet mit dem neuesten Cybersuit und Doppel-Laserkanone kannst Du dich dann den wahren Herausforderungen stellen und auch dem härtesten Kriminellen die Furcht einhauen!...

Sie warten auf Dich, bis an die Zähne bewaffnet, bereit auf die endgültige Entscheidung.

ESWAT - die letzte Möglichkeit der Rettung!

JOYSTICK-KONTROLLEN

OHNE FEUER



BEI FEUERN



BEFEHLE

CBM 64/128

Joystick Port 1 - Spieler 1.

Joystick Port 2 - Spieler 2.

LINKE UMSCHALTASTE - Spieler 1 Sonderwaffe.

RECHTE UMSCHALTASTE - Spieler 2 Sonderwaffe.

SCHNEIDER

Spieler 1 - Joystick.

Spieler 2 - Tastatur - Q - hoch, A - runter, O - links, P - rechtes

und LEERTASTE - Feuer. (Diese Tasten sind neu, belegbar).

CTRL - Spieler 1 Sonderwaffe.

Kleine ENTER - Taste - Spieler 2 Sonderwaffe.

ATARI ST/AMIGA

Joystick Port 1 - Spieler 1.

Joystick Port 2 - Spieler 2.

LINKE UMSCHALTASTE - Spieler 1 Sonderwaffe.

RECHTE UMSCHALTASTE - Spieler 2 Sonderwaffe.

Diese compilation ©1990 SEGA™. Alle Rechte vorbehalten. SEGA™ ist ein Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES LIMITED. Veröffentlicht von SEGA EUROPE LIMITED. Vertrieben von U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX England. Tel: 021 625 3366.

Diese Programm ist urheberrechtlich geschützt.

Ungenehmigtes Kopieren, Ausleihen oder Weiterverkaufen unter einem Austausch - oder Rückkaufprogramm, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

SUPER SEGA

CHARGEMENT

ATARI ST/AMIGA

Insérez la disquette dans l'unité et mettez votre ordinateur en marche. le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER simultanément. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone. Suivez les incitations sur l'écran.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez RUN"DISK et appuyez sur return. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

Remarque : Utilisateurs Amiga/ST et Amstrad - Golden Axe Amiga et ST : Insérez la disquette dans le lecteur A (DFO). Amstrad CPC : CASSETTE 6128 - insérez la cassette, tapez ITAPE et appuyez sur RETURN, appuyez ensuite sur CTRL et ENTER.

NB : cassette Amstrad : une fois que le jeu est chargé, une musique retentira. Tapez sur une touche pour commencer. Mettez la cassette sur sa face B et rembobinez-la jusqu'au début, appuyez ensuite sur play.

CRACK DOWN™

GUIDE DE JEU CRACKDOWN

Après avoir forcé la porte principale, Ben et Andy se retrouvent à présent dans les baraquements des 'Replicants'. Les gardes à la vue perçante sont constamment sur le qui-vive. Les gardes Oranges sont maîtres de Kung Fu, les gardes Verts sont des tireurs experts.

Alors que Ben et Andy dépassent les camions, les maîtres de Kung Fu surgissent, prêts à attaquer. Après avoir vérifié qu'ils

ont bien posé toutes les bombes, Ben et Andy n'ont plus que quelques secondes pour se rendre au niveau suivant avant que les baraquements ne soient complètement détruits.

Maintenant, Ben et Andy poursuivent leur chemin à travers les cavernes souterraines qui mènent au reste de la forteresse du Dr. K. Les gardes Verts et Oranges s'acharnent toujours sur vos traces mais à présent, des gardes armés de mitrailleuses et portant des gilets pare-balles se joignent à la fête. Faites attention aux trappes!

Le niveau suivant est la raffinerie, des gardes athlétiques possédant des armes ultra perfectionnées sont là, assoiffés de sang, les choses pourraient bien chauffer, étant donné que certains ont des lance-flammes. Faites attention à l'eau car vous pourriez vous noyer.

Niveau quatre... vous entrez maintenant dans la pièce des transporteurs du Dr. K., soyez rapide en franchissant les portes électriques. Sur l'extrême droite, vous voyez les gardes être transportés à travers la forteresse sur l'immense grille de transportation.

Quatre niveaux de faits, il n'en reste plus que douze...

COMMANDES

Amstrad CPC

Clavier Q-Haut

A-Bas

O-Gauche

P-Droite

Manche à balai compatible.

H-Pause

SUPER BOMBE-Appuyez sur le bouton FEU pendant deux secondes

BARRE D'ESPACEMENT - Feu

Atari ST

Joueur 1: Manche à Balai 1

ALT - Super Bombe

P - Pause

ESC - Quitter

Joueur 2: Manche à Balai 2

CAPS - Super Bombe

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

CBM Amiga

Joueur 1: Manche à Balai 1

ALT gauche - Super Bombe

P - Pause

ESC - Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés.

SHINOBITM

Contrôles

HAUT - saute en l'air

BAS - s'accroupit

GAUCHE/DROITE - tourne à gauche (ensuite, marche vers la gauche/droite)

FEU - lance l'arme actuelle ou donne un coup de pied/poing

FEU et HAUT/FEU et BAS - bondit du sol sur des plate-formes plus élevées

BARRE D'ESPACEMENT - active la Magie Ninja

P - pause

FOO. QUELLE CHALEUR !

C'est pendant une chaude journée d'été que tout commença à aller de travers.

En tant que plus célèbre élève diplômé d'une école Ninja orientale secrète, vous aviez été invité à la cérémonie annuelle de délivrance des diplômes et de remise de prix. Après avoir passionné les petites classes avec vos récits sur des combats internationaux de ninja, vous vous apprêtiez à commencer la remise de prix aux élèves des grandes classes, lorsqu'un éclat de Magie Ninja Noire se produisit et que Bwah Foo fit une apparition imprévue.

Très peu d'élèves savaient qui était Bwah Foo, mais en une ninja-seconde vous l'aviez identifié et vous étiez rendu compte que cet élève diplômé de l'école Ninja, qui eut son heure de gloire dans le passé, avait pris la Route des Ténèbres. Paralysé par la Magie Immobilisante de Bwah Foo, vous étiez incapable de bouger un muscle ou remuer un

Joueur 2: Manche à Balai 2

ALT droite - Super Bombe

tendon pendant que les adeptes de Bwah enlevaient une petite classe au complet.

Le démon Foo vous adressa alors son défi personnel. D'un bon puissant, il entreprit un saut périlleux jusque sur l'estrade des discours et vous fit face d'un mouvement brusque. "Oh, mais ne serait-ce pas Joe Musashi ?", dit-il d'un air méprisant, "le Bon Vieux Gentil en personne, ma parole !". (Il devenait évident que la qualité de l'enseignement du Côté Obscur avait dévié d'une façon incroyable, pensait-il, tandis que Bwah Foo lançait un flot de paroles sèches et grossières, personnifiant ainsi un acteur des rues que vous trouveriez plutôt dans une ville du bord de mer.)

"....Eh bien, c'est de l'or que je veux", continuait Foo, "tout l'or qui se trouve dans les coffres de l'école. Et si je n'obtiens pas mon or mercredi soir dernier délai, je tuerai tous les élèves de petite classe jusqu'au dernier et LA tu seras désolé." Avec un gloussement maniaque et dans un éclat de Magie Ninja verte, il disparut.

CELA FOO DONNE A REFLECHIR

Il fallut quelques heures pour que la Magie Immobilisante perde ses effets - il était évident que les magiciens du Côté Obscur étaient beaucoup plus performants que ceux qui rédigeaient les discours. Pendant que vous étiez pris dans les griffes de la magie de Bwah Foo, votre esprit ninja d'une finesse extraordinaire commença à réfléchir. Bien évidemment l'ignoble type avait emmené les enfants kidnappés dans son repère, et il ne plaisantait pas. L'école allait devoir puiser dans ses coffres et en sortir son or - ou affronter la colère de parents très fâchés...

Vous aviez participé à la cérémonie du thé avec le directeur de l'école et sa concubine préférée juste avant le début des discours - et le directeur n'avait-il pas déploré le fait que l'école n'avait presque plus d'or ? C'est vrai ! Un appel de fonds était sur le point d'être lancé aux Anciens Elèves - et si les anciens diplômés ne crachaient pas, alors, l'école devra certainement fermer ses portes. Ou alors tout au moins, fusionner honteusement avec l'Ecole Samourai de l'autre côté de l'île, "et vous pouvez facilement imaginer quelle sera la réaction des parents", le directeur avait-il soupiré. "Eh bien,"

soupirez-vous "il n'y a qu'une seule chose à faire", pensiez-vous, alors que la Magie Immobilisante perdait ses effets. "J'ai l'impression que vous avez besoin de moi pour ramener ces enfants".

COMBAT FOO

Mercredi soir approche maintenant très vite, et donc la date limite établie par Bwah Foo pour la livraison de la rançon.

Vous avez trouvé sa cachette et il est temps que vous mettiez vos talents ninja à bon usage, pour le compte de la vérité, de la beauté et de la justice.

Pour atteindre la tanière de Bwah Foo, vous devez vous battre dans cinq missions. Chaque mission est divisée en trois ou quatre étapes, regorgeant d'adeptes hyper-mobiles, d'une poignée d'enfants Ninja kidnappés, et vous devez vaincre l'un des grands patrons de Bwah avant de pouvoir passer à une autre mission.

Le sauvetage doit être effectué avant que la date limite de Bwah Foo n'expire, il y a donc un temps limite pour terminer une section. Tout enfant que vous trouverez dans une mission devra être sauvé, avant que vous n'ayez la possibilité d'affronter le chef, à la fin de chaque mission. Marchez tout simplement auprès des enfants et votre Magie Ninja les transportera par rayonnement chez Papa et Maman. Vous devez ensuite vaincre le chef dans un combat à mort pour pouvoir aller à la mission suivante, avec le temps qu'il reste au compteur converti en points que vous trouverez très utiles.

Si vous sauvez des enfants Ninja, vous gagnerez la gratitude éternelle des parents, mais surtout vous gagnerez également des points. Si vous sauvez plusieurs marmots, vous gagnez une arme power-up, elle sera encore plus mortelle que le shuriken. Utilisez ces armes à bon escient et souvenez-vous que quand ça tourne vraiment mal, vous pouvez faire appel au pouvoir de la Magie Ninja une fois par niveau - Réfléchissez avant de l'utiliser !

© 1988 Sega Enterprises Ltd. Tous droits réservés.

GOLDEN AXE™

Chargement

Golden Axe se charge et se déroule automatiquement. Réinitialisez votre machine puis suivez les instructions se rapportant à votre ordinateur. Pendant le jeu, suivez les instructions et changez de disque quand il le faut.

Commandes de Combat

Il est important de maîtriser les commandes que vous utilisez durant le combat. Il vous faut des réflexes rapides pour gagner des batailles et vous perdrez certainement un combat si vous réfléchissez à ce que vous êtes en train de faire. Si vous appuyez sur Feu quand votre personnage est debout, celui-ci exécute une entaille avec l'arme qu'il ou qu'elle a dans la main. Les mouvements Haut, Bas, Gauche et Droite du joystick font déplacer le héros que vous contrôlez vers le haut, le bas, la gauche et la droite dans la zone d'écran actuelle. Vous ne pouvez pas sortir du côté gauche de cet écran. Vous pouvez passer à une nouvelle zone par le côté droit quand l'épée pointeuse et le mot 'Go!' apparaissent au coin supérieur droit de la zone d'écran actuelle. Si vous appuyez sur la touche 'Magie', votre personnage jette un sort qui consomme toute la magie des pots qu'il transporte actuellement.

Les Commandes

AMIGA/ST

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

Haut & Feu	Sauter
Haut & Feu & Feu	Sauter et faire le 'piledrive'
Bas & Feu	Swing à l'épée par-dessus la tête (Tyris & Ax); Roulade avant (Gilius).
Gauche & Gauche	Courir à gauche
Droite & Droite	Courir à droite
Gauche & Gauche & Feu	Faire un mouvement brusque/ Bondir à gauche

Droite & Droite & Feu

P

F10 en mode pause

Gauche ALT

Droite ALT

Caps Lock

Faire un mouvement brusque/

Bondir à droite

Mettre le jeu en pause

Avorter le jeu

Magie du joueur 1

Magie du joueur 2 (Amiga)

Magie de joueur 2 (ST)

AMSTRAD CPC:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut,

GAUCHE = Aller à gauche, etc...

Haut & Feu

Gauche & Gauche

Droite & Droite

Haut & Droite & Feu

Haut & Gauche & Feu

DEL

ESC

Sauter

Courir à gauche

Courir à droite

Saut et grand coup d'épée à

gauche

Saut et grand coup d'épée à

droite

Mettre le jeu en pause

Avorter le jeu

GOLDEN AXE (LA HACHE D'OR)

Relevez le défi! L'ignoble Death Adder a enlevé le roi et sa fille et s'est réfugié dans son repaire avec la précieuse Hache d'Or. Vous seul pouvez libérer les dirigeants du Pays de Yuria et redonner la liberté à leur peuple.

Pourrez-vous survivre aux cinq niveaux bourrés d'action de cette quête qui reste fidèle au jeu original de machines à sous? Utilisez la magie et votre arme favorite pour détruire l'ennemi ou montez sur le dos d'un Bizarroïde cracheur de feu pour semer la mort dans le camp adverse. Des combats acharnés vous attendent...



Ax-Battler peut utiliser la Magie du Volcan qui peut atteindre jusqu'à quatre niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'il transporte quand il jette un sortilège de destruction.

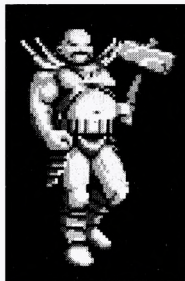
Gilius-Thunderhead peut utiliser la Magie de la Foudre qui peut atteindre jusqu'à trois niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'il transporte quand il jette un sortilège de destruction.

Tyris-Flare peut utiliser la Magie du Feu qui peut atteindre jusqu'à six niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'elle transporte quand elle jette un sortilège de destruction.



COMMENT ENFOURCHER UN BIZARROÏDE

Death Adder a importé du Pays de Yuria d'étranges créatures que certains de ses soldats utilisent comme animaux de cavalerie. Appelés les Bizarroïdes, ces créatures peuvent vous donner un avantage certain durant le combat. Si vous êtes capable de désarçonner un cavalier, vous pouvez monter en selle et utiliser le Bizarroïde comme une arme puissante. Un autre avantage fourni par cette créature est qu'elle résiste aux coups jusqu'à ce que vous soyez vous-même désarçonné. Les Bizarroïdes ont des attributs qui diffèrent selon leur type.



Certains crachent du feu ou des boules de feu dans la direction à laquelle ils font face quand vous appuyez sur le bouton Feu alors que d'autres peuvent causer des blessures à l'ennemi avec le mouvement de leurs queues. Quand l'un de soldats de Death Adder arrive tout Près, le Bizarroïde se retourne si vous déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite.

Bien que les Bizarroïdes soient des créatures dociles qui attendent patiemment d'être enfourchées, elles tendent à s'éloigner tranquillement et à sortir de l'écran après un certain temps. Essayez de rester en selle.

COMMENT RAMASSER ET UTILISER LA MAGIE

Vous commencez votre mission avec un pot de magie mais il vous en faudra plusieurs pour affronter les ennemis qui vous attendent.

De temps à autre, vous verrez de petites elfes gambader autour de la zone d'écran actuelle, serrant des sacs contre eux. A force de les pourchasser et de leur donner de petits coups de coude, vous les forcerez à lâcher des articles: des pots magiques ou des barres d'énergie. Si vous marchez sur une barre d'énergie, vous augmentez votre réserve d'énergie d'une unité. Faites attention aux elfes qui apparaissent parfois quand vous vous reposez, à la fin d'une section. Certains d'entre eux profiteront de l'obscurité pour essayer de voler des pots de magie de votre réserve. Réveillez-vous aussi vite que vous le pouvez pour reprendre les pots magiques et les barres d'énergie à ces visiteurs nocturnes...

Chaque fois que vous utilisez la magie, votre personnage jettera un sortilège qui épuisera toute la magie qu'il transporte sous forme de pots magiques (montrés dans le tableau des statuts). Ce sortilège peut s'avérer suffisant pour tuer toutes les créatures hostiles se trouvant dans la zone d'écran actuelle mais si vos adversaires sont particulièrement puissants ou si votre niveau de magie est bas au moment où vous jetez votre sortilège, certaines de ces créatures de Death Adder peuvent se remettre de l'effet de ce sortilège et continuer à se battre.

ENERGIE ET CREDITS

Vous démarrez avec trois vies divisées en unités d'énergie et affichées au bas de l'écran dans une barre qui représente votre Compteur de Coups. Chaque fois que votre personnage



prend des coups, il perd de l'énergie qu'il peut, cependant, récupérer s'il réussit à convaincre un elfe de lâcher une barre d'énergie.

Quand il ne vous reste aucune vie, le jeu se termine et le Tableau de Marque apparaît.

Sega Golden Axe © 1989, 1990 Sega Enterprises Ltd. Tous droits réservés.



SUPER MONACO G. P.™

CONTROLES

ATARI ST et AMIGA

ACTION	SOURIS	JOYSTICK	TOUCHES (AMIGA UNIQUEMENT)
VOITURE GAUCHE	GAUCHE	GAUCHE	<
VOITURE DROITE	DROITE	DROITE	>
ACCELERER	BOUTON GAUCHE (ENFONCE)	HAUT	CTRL gauche
RALENTIR (RELACHE)	BOUTON GAUCHE	CENTRE	PAS DE TOUCHE
FREINER	BARRE	ENFONCEE BAS	ALT gauche D'ESPACEMENT
VITESSE + (ENFONCE) +	BOUTON GAUCHE	HAUT + TIR gauche	CTRL gauche + SHIFT
VITESSE - (RELACHE) +	BOUTON GAUCHE	BAS + TIR gauche	ALT gauche + SHIFT
	BOUTON DROITE (ENFONCE 1 FOIS)		
	BOUTON DROITE (ENFONCE 1 FOIS)		

AMSTRAD

ACTION	JOYSTICK	TOUCHES
VOITURE GAUCHE	GAUCHE	O
VOITURE DROITE	DROITE	P
ACCELERER	HAUT	Q
RALENTIR	CENTRE	PAS DE TOUCHE
FREINER	BAS	A
VITESSE +	HAUT + TIR	Q + ESPACE
VITESSE -	BAS + TIR	A + ESPACE

Vous avez votre casque? Alors on y va!

POUR CHOISIR VOTRE TRANSMISSION

Il y a 3 types de transmission, AUTOMATIC, 4-GEAR (4 VITESSES), et 7-GEAR (7 VITESSES). Au début de la partie déplacez-vous sur la droite ou sur la gauche et appuyez sur le bouton la touche pour choisir l'un de ces 3 types. Les débutants devraient choisir Automatic pour les aider à se familiariser avec le maniement de la voiture avant de passer à la transmission manuelle.

Remarque: La voiture à 7 vitesses est plus rapide mais plus difficile à manier.

POUR JOUER

Le but du jeu est d'arriver le premier sur la piste du SUPER MONACO mais avant d'en arriver là, il y a beaucoup de pilotage à faire. Vous devez d'abord maîtriser les pistes mondiales de FRANCE, du BRESIL et d'ESPAGNE avant de pouvoir vous rendre à Monaco, île du luxe et lieu de prédilection des personnalités riches et célèbres.

Sur chaque piste, vous devez terminer la course au-delà de la "POSITION LIMIT" avant de pouvoir passer à la piste suivante.

Les limites de position pour chaque piste sont les suivantes:

FRANCE	7ème ou plus
BRESIL	5ème ou plus
ESPAGNE	3ème ou plus
MONACO (Sec)	3ème ou plus
MONACO (Humide)	Finissez si vous le pouvez!

Les conditions météorologiques peuvent tout changer quand vous courez. Faites donc attention aux bulletins météo qui vous indiquent l'état de la piste.

QUALIFICATION

Sur chaque piste vous devrez d'abord faire un tour de qualification pour déterminer votre place sur la grille de départ. Sur le circuit de Monaco il y a une piste de qualification plus courte. Faites donc de votre mieux pour obtenir une bonne position.

DEGATS

Votre voiture de course Formule 1 est relativement robuste et peut encaisser quelques coups mais si elle est mal manœuvrée elle se désintégrera si elle entre en collision avec une barrière ou un mur.

SUR LA GRILLE!

Vos moteurs chauffent et la tension monte tandis que vous regardez les feux de départ. Vous mettez lentement votre pied sur l'accélérateur et vous sentez la puissance qui gronde derrière vous. Les feux s'allument ... Rouge!... vous appuyez à fond sur le champignon...Orange! ... vous passez une vitesse ... Vert! vous embrayez et c'est parti! Départ rapide et vous avez déjà gagné quatre places. La course a commencé. Pouvez-vous battre les autres ... et devenir le meilleur?

CONSEILS

Regardez la ligne des autres voitures quand elles vont dans les coins et n'essayez pas de prendre les virages à toute vitesse.

Essayez de bloquer le passage des autres voitures derrière vous en serpentant. Il est possible qu'elles vous heurtent et ceci peut vous donner des poussées de vitesse supplémentaires.

N'essayez pas de doubler près d'un checkpoint si la position limite est serrée. La voiture adverse pourrait vous doubler si vous faites une erreur et la partie serait terminée.

En cas de piste humide, vous devez faire plus particulièrement attention dans les virages. Ralentissez.

Essayez de vite connaître le parcours. Une bonne connaissance du parcours peut vous sauver du désastre et vous donner un avantage sur les autres pilotes.

La transmission manuelle est plus rapide que la transmission automatique mais elle demande plus d'effort de

concentration dans les virages. Essayez donc d'apprendre à manœuvrer la voiture automatique pour commencer.

© 1990, 1991 SEGA™. Tous droits réservés. Super Monaco G.P.™ est marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED. Publiée par SEGA EUROPE LIMITED. Distribuée par U. S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Hoford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Les droits d'auteur de ce programme sont toujours en vigueur. Il est strictement interdit de reproduire, de prêter ou de revendre ce produit sous quelque système d'échange ou de vente que ce soit sans autorisation préalable.

ESWAT™

SCENARIO

Les criminels de Cyber City sont pris d'un accès folie meurtrière, la loi et l'ordre sont devenus inexistants. Seul ESWAT (Armes et Tactiques Spéciales Renforcées), l'élite de la division de Cyberpolice est capable faire revenir la paix.

Vous devez d'abord faire vos preuves face aux dangers de la rue en tant que simple flic du SWAT. Sortez vivant de vos missions - impressionnez vos supérieurs - méritez vos galons, puis, si vous en avez encore le courage, vous pourrez peut-être bien être admis dans l'escadron ESWAT. Muni d'une combinaison cybernétique et équipé des armes à feu les plus récentes, y compris des canons duo-laser, vous ferez sans nul doute trembler de peur le plus coriace des punks mais... Ils vous attendront - armés jusqu'aux dents et prêts à se battre jusqu'au bout.

ESWAT - c'est votre seule chance d'être à la hauteur.

COMMANDS DU JOYSTICK

SANS TIRER



AVEC TIR



COMMANDES

AMSTRAD

Joueur 1 - Joystick (Sinclair, Kempston compatible).
Joueur 2 - Clavier - Q - en haut, A - en bas, O - à gauche, P - à droite et BARRE D'ESPACEMENT - Feu. (Ces touches peuvent être redéfinies.)

CTRL - Armes Spéciales du Joueur 1.

Petite touche ENTER - Armes Spéciales du Joueur 2.

ATARI ST/AMIGA

Joystick sur le Port 2 - Joueur 1.

Joystick sur le Port 1 - Joueur 2.

SHIFT DE GAUCHE - Armes Spéciales du Joueur 1.

SHIFT DE DROITE - Armes Spéciales du Joueur 2.

Cette compilation © 1991 SEGA™. Tous droits réservés.

SEGA™ est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED. Publiée par SEGA EUROPE LIMITED. Distribuée par US GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

SUPER SEGA

CARICAMENTO.

AMIGA

Inserisci il disco nel drive ed accendi il tuo computer. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

CBM 64/128 CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore.

CBM 64/128 DISCO

Inserisci il disco nel drive. Batti Load""",8,1 e premi RETURN. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Premi simultaneamente i tasti CTRL ed il piccolo ENTER. Premi PLAY sul registratore. Segui qualsiasi sollecito dello schermo.

AMSTRAD CPC DISCO

Inserisci il disco nel disco-drive. Batti RUN " DISK e premi return. Il gioco si caricherà e scorrerà contemporaneamente.

NOTE PER GLI UTENTI DELL'AMIGA E AMSTRAD

Amiga: inserisci il dischetto nel drive A (DFO).

Amstrad CPC: cassetta 6128 - inserisci la cassetta, batti ITAPE e premi RETURN, infine premi CTRL e ENTER.

N.B. Cassette Amstrad: dopo che è stato caricato il gioco, partirà la musica. Per ricominciare batti su un tasto. Gira la cassetta sul Lato B e riavvolgilo all'inizio e poi premi Play. Quando il gioco è finito, riavvolgi la cassetta.

NOTE PER GLI UTENTI C64

Sul Commodore 64, il Shinobi è un gioco multi-livello. Le cinque separate missioni sono salvate sul Lato B della cassetta. Quando, con successo, hai completato la Missione N.1, il programma cercherà per la Missione N.2. Gira la cassetta sul Lato B, riavvolgilo, risistema il contatore-cassetta e premi PLAY.

Quando la cassetta arriva alla Missione N.2 la striscia orizzontale ti mostrerà il procedimento del caricamento. Se,

quando il computer trova la Missione, leggi i numeri sul contatore-cassetta, in futuro potrai trovarli più rapidamente usando i tasti di riavvolgimento ed avvolgimento che si trovano sulla piastra.

Usa lo stesso procedimento per le Missioni 3, 4 e 5.

Se, durante il caricamento di una missione, hai delle difficoltà, riavvolgi la cassetta fino all'inizio della missione, batti PLAY ed il computer proverà ancora (non devi ancora spegnere e caricare dal Lato B tutto il gioco).

CRACK DOWN™

CRACKDOWN GUIDA PER IL GIOCATORE

Dopo aver superato la porta principale, Ben e Andy incontrano gli alloggiamenti dei Replicanti. Lo sguardo acuto delle guardie e sempre vigile. Le guardie Arancioni sono maestre nel Kung-Fu, quelle Verdi sono tiratori scelti.

Come Ben e Andy superano i camion, i maestri di Kung-Fu balzano fuori pronti ad attaccare. Dopo essersi assicurati di aver piazzato tutte le bombe, i nostri eroi hanno solo pochi secondi per andare sul prossimo livello, prima che l'intera baracca venga completamente distrutta.

Adesso Ben e Andy percorrono le grotte sotterranee che portano al resto della fortezza del Dr. K. Le guardie Verdi e Arancioni sono sempre all'inseguimento, ma adesso si sono aggiunte anche altre guardie con mitra e giubbotti antiproiettile. Stai attento alle botole.

Il prossimo livello è la raffineria, dove guardie muscolose armate di modernissime pistole fiutano il sangue. Le cose si possono anche surriscaldare visto che alcune portano anche lanciafiamme. Stai attento in acqua, perché potresti affogare.

Il quarto livello... adesso entri nella sala trasporto del Dr. K. fai alla svelta a passare per le porte elettriche. Sulla destra, le guardie vengono trasportate per la fortezza su una enorme rete di trasporto.

Quattro livelli fatti e dodici ancora da fare...

CONTROLLI

CBM

Giocatore 1: Joystick 1

Q - Super Bomba

RUN/STOP - Pausa

S - Sonoro acceso/spento

RESTORE - Uscire dopo la pausa.

Amstrad CPC

Tastiera: Q - Su

A - Giù

O - Sinistra

P - Destra

Giocatore 2: Joystick 2

- Super Bombe

Joystick Compatibile.

H - Pausa

SUPER BOMBA - Tieni schiacciato il

pulsante per due secondi.

BARRA - Fuoco

CBM Amiga

Giocatore 1: Joystick 1

Left - Super bomba

P - Pausa

ESC - Abbandona

Andando avanti, vengono assegnate altre cose. Osserva lo schermo!

Giocatore 2: Joystick 2

Right ALT - Super bomba

© 1989,1990 della SEGA ENTERPRISES LTD. Tutti i diritti riservati.

SHINOBI™

CONTROLLI

SU - salta insù.

Giù - rannicchia

DESTRA/SINISTRA - gira a sinistra (e poi cammina a destra/sinistra)

FUOCO - lancia la corrente arma o un calcio/pugno.

FUOCO e FUOCO SU e Giù - salta tra il terreno e le piattaforme più alte.

SPACEBAR - attiva Ninja Magic.

P - Pausa.

FOO, CHE GIORNATA CALDA!

In un caldo giorno d'estate, tutto incominciò ad andare storto.

Come il più famoso diplomato di una segreta scuola orientale Ninja, sei stato invitato per l'annuale cerimonia della consegna del premio e del diploma. All'assemblea, dopo aver affascinato con i racconti di ninja internazionale i ragazzi della classe junior, ti stavi avviando verso il palco per ricevere dai seniores i premi, quando all'improvviso apparve un flash di Magia Nera Ninja e straordinariamente Bwah Foo.

Solo alcuni studenti riconobbero Bwah Foo, ma tu in un secondo-ninja lo identificasti sapendo che egli, una volta illustre diplomato alla scuola Ninja, passò dalla "Parte Nera". Paralizzato dalla Magia Paralizzante di Bwah, non fosti in grado di muovere un muscolo o forzere un tendine mentre lo scagnozzo di Bwah portava via l'intera classe junior.

Infine il maligno Foo ti lanciò la sua sfida personale. Con un vigoroso salto a capriola egli balzò sul palco per l'oratore ed allungò il suo viso verso di te. "Perché se non è Joe Musashi" sogghignò "Il Vecchio Dolce-Two Shurikens stesso, Bene, Bene, Bene" (quando Bwah Foo sgridò in questo orribile parlare a spezzettoni come, in una pantomina di seconda categoria in una città balneare, tra te pensasti che la qualità d'insegnamento nella "Parte Nera" era caduta in modo abominevole.

"...bene, bene, bene. è l'oro che voglio", continuò, "tutto l'oro che si trova nelle casse della scuola e, se non l'avrò entro mercoledì sera ucciderò tutti i membri della classe junior COSICCHÈ ti sentirai molto dispiaciuto" e con uno schiamazzo ed un verde flash, scomparve.

RIFLESSIONE SU FOO.

Ci volle un paio di ore prima che l'effetto della Magia Paralizzante scomparve - decisamente sulla Parte Nera erano molto più abili con le magie che con la grammatica. Mentre eri trattenuto nelle grinfie della magia di Bwah Foo il tuo fineseintonizzato cervello Ninja incominciò a riassestarsi. Ovviamente il vile tipo ha portato i rapiti nel suo nascondiglio e decisamente faceva sul serio. La scuola doveva, dunque o

prendere l'oro dalle casse oppure affrontare l'ira di alcuni genitori molto arrabbiati...

Prima di questa apparizione, avevi avuto un ricevimento con il principale della scuola e la sua favorita concubina dove egli si era lamentato sul fatto che la scuola era quasi senza oro e che stava per essere lanciato un'appello per fondi ai Vecchi Studenti e che se i vecchi diplomati non li avessero dati, la scuola avrebbe sicuramente dovuto chiudere o, peggio, vergognosamente unirsi con la scuola di Samurai che si trova nella parte opposta dell'isola, infine, ti disse, sospirando, come i genitori avrebbero protestato.

Mentre la Magia Paralizzante si stava esaurendo, sospirasti: "Bene, sembra che dipenda da me riportare i ragazzi indietro".

LOTTA A FOO

Ora, il mercoledì sera si sta avvicinando e con esso la data limite per la consegna del riscatto. Hai trovato il tuo nascondiglio ed ora è tempo, nel segno della giustizia, bellezza e verità, mettere in pratica le arti dello ninja .

Per raggiungere la tana di Bwah Foo devi prima combattere attraverso cinque missioni ognuna delle quali è diviso in tre o quattro sezioni pieni di: scagnozzi altamente mobili, una manciata di bambini rapiti ed uno dei grandi boss di Bwah che deve essere sconfitto prima di passare alla prossima missione.

La liberazione deve essere effettuata prima che il tempo limite di Bwah Foo finisca, per cui ogni sezione deve essere completato entro un tempo limite. Tutti i ragazzi che trovi, devono essere salvati prima di affrontare, alla fine di ogni missione, il boss. Cammina accanto ai ragazzi e la Magia Ninja li riporterà dai loro genitori. Adesso devi sconfiggere il boss in un combattimento all'ultimo sangue per andare verso la prossima missione. Il tempo avanzato, verrà convertito in punti utili.

La liberazione di Ninja ti procurerà l'eterna gratitudine dei loro genitori ma, soprattutto ti concede punti importanti. Salva alcuni ragazzi per guadagnare un'arma più mortale dello

shuriken. Usa queste armi molto bene e ricorda che quando sei in difficoltà puoi chiamare, una volta per livello, il potere delle Magia Ninja - usalo con buon senso!

© 1988 Sega Enterprises Ltd. Tutti i diritti riservati.

GOLDEN AXE™

CARICAMENTO

L'Ascia d'Oro si carica e gira automaticamente. Resetta la macchina, poi segui le istruzioni per il computer; durante il gioco, segui le istruzioni e cambia il dischetto quando occorre.

CONTROLLI DI COMBATTIMENTO

Devi assolutamente imparare bene i controlli usati nei combattimenti - per vincere le battaglie, ci vogliono riflessi pronti e se ci devi pensare prima di muovere, perdi di sicuro. Premendo FUOCO quando il tuo personaggio è in piedi, ottieni un movimento fendente di base con l'arma che ha in mano.

I movimenti Su, Giù, a Sinistra e a Destra con il joystick, fanno camminare l'eroe che controlli verso l'alto, in basso, a destra e a sinistra nella zona della videata in corso. Però non puoi farlo andare sulla sinistra della videata in corso quando vuoi, e puoi farlo andare verso una nuova zona verso destra solo quando la spada puntatore e la parola GO! appaiono in alto a destra della zona corrente.

Premendo il tasto 'Magic' (Magia), il tuo personaggio lancia un incantesimo che consuma tutte le pentole che sta attualmente portando.

CONTROLLI

AMIGA

Movimenti direzionali, cioè: SU = Va in alto, SINISTRA = Va a sinistra.

SU + FUOCO
SU + FUOCO + FUOCO
GIU' + FUOCO

Salta
Infila la Pertica
Rotea la spada (Tyris e Ax)
Capirola in avanti (Gilius).

SINISTRA + SINISTRA
DESTRA + DESTRA
SINISTRA + SINISTRA + FUOCO
DESTRA + DESTRA + FUOCO

Corre a sinistra
Corre a destra
Chiatta/salta a sinistra
Chiatta/salta a destra

P
F10 durante la pausa
ALT sinistra
ALT destro

Pausa
Abortisce
Magia Giocatore 1
Magia Giocatore 2 Amiga

Il Giocatore 2 può entrare nel gioco in qualsiasi momento premendo FUOCO sul joystick. Per selezionare un personaggio, occorre tenere schiacciato FUOCO e muovere il joystick a sinistra o a destra. Rilasciando FUOCO, il gioco si ferma e la grafica del Giocatore 2 viene caricata.

AMSTRAD CPC:

Movimenti direzionali, cioè: SU = Va in alto, SINISTRA = Va a sinistra.

SU + FUOCO
SINISTRA + SINISTRA
DESTRA + DESTRA
SU + DESTRA + FUOCO
SU + SINISTRA + FUOCO
CANC
ESC

Salta
Corre a sinistra
Corre a destra
Fendente con salto a sinistra
Fendente con salto a destra
Pausa
Abortisce

C64/C128:

Movimenti direzionali, cioè: SU = Va in alto, SINISTRA = Va a sinistra

SU + FUOCO
SINISTRA + SINISTRA
DESTRA + DESTRA

Salta
Corre a sinistra
Corre a destra

SU + DESTRA + FUOCO
SU + SINISTRA + FUOCO
Barra Spaziatrice
RUN STOP
Q durante la pausa

Fendente con salto a sinistra
Fendente con salto a destra
Usa la magia
Pausa
Abortisce

GOLDEN AXE (L'ASCIA D'ORO)

TESTO DI RETROCOPERTINA

Accetta la sfida! Il malvagio Death Adder ha rapito il Re e sua figlia ed è in agguato nella sua tana con le preziosa Ascia d'Oro. Solo tu puoi salvare il signore della Terra di Yuria e liberare il suo popolo.

Sarai capace di lottare per tutti e cinque i livelli di questa impresa piena di azione, copia fedele dell'originale a gettone? Usa la magia per fulminare i tuoi nemici; taglia e affetta con la tua fidata arma - o monta a cavallo del Bizzarian sputafuoco e semina la morte tra i nemici.



Ti aspetta un'intensa azione di combattimento...
Ax-Battler ha il potere della Magia del Vulcano che può arrivare fino a quattro livelli di potenza, a seconda di quante

pentole magiche sta portando quando lancia un incantesimo di distruzione.



Gilius-Thunderhead ha il potere della Magia del Fulmine che può arrivare fino a tre livelli di potenza, a seconda di quante pentole magiche sta portando quando lancia un incantesimo di distruzione.

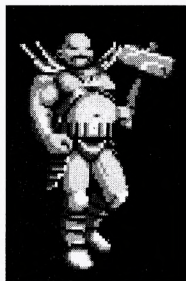


Tyris-Flare ha il potere della Magia del Fuoco che può arrivare fino a sei livelli di potenza, a seconda di quante pentole magiche sta portando quando lancia un incantesimo di distruzione.



CAVALCARE I BIZZARRIAN

Death Adder ha portato nella terra di Yuria alcune strane creature, che alcuni dei suoi guerrieri usano come cavalcature. Chiamati Bizzarian, queste creature sono un vero vantaggio nei combattimenti - se riesci a far cadere il cavaliere dalla groppa di un Bizzarian, puoi montare in sella e usare questa creatura come un'arma potente. In più, la creatura assorbe i colpi fino a che non vieni disarcionato.



I Bizzarian hanno attributi diversi, a seconda della razza. Alcuni, quando premi il bottone di FUOCO, sputano fuoco o sfere di fuoco nella direzione verso cui sono rivolti, mentre altri infliggono danni al nemico con colpi di coda - basta muovere il joystick a sinistra o a destra per far girare la creatura quando un soldato di Death Adder vi avvicina.

Sebbene i Bizzarian siano cavalcature docili, in tranquilla attesa di un cavaliere quando non c'è nessuno in sella, dopo un po', se nessuno sale in groppa, se ne vanno fuori della videata corrente. Cerca di rimanere in sella...

E se completi una sezione del gioco mentre sei ancora in sella ad un Bizzarian, questo se ne va quando ti accampi per riposare prima di attaccare la prossima sezione.

RACCOLTA EUSO DELLA MAGIA

All'inizio della tua impresa di liberazione di Yuria, hai in dotazione una sola pentola magica - ma sai benissimo che te ne serviranno molte di più per affrontare le battaglie che ti attendono.

Ogni tanto, incontrerai dei piccoli Elfi che saltellano in giro nella videata corrente con dei sacchi in mano. Se li inseguì e gli dai una spintarella, li puoi convincere a



far cadere qualcosa - pentole magiche o barre di forza. Se vai sopra una pentola magica, questa viene aggiunta alle riserve di magia del tuo personaggio; ugualmente, se vai sopra una barra di forza, aumenti le riserve di energia di una unità.

Stai attento agli Elfi che alle volte appaiono quando stai riposando al termine di una sezione. Con la protezione del buio, alcuni di loro cercheranno di rubarti pentole magiche dalle riserve. Sveglialti subito per riprenderti le pentole magiche e le barre di forza da questi visitatori notturni...

Ogni volta che usi la magia, il personaggio lancia un incantesimo che consuma tutta la magia di cui dispone sottoforma di pentole magiche (indicate sul pannello di situazione). L'incantesimo può essere abbastanza potente da distruggere tutte le creature ostili nella videata in corso, ma se stai affrontando avversari particolarmente forti, o il tuo livello di magia è basso al momento del lancio, qualche creatura di Death Adder può riprendersi e combattere ancora.

POTENZA E CREDITI

All'inizio del gioco hai tre vite, divise in unità di forza e indicate in basso sullo schermo con una barra che rappresenta il tuo Misura Colpi. Ogni volta che il tuo personaggio viene colpito perde forza, ma puoi sempre rifornirti se riesci a convincere un Elfo a lasciare una barra di forza...



Quando esaurisci tutte le vite, il gioco termina e appare la Tabella Punti.

Sega Golden Axe © 1989, 1990 Sega Enterprises Ltd. Tutti i diritti riservati.

SUPER MONACO G. P.TM

CONTROLLI

AMIGA

AZIONE	MOUSE	JOYSTICK	TASTI (SOLO AMIGA)
MACCHINA SINISTRA	SINISTRA	SINISTRA	<
MACCHINA DESTRA	DESTRA	DESTRA	>
ACCELERARE	PULSANTE DI SINISTRA (PREMUTO)	SU	CTRL DI SINISTRA
DECELERARE	PULSANTE DI SINISTRA (LASCARLO)	CENTRO	NIENTE PREMUTA DI TASTO
FRENO	SPACE BAR	GIÙ	ALT DI SINISTRA
MARCIA SU	PULSANTE DI SINISTRA (PREMUTO) E PULSANTE DI DESTRA (PREMUTO UNA VOLTA SOLA)	SU POI FUOCO	CTRL DI SINISTRA E SHIFT DI SINISTRA
MARCIA GIÙ	PULSANTE DI SINISTRA (LASCARLO) E PULSANTE DI DESTRA (PREMUTO UNA VOLTA SOLA)	GIÙ E FUOCO	ALT DI SINISTRA E SHIFT DI SINISTRA

C64

AZIONE	JOYSTICK (IN PORT 2)
MACCHINA SINISTRA	SINISTRA
MACCHINA DESTRA	DESTRA
ACCELERARE	SU
DECELERARE	CENTRO
FRENO	GIÙ
MARCIA SU	SU E FUOCO
MARCIA GIÙ	GIÙ E FUOCO

AMSTRAD

AZIONE	JOYSTICK	TASTI
MACCHINA SINISTRA	SINISTRA	O
MACCHINA DESTRA	DESTRA	P
ACCELERARE	SU	Q
DECELERARE	CENTRO	NIENTE PREMUTA DI TASTI
FRENO	GIÙ	A
MARCIA SU	SU E FUOCO	Q E SPACE (SPAZIO)
MARCIA GIÙ	GIÙ E FUOCO	A E SPACE (SPAZIO).

Nota: i tasti sono ridefinibili.

Hai messo il casco? E allora facciamo bruciare qualche gomma!

PER SCEGLIERE LA TUA TRASMISSIONE (CAMBIO DI VELOCITÀ)

Ci sono tre tipi di trasmissioni: AUTOMATICO, A 4 MARCIE, A 7 MARCIE. All'inizio del gioco spostati a destra o a sinistra e premi il pulsante/tasto per sceglierne uno dei tre. I principianti dovrebbero scegliere Automatico che serve ad aiutarli ad abituarsi al maneggiamento della macchina prima di affrontare la trasmissione manuale.

Nota: la macchina a 7 marcie è la più veloce ma anche la più dura da governare.

IL GIOCO.

Lo scopo del gioco è di arrivare primo nel circuito SUPER MONACO, ma prima di fare questo, hai un sacco di dura guida da fare. Prima che tu possa viaggiare verso la lussuosa di Monaco, casa dei ricchi e dei famosi, devi superare i tre circuiti a livello mondiale di FRANCIA, BRASILE e SPAGNA. Su ogni circuito, devi finire la gara in una posizione superiore alla "POSIZIONE LIMITE" per raggiungere il prossimo circuito. La posizione Limite per ogni circuito è come segue:

FRANCIA	settimo o più in alto
BRASILE	quinto o più in alto
SPAGNA	terzo o più in alto

MONACO (asciutto) terzo o più in alto
MONACO (bagnato) finire se puoi!
Quando stai correndo le condizioni del tempo possono differenziare la tua corsa, per cui tieni un occhio sui rapporti del tempo che ti segnalano le condizioni della pista.

LA QUALIFICAZIONE.

Su ogni pista devi prima fare un giro di qualificazione per determinare la tua posizione sulla griglia di partenza. Sul circuito di Monaco c'è una più corta pista di qualificazione, per cui fai del tuo meglio per prendere una buona posizione.

IL DANNO

La tua macchina da Formula 1 è abbastanza robusta e può sopportare alcune botte, ma se guidata malamente esso si disintegrerà se si scontrerà contro una barriera o contro un muro.

SULLA GRIGLIA DI PARTENZA.

Il tuo motore è caldo e la tensione sale come guardi le luci del semaforo di partenza. Metti lentamente il piede sull'acceleratore e, dietro di te senti rombare la potenza del motore. Le luci sono accesi... Rosso! ... accelera al massimo... Ambra! ... sei in marcia... Verde! molla la frizione e così parti! È una partenza veloce ed hai guadagnato quattro posizioni. La gara è in corso. Puoi battere il resto... per essere il migliore?

SUGGERIMENTI ED AVVERTIMENTI.

Guarda la direzione delle altre macchine quando entrano in curva e, non cercare di prendere ogni curva ad alta velocità. Prova, e blocca le macchine dietro di te cercando di ostruire un loro possibile sorpasso. È possibile che loro si scontreranno con la tua macchina dandoti una extra-violenta velocità. Cerca di non sorpassare vicino ad un punto di controllo se la tua posizione limite è ben salda. Se fai un errore la macchina avversaria potrebbe sorpassarti e ciò significherebbe la fine del gioco.

Ci vuole più attenzione se la pista è bagnata, soprattutto nelle curve per cui va più piano.

Prova ed impara la strada velocemente, una buona conoscenza del circuito può salvarti da incidenti e darti quel vantaggio in più rispetto agli altri piloti.

La trasmissione manuale è più veloce di quella automatica ma implica più attenzione quando vai nelle curve. Per cui prova ed impara a guidare prima una macchina con trasmissione automatica.

© 1990, 1991 SEGA™. Tutti i diritti riservati.

ESWAT™

SCENARIO

A Cyber City i criminali sono in preda alla follia, la legge e l'ordine non esistono più.

Solo la ESWAT (intensificazione speciale di armi e tattiche), la divisione d'élite della polizia di Cyber è in grado di restaurare la pace.

Per prima cosa, devi metterti alla prova affrontando i pericoli della strada come un regolare poliziotto SWAT. Sopravvivi alle tue missioni - impressiona i tuoi superiori - guadagnati i gradi e poi, se sei ancora abbastanza coraggioso, potresti entrare nella squadra ESWAT.

Equipaggiato con una tuta cibernetica e dotato delle più sofisticati armi da fuoco incluso un doppio cannone-laser, ti garantirà a far tremare dalla paura perfino il più aguerrito punk ma...

Essi ti aspetteranno, armati fino ai denti e pronti a combattere fino alla morte.

ESWAT - è la tua sola possibilità di pareggiare il punteggio.

CONTROLLI DEL JOYSTICK

SENZA FUOCO



CON FUOCO



COMMANDI

CBM 64/128

Joystick Port 1 - Giocatore 1.

Joystick Port 2 - Giocatore 2.

SHIFT DI SINISTRA - Arma speciale del giocatore 1.

SHIFT DI DESTRA - Arma speciale del giocatore 2.

AMSTRAD

Giocatore 1 - Joystick.

Giocatore 2 - Tastiera - Q - su, A - giù, O - sinistra, P - destra e

BARRA SPAZIATRICE - Fuoco. (Questi tasti sono ridefinibili.)

CTRL - Arma speciale del giocatore 1.

Piccolo ENTER - Arma speciale del giocatore 2.

AMIGA

Joystick Uscita 2 - Giocatore 1.

Joystick Uscita 1 - Giocatore 2.

SHIFT DI SINISTRA - Arma speciale del giocatore 1.

SHIFT DI DESTRA - Arma speciale del giocatore 2.

©1991 SEGA™. Tutti i diritti riservati. ©1990 SEGA™. Tutti i diritti riservati. SEGA™ è un marchio depositato della SEGA ENTERPRISES LIMITED. Prodotto dalla SEGA EUROPE LIMITED. Distribuito dalla U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Il diritto d'autore sussiste in questo programma. Doppiare, imprestare, o rivendere sotto ogni piano di scambio e riacquisto non autorizzato, è rigorosamente proibito.

**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.