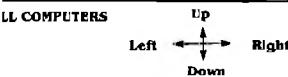


vern wall. Finally, face Bozon's ultimate weapon, "The Mobil rmour Sentipet" in a desperate fight to the death. Class "shoot m up" action combined with brilliant graphics and an outstanding test of reflexes.

JOYSTICK CONTROLS



KEYBOARD CONTROLS

I keys are displayed on screen Spectrum/Amstrad.

PAGE AGE ARMAMENT

DE ARMIS is today's SDI - It's a space age cache of weapons defend against outer world invaders of Planet Earth. So technically advanced. So powerfull!

WEAPONS



SPEED UP

Successfully hit "Pow" and a player's speed of projectiles increases to a maximum of 3 times.



SPEED DOWN

Player's power is decreased by 1 should "woW" be stuck.



3-WAY SHOT

Propels one (1) shot forward and two (2) shots backward diagonally.



TAIL GUN

Fires away in three separate directions. Big increase in your power - doubles and triples.



MEGA BAZOOKA LAUNCHER (M.B.L.)

What a blast! Devastating fire power which increases to 2 times.



AUTO

Rapidly rotates, unleashing a horde of electrifying laser beams towards the target.

Each player can choose one of the four above described weapons by hitting SHIFT key:

ayer No. 1 - SHIFT key left

ayer No. 2 - SHIFT key right



ALPHA/BETA

That stage of SIDE ARMS reached by Player No. 1 obtaining **B** (ALPHA/BETA). Gives player Multi-Alpha beams launching.



Player No. 2 achieves Alpha/Beta. Players one and two combine their weaponry - firing Beta Photons in multi-directions.

FONUS CHARACTERS/POINTS EARNED



COW

10,000 points



BARREL

3,000 points



STRAWBERRY

1,000 points

These characters appear differently on Spectrum/Amstrad versions.

ENEMY CHARACTERS/POINTS EARNED

	Points
Ship	200
Lighter Planes	200
Surface Scuba Divers	400
Cuba Divers	400
paceman	300
Leapon Holder	200
corpon Worm	500
rab Man	300
loor Dog	500
vertical Ship	200
ye Saucer	300
archanute Bomb	200
lutan Ship	800
lutan Fighter Planes	1,000
lorn Trooper	1,000

APCOM™
apcom USA Inc. © 1987. All rights reserved.

This compilation © 1989 U.S. Gold Ltd. The games included herein are licensed to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Oxford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

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

ARCADE MUSCLE

ISTRUZIONI DI CARICA

IM 64/128 CASSETTA
emere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.
emere poi PLAY sul registratore.

IM 64/128 DISCHETTO
itter LOAD "", 8,1 e premere RETURN. Per l'ordine di esecuzione, vedere sulle ETICHETTE del DISCHETTI.

TECTRUM 48/128, +2 CASSETTA
itter LOAD "", e premere RETURN. Per l'ordine di esecuzione.

TECTRUM +3 DISCHETTO
scendere il computer. Inserire il dischetto e premere RETURN.
Per l'ordine di esecuzione, vedere sulle ETICHETTE del DISCHETTI.

AMSTRAD CPC CASSETTA
emere contemporaneamente CTRL ed ENTER piccolo. Poi emere PLAY sul registratore.

AMSTRAD CPC DISCHETTO
itter RUN/DISK e premere ENTER. Per l'ordine di esecuzione, vedere sulle ETICHETTE del DISCHETTI.

Hocca agli utenti di cassette che ogni gioco viene caricato individualmente, per cui, ad esempio, se si vuole caricare il

secondo gioco da un nastro, occorre fermare il registratore appena finito di caricare il primo gioco. Poi spegnere e ricacciare il computer, e ripetere la procedura di caricamento. È utile, inoltre, annotare i riferimenti del contatore. A questo proposito, sono state aggiunte le caselle che seguono.

BIONIC COMMANDO™ ROAD BLASTERS™

1943™ STREET FIGHTER™

SIDE ARMS™

ROAD BLASTERS™

SCENARIO

Road Blasters, la massima corsa del futuro, è in parte una corsa su strada e in parte un'esercitazione di sopravvivenza in zona di combattimento.

Seguendo la strada, viaggi attraverso una serie di paesi, in un'alternanza di posti di controllo e punti di arrivo. Quando passi i posti di controllo (obiettivi di metà corsa), ottieni del carburante supplementare. I punti di arrivo sono simili ai traguardi delle corse normali, poiché essi indicano il completamento di una sezione della corsa. Una videata a scorrimento, valuta la prestazione del concorrente dopo ogni punto di arrivo. Il gioco termina quando il concorrente esaurisce il carburante, oppure guida troppo piano, o viene distrutto da un avversario, o anche se colleziona troppi scontri.

IL GIOCO

Lungo la strada, troverai dei globi verdi e rossi, da cui puoi ottenere del carburante. (A causa delle restrizioni di colore nello Spectrum, i globi appariranno chiari o scuri, e i colori cambiano a seconda dello scenario che si presenta in ciascun livello). Seguendoli, le macchine dei concorrenti vengono rifornite di carburante. Come premio per aver raggiunto ogni posto di controllo e di arrivo, ti verrà assegnato del carburante supplementare.

Quattro speciali macchine avversarie, controllate dal computer, impegnano i concorrenti. Queste sono:



STINGERS veloci e dalla linea snella. Valgono 50 punti.



COMMAND CARS, PESENTEMENTE CORAZZATI. Valgono 100 punti.



CYCLES, rapidi e guizzanti. Valgono 100 punti.



RAT JEEPS, evasive e imprevedibili. Valgono 50 punti.

Questi veicoli si uniscono per impedire al concorrente di raggiungere il prossimo punto di arrivo. I punti equivalgono quelli fatti x moltiplicatore.

Inoltre, i seguenti elementi si combinano per distruggerti:



Mines - queste si trovano sulla strada.



Cannoni girevoli sono piazzati ai lati della strada e sparano sul concorrente.



Spikers vengono lanciati dai veicoli avversari.



Discharge velenose - da evitare il più possibile.

I tracceggi di cui sopra sono soltanto rappresentazioni di immagine. A causa della capacità di memoria del computer, esse possono variare, a seconda della macchina che si possiede.

Il giocatore può acquisire armi speciali, attraccando con il congegno speciale portato dall'aereo appoggio. Le armi speciali comprendono: missili Cruise che distruggono tutto quello che esiste sul percorso del giocatore, ed è visibile sullo schermo; Nitrolniettori che esaltano la velocità della macchina del giocatore; U.Z. cannoni a tiro rapido; Scudi Elettrici che proteggono la macchina del giocatore dai colpi, dalle collisioni, dalle mine e dagli spikers.

CONDIZIONE DI PUNTEGGIO ELEVATO

Al termine del gioco, se il giocatore si trova tra i punteggi maggiori registrati nel corso del gioco, può iscrivere tre iniziali. I giocatori sceglieranno le loro iniziali guardando per scegliere e facendo fuoco per iscrivere.

È possibile correggere le proprie iniziali scegliendo la freccetta che punta a sinistra, ripetendo, poi, la procedura per iscrivere le iniziali. I punteggi elevati restano per tutta la durata della partita.

ISTRUZIONI IN VIDEATA

RALLY STATS

Visiono 50 stadi da completare in sequenza, chiamati Rally Stats.

CBM 64/128 CASSETTA/DISK

Questi si caricano in 5 blocchi di 10 stadi. La videata di selezione Rally Stat appare dopo il caricamento di ogni blocco di 10 stadi. Guidando a destra o a sinistra, determina la rotta che si prende. Più basso il numero di Stat, più facile è la rotta. Per iniziare a giocare, premere FUOCO. Al completamento di ogni blocco di 10 stadi, il prossimo stadio di 10 blocchi viene caricato e la videata Rally Stat riappare per permetterti di continuare il viaggio.

SPECTRUM 48K/AMSTRAD CPC CASSETTA

I 50 stadi vengono caricati uno alla volta, mentre procedi nel gioco. Segui le indicazioni sul video, che ti informano su quando fermarti e partire con la cassetta.

Attenzione: La videata di selezione Rally Stat non si applica in queste versioni.

SPECTRUM +3 DISK

I 50 stadi vengono caricati in memoria all'inizio del gioco. Durante il gioco, non sono necessari altri caricamenti. Le opzioni di blocchi Rally Stat, che seguono, sono applicabili a questa versione.

AMSTRAD CPC DISK

I 50 stadi vengono caricati da diskettino durante la partita, a richiesta. Assicurarsi che, durante il gioco, il diskettino rimanga nel drive. Le opzioni di blocchi Rally Stat, che seguono, sono applicabili a questa versione.

Le opzioni di blocchi Rally Stat, che vengono date, sono le seguenti: (applicabili a CBM 64/128 Cassetta/Disk, Spectrum Disk, e Amstrad CPC Disk)

Bomba (facile)	Veterano (duro)	Esperto (molto duro)
1	4	7
11	14	17
21	24	27
31	34	37
41	41	41

Un esperto può completare il gioco in 26 stadi.

L'UNITÀ DI VISIONE

Questa videata appare al termine di ogni stadio. Nell'angolo in alto a destra, vi è il totale dei punti fatti fino alla fine dello stadio precedente. Nell'angolo sinistro in alto, si trova il punteggio massimo ottenuto nel gioco precedente.

CONTROLLI TASTIERA

CBM 64/128

CTRL - Sinistra

2 - Destra

← - Attiva armi speciali

1 - Acceleratore

BARRA - Spara cannone principale

SPECTRUM/AMSTRAD

0 - Sinistra

P - Destra

Z - Attiva armi speciali

A - Acceleratore

H - Pausa

BARRA - Fuoco

Per rallentare, lasciare il tasto A.

INFILTRAZIONE

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

LIVELLO 3

LA FORESTA MORENTE

Queste è l'unica via accessibile per arrivare al complesso base degli alieni. Però, questo lo sanno anche gli alieni. Quando ti avvicini al complesso, guarda alle lunghe armate di fucili e granate li sbarrano la strada. Usa il tuo braccio bionico per arrampicarti sugli alberi, ma attenzione, le guardie più grosse sono muniti di corde, e grappino con i quali possono arrampicarsi sugli alberi e darti la caccia. Nota anche che negli alberi viventi delle api assassine nel ramo inferiore, e nei rami superiori si celano periferie creature volanti. Queste devono essere o distrutte o evitate a ogni costo.

LIVELLO 2

IL CASTELLO

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

LIVELLO 3

INFIERRA

Accedere al complesso sotterraneo non sarà un gioco da bambini.

Con le prime due linee di difesa espugnate, gli alieni hanno isolato il complesso - contro tutto tranne un assalto ferociissimo.

LIVELLO 4

LA SALA DI CONTROLLO

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

LIVELLO 5

IL SITO

Il livello finale ed il più difficile di Bionic Commando. Sfonda le difese rimanenti che hanno un palo di sorprese micidiali in riserva. Appena raggiunta la cima del sito distruggi il computer,

il lancio degli alieni, così impedendo il lancio del missile

Finalmente e portando a termine la tua missione ... forse.

CAPCOM USA INC. © 1987 Tutti i Diritti Riservati.

CONTROLLI JOYSTICK

Per guidare, muovere a destra o a sinistra.
Per accelerare, muovere in avanti. Per rallentare, mettere il joystick in posizione centrale.
Per attivare le armi speciali, tirare rapidamente indietro.
Bottone di FUOCO – spara il cannone principale.

© 1986, Atari Games Corporation.
© 1988 U.S. Gold Limited. Tutti i diritti riservati.

1943™

SCENARIO

Più di 40 anni fa, al culmine della 2 Guerra Mondiale, la maggiore flotta giapponese sperimentò la sua prima sconfitta al largo della costa occidentale delle Isole Midway. Qualcuno sostiene che questa battaglia cambiò le sorti della guerra, altri che forse con una guida diversa, oggi vivremmo tutti sotto l'ombra del Sol Levante. Questa è la tua grande occasione, ai comandi di una F38 armata con sei armi segrete, di rivivere la titanica lotta per la supremazia contro la corazzata Yamato e le sue innumerevoli difese.

MODALITÀ DI GIOCO

Per aprire la strada nei cieli infestati di contraerea nella tua missione per distruggere l'incrociatore giapponese Yamato, dovrà sparare su qualsiasi cosa che ti venga davanti. Raccolgendo i simboli POW si raccoglie un'arma segreta che aumenta il tuo potenziale di fuoco.

La bomba intelligente distrugge tutte le unità nemiche sullo schermo, ma di queste ne esiste un numero limitato.

Vivere permette di andare in virata per evitare di essere distrutti.

CONTROLLI

CBM 64/128
Solo Joystick

AMSTRAD CPC
Joystick: Virare - SHIFT Bomba intelligente - ENTER
Tastiera: Virare - CTRL Bomba intelligente - TAB
I tasti sono definibili dall'utente.

SPECTRUM 48/128 +2, +3
Tasti: Bombe intelligenti - SYMBOL SHIFT
Virare - ENTER

© 1987 CAPCOM CO. Ltd.
Tutti i diritti riservati.

STREET FIGHTER™

IL GIOCO

In questo gioco, tu sei un Lottatore che va per il mondo a sfidare avversari di diverse nazioni.

Il gioco si presenta in un formato a cinque parti a caricamento multiplo: ogni caricamento contiene i dati di una determinata nazione. Le nazioni sono: il Giappone, gli USA, l'Inghilterra, la Cina e la Tailandia.

Al caricamento, il giocatore può scegliere tra un certo numero di opzioni:

A - Inizia il gioco con 3 crediti
B - caricamento multiplo acceso/spento - il giocatore può scegliere di rimanere in Giappone, piuttosto che procedere con il nastro.

C - uno o due joystick
D - Joystick (Kempston o Sinclair Spectrum).

Il giocatore 1 fa la parte del Lottatore Ryu. Se si gioca in due, allora il giocatore 2 fa la parte di Ken. Questi due devono lottare per stabilire chi deve procedere a combattere con gli avversari nel resto del mondo.

In ogni paese, devi combattere contro due avversari controllati dal computer, prima di poter proseguire al prossimo caricamento. Questi sono:

Giappone Retsu e Geki
USA Joe e Mike
Inghilterra Birdie e Eagle
Cina Lee e Gen
Tailand Adon e Sagat

Ogni incontro si articola sul meglio di tre riprese, e al vincitore vengono assegnati punti premio per l'energia e il tempo che rimangono (il giocatore perde energia quando viene colpito o preso a pugni o colpito da un oggetto).

Dopo aver battuto tutti gli avversari in un paese, il giocatore partecipa ad una ripresa premio. Qui egli deve eseguire un colpo da Karate su una pila di mattoni. La forza del colpo è determinata da quanto riportato dall'indicatore di forza, attivato premendo e lasciando il BOTTONE DI FUOCO. La mossa deve essere portata a termine prima che scada il tempo.

CONTROLLI

SPECTRUM 48/128K, +2, +3
Giocatore 1: Joystick 2, Kempston o Sinclair. Tasti 1 - 5.
Giocatore 2: Joystick 1, Sinclair. Tasti 0 - 6.

AMSTRAD CPC
Q - Su, A - Giù, O - Sinistra, P - Destra, / - Fuoco, S - Pausa oppure usare joystick.

CBM 64/128
Usare Fessura # 1 per il Giocatore 1, e fessura # 2 per il 2

Scelta Menu:
F1 - Caricamento multiplo acceso/spento
F3 - Uno/Due giocatori.

NOTE
1. Più il BOTTONE DI FUOCO viene premuto rapidamente, più il colpo risulta violento.

2. La direzione del joystick può essere cambiata mentre si salta, agilmente varia di movimenti.

ALTRI TASTI

C cambia il colore dello schermo (Spectrum).

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Tutti i diritti riservati.

Questo gioco è stato prodotto su licenza della CAPCOM CO. LTD., e i titoli STREET FIGHTER™ e CAPCOM™ (o anche CAPCOM®), sono marchi di fabbrica di proprietà della CAPCOM CO. LTD.

SIDE ARMS™

SCENARIO

LAMINACCIA: Bozon, il tiranno che vuole lo sterminio della Terra e dei suoi abitanti.

LA MISSIONE: Il tenente Henry e il sergente Sanders devono salvare il nostro Globo Azzurro. Dovrai combattere tra ondate di assalitori alieni per aprire la strada nel loro gigantesco impero sotterraneo, dove gli attacchi si intensificano da ogni parte: dal mare sotterraneo come dalle pozioni nascoste nelle pareti della caverna. Infine, dovrà vedersela con l'arma definitiva di Bozon, il "Sentipet Corazzato Mobile" in un disperato duello mortale.

Una "sparatoria" classica, accompagnata da una grafica brillante. Una superba prova per i tuoi riflessi.

CONTROLLI JOYSTICK

PER TUTTI I COMPUTERS



CONTROLLI TASTIERA

Tutti i tasti sono indicati sullo schermo (Spectrum/Amstrad).

SIDE ARMS è il SDI (Guerra Stellare) di oggi. Un arsenale dell'era spaziale per difendersi dagli invasori extra terrestri. Tecnicamente avanzato e potente!

ARMI



INCREMENTO POTENZA ARM
Colpisci "POW" e la velocità dei proiettili viene aumentata con un massimo di 3 volte.



DECRESCEMENTO
La potenza del giocatore viene diminuita di 1 se "wo" rimane bloccato.



COLPO TRI-DIREZIONALE
Sparà un colpo (1) in avanti e due (2) all'indietro diagonalmente.



CANNONE DI CODA
Sparà in tre direzioni diverse. Grosso aumento di potenza - triplo e triplo.



TUBO MEGA EAZOOKA (MBL)
Che botta! Una potenza devastatrice, che aumenta fino a due volte.



AUTO
Ruota velocemente, emettendo scariche di raggi laser elettrificanti verso il bersaglio.

Ciascun giocatore può scegliere uno dei quattro sistemi d'arma descritti sopra, con il tasto SHIFT:

Giocatore 1 - Tasto SHIFT sinistra

Giocatore 2 - Tasto SHIFT destra



ALPHA/BETA
È lo stadio cui arriva il Giocatore 1 che ottiene (ALPHA/BETA). Al Giocatore viene assegnato un lanciatore Multiplo di Raggi Alpha.



Il Giocatore 2 ottiene Alpha/Beta. I due Giocatori combinano le loro armi e sparano Potoni-Beta in tutte le direzioni.



FIGURE PREMIO/PUNTI OTTENUTI



VACCA

10.000 punti



BARILE

3.600 punti



FRAGOLA

1.000 punti

Queste figure appiono in modo diverso sulle versioni Spectrum/Amstrad.

FIGURE NEMICHE/PUNTI OTTENUTI

	Punti
Sottomarini	200
Aereo Caccia	200
Sommozzatori di Superficie	400
Sommozzatori	400
Uomo Spaziale	300
Porta Arma	200
Verme Scorpione	500
Uomo Granchio	500
Cane Selvatico	500
Nave Verticale	200
Disco Occhio	300
Bomba Paracadute	200
Nave Mutante	800
Aereo Caccia Mutante	1000
Assaltatore	1000
CAPCOM™	

© 1987 Capcom USA Inc. Tutti i diritti riservati.

Questa compilazione è coperta da © 1989 della US Gold Ltd. I giochi che vi sono compresi sono tutti su licenza concessa alla US Gold Ltd., Unit 2/3 Holford Way, Holmford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

La presente compilazione è coperta da copyright. Qualsiasi trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualunque modulo di scandalo o riacquisto in qualsiasi maniera effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

ARCADE POWER

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

Gleichzeitig die SHIFT und RUN/STOP Tasten drücken. PLAY auf dem Kassettenrecorder drücken.

CBM 64/128 DISKETTE

LOAD "", 8, 1 tippen und auf RETURN drücken. Die Reihenfolge des Spellablaufs wird auf den Diskettenbeschreibungen angegeben.

AMSTRAD CPC KASSETTE

Gleichzeitig auf CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. PLAY auf dem Kassettenrecorder drücken.

AMSTRAD CPC DISKETTE

RUN/STOP drücken und auf ENTER drücken. Die Reihenfolge des Spellablaufs wird auf den Diskettenbeschreibungen angegeben.

Kassettenbenutzer sollen beachten, daß jedes Spiel einzeln geladen wird. Möchten Sie z.B. ein weiteres Spiel von der gleichen Bandsette laden, so müssen Sie den Recorder stoppen, sobald das erste Spiel geladen ist. Schalten Sie den Computer aus, dann wieder ein und wiederholen Sie den Ladenvorgang. Wir empfehlen, daß Sie sich die Zählerangaben auf Ihrem Kassettenrecorder notieren und haben zu diesem Zweck das folgende Raster beigelegt.

BIONIC COMMANDO™

ROAD BLASTERS™

1943™

STREET FIGHTER™

SIDEARMS™

BIONIC COMMANDO™

SCHAUPLATZ UND ORT DER HANDLUNG

Era probabilmente solo zehn Jahre fa, aber die Unterdrückung und la Zerstörung dauernd weiterhin an. Die außerirdischen Mächte haben unsere einzige schöne Welt verwüstet und unser Zivilisation zerstört.

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

JOYSTICK BEFEHLE

Ohne das Drücken der FIRE-Taste

Joystick LINKS - nach links gehen

Joystick RECHTS - nach rechts gehen

Joystick ZURÜCK - in die Hocke gehen

Joystick NACH VORNE - kein Effekt

Zum Anlegen des BIONIC ARMS drücken Sie die FIRE-Taste.

Mit Drücken der FIRE-Taste

Joystick LINKS - nach links schießen

Joystick RECHTS - nach rechts schießen

Joystick ZURÜCK - in die Hocke gehen und in Blickrichtung schießen

Joystick HOCH - den BIONIC ARM ausfahren

Wenn der BIONIC ARM angelegt ist

Joystick LINKS - nach links schwenken

Joystick RECHTS - nach rechts schwenken

Joystick ZURÜCK - mit dem BIONIC ARM greifen

Joystick VOR - mit dem BIONIC ARM klettern.

TASTENBEFEHLE

Schneider CPC - ESC - Pause. Zweimal die ESC-Taste drücken, um neu zu starten. Die Tastenbefehle können vom Benutzer selbst definiert werden.

Commodore 64/128 - C - (Commodore Taste) - Pause, Q - Abbrechen. Joystick wird empfohlen.

DER SPIELVERLAUF

Ihr Bionic Commando ist nicht nur mit einem Bionic Arm ausgestattet, sondern auch mit einem doppelläufigen Schrotgewehr. Im Verlauf des Spiels erhalten Sie per Nachschub mit Fallschirmen weitere Waffen. Als da sind:

Ein Schnellfeuergewehr

Eine Granatenwerfer

Eine Plasmawaffe

Ein Turbolader für den "bionischen Arm" kann ebenfalls per Fallschirm abgeworfen werden und hilft Ihnen zu zusätzlicher Schnelligkeit.

SPIELPHASE 1

Der sterbende Wald:

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

SPIELPHASE 2:

Das Schloß:

Wenn Sie durch den Wald geschafft haben, dann ist Ihre nächste Aufgabe, das Schloß zu neutralisieren. Denn unterhalb des Schloss befindet sich der Komplex des Hauptquartiers der Aliens. Kampfen Sie sich durch über die Zugbrücke und welcher Sie so gut Sie können Kanonen- und Schleppstürme aus, die eine Weile nach der anderen mit tödlichen Granaten und Geschosse ausspiessen. Elektrische Drähte sind über Ihren Weg gespannt und Sie müssen zerstören werden. Bei Berührungen geben sie tödliche Stromschläge ab. Wenn das noch nicht schlimm genug ist - wenn es einmal über die Zugbrücke läuft, dann müssen Sie die Sprengstoffbeladenen Kamikaze Soldaten zerstören und den Gipfel des Schlosses zu erreichen. Sie werden alles tun, Sie aufzuhalten. Weiter oben haben die Aliens ihre besten Soldaten platziert. Mit großen Gegenständen, die sie herabrollen lassen, werden sie versuchen, Sie platt zu drücken.

SPIELPHASE 3:

Infiltration:

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

SPIELPHASE 4:

Der Kommandostand:

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

SPIELPHASE 5

Das Silo:

Die letzte und schwierigste Spielphase von Bionic Commando. Jetzt brechen Sie durch die letzten Verteidigungslinien aber Sie haben noch ein paar tödliche Überraschungen auf Lager. Wenn Sie oben auf dem Solo sind, dann müssen Sie den Abschusscomputer der Aliens zerstören. Das verhindert den Abschuss der der Untergangsrakete und beendet gleichzeitig Ihre Mission... vielleicht.

CAPCOM USA © 1987. Alle Rechte vorbehalten.

ROAD BLASTERS™

SCENARIO

as größte Rennen der Zukunft, Road Blasters, ist sowohl ein Straßenrennen als auch ein Überlebenstraining wie im Krieg. Sie werden durch eine Reihe von Ländern reisen, wechselnde Heckpoints passieren und verschiedene Rallypunkte anfahren. Fahren Sie an den Checkpoints vorbei (Ziele in der Mitte ihres Rennens), erhalten Sie zusätzlichen Treibstoff. alle Punkte entsprechen den Zellenlinien einer normalen Rally und zeigen das Ende eines Rennabschnitts an. Eine Rangliste erscheint undwertet die Leistungen des Spielers an jedem Rallypunkt. Das Spiel endet, wenn dem Spieler der Treibstoff ausgeht, weil er zu langsam gefahren ist, wenn er von Gegnern zerstört wurde oder wenn er zu viele Unfälle baut.

PIEL

Im Straßenrand befinden sich grüne und rote Kugeln zum Aufanken von Treibstoff. Wenn der Spieler diese Kugeln rauschen kann, wird das Auto aufgetankt. Als zusätzlichen Vorteil erhalten Sie Extra-Treibstoff an jedem erreichten Heckpoint und Rallypunkt. Das Spiel endet, wenn der Spieler der Treibstoff ausgeht, weil er zu langsam gefahren ist, wenn er von Gegnern zerstört wurde oder wenn er zu viele Unfälle baut.



Schnellige und schnelle STINGERS. 50 Punkte.



COMMAND CARS sind schwer bewaffnet. 100 Punkte.



CYCLES sind pfeilschnell und eignen sich in alle Richtungen. 100 Punkte.



RAT JEEPS welchen aus und verhalten sich unvorhersehbar. 50 Punkte.



Icons – diese befinden sich in der Straße. Geschütztürme befinden sich rechts und links von der Straße und feuern auf die Spieler.



pikos werden von den eindringlichen Fahrzeugen aus auf die Straße geworfen.



Giftige Flüssigkeiten werden ausgeschüttet – und sollten so weit wie möglich vermieden werden.

Die obigen Bilder stellen nur skizzenhafte Darstellungen der einzelnen Objekte auf dem Bildschirm dar. Entsprechend den peicherfähigkeiten Ihres Computers können diese erschienen ausschen.

Der Spieler erhält Spezialwaffen, wenn er ein besonderes Waffenpaket vom Unterstützungsflugzeug andeckt. Die zusätzlichen Waffen beinhalten: 'Cruise Missiles', die alles lichtbare auf dem Bildschirm im Weg des Spielers zerstören; 'Iro-Injektoren', die das Rennfahrzeug beschleunigen; 'U-Zonen', die schnell feuern; und 'Elektro-Schilder' die das Rennfahrzeug des Spielers vor Einschüssen, Kollisionen, Minen und 'Spikers' schützen.

IODUS FÜR DIE HÖCHSTEN PUNKTWERTUNGEN

Wollen Sie unter den Spielern mit den höchsten Ergebnissen befinden, wenn das Spiel beendet ist, so rufen Sie in der Tabelle für die höchsten Punktwertungen mit drei Initialstablen eintragen. Sie ändern die Initialen, indem Sie sich zu den entsprechenden Stablen bewegen und dann den Feuerknopf für die Eingabe rücken. Die Initialen lassen sich korrigieren, indem Sie die Feiltaste nach links drücken und den Vorgang für die Eingabe wiederholen. Die Tabelle bleibt während den Spielsitzungen erhalten.

BEDISCHIRMANWEISUNGEN

ALLY STATS

Sie müssen 50 Schritte in der richtigen Reihenfolge ausführen. Diese werden 'Rally Stats' (für die verschiedenen Stationen) genannt.

BM 64/128 KASSETTE/DISKETTE

Es wird in 5 Blöcken zu je 10 Schritten geladen. Der 'Rally Stats'-Bildschirm erscheint nach jedem Ladenvorgang eines Blocks. Durch Steuern nach rechts oder links bestimmen Sie, in welcher Richtung Ihre Rennroute verläuft. Je niedriger die 'Stat'-ummer, desto einfacher die Rennstrecke. Drücken Sie den FEUERKNOPF, um das Spiel zu beginnen. Nach Beendigung aller 5 Schritte wird der nächste Block geladen und der 'Rally Stats'-Bildschirm erscheint wieder, damit Sie Ihre Rennroute fortsetzen können.

AMSTRAD CPC KASSETTE

Es werden je nach Bedarf von der Kassette und während des Spiels geladen. Belassen Sie die Kassette während des Laufwurfs. Die 'Rally Stat'-Optionen für Blöcke (siehe unten) gelten für diese Version.

Die 'Rally Stat'-Optionen für Blöcke sehen wie folgt aus:

	Rookie (Anfänger)	Veteran	Experte
rechts	(leicht)	(hart)	(sehr schwer)
ock 1	1	4	7
ock 2	11	14	17
ock 3	21	24	27
ock 4	31	34	37
ock 5	41	41	41

In 'Experte' kann das Spiel in 26 Schritten beenden.

ME OPTISCHE ANZEIGE/EINHEIT

Der Bildschirm erscheint nach Beendigung eines jeden einzelnen Schrittes. In der oberen rechten Ecke befindet sich die Gesamtpunktzahl gegen Ende des zuletzt beendeten Schrittes. In der linken oberen Ecke erscheint die höchste Punktzahl des vorhergehenden Spiels.

STATURKONTROLLEN

BM 64/128

TRL – Links
– Rechts
– Aktivieren der Spezialwaffen
– Beschleunigung

EERTASTE – Feuer der Hauptkanone

SIDE ARMS™

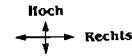
SCENARIO

Die Bedrohung: Der tyrannische Bozon, dessen Ziel die Vernichtung der Erde und ihrer Bevölkerung ist.

Die Mission: Leutnant Henry und Feldwebel Sanders müssen den blauen Planeten retten. Kämpfen Sie sich Ihren Weg frei durch die Angriffsweichen außerirdischer Angreifer, um in Ihr gigantisches, unterirdisches Imperium einzudringen, wo die Angriffe von allen Seiten zunehmen – ebenso durch das unterirdische Meerwirr und durch verdeckte Feindespositionen in den Höhlenwänden. Schließlich werden Sie mit Bozons Superwaffe, dem mobilen bewaffneten "Sentipet", in einem verzweigten Kampf auf Leben und Tod konfrontiert. Klassische Abschuss-Action verbunden mit ausgewählten Bildschirmdarstellungen und hervorragenden Tests für Ihre Reflexe.

JOYSTICK-KONTROLLEN

ALLE COMPUTER



TASTATUR-KONTROLLEN

Alle Tasten werden auf dem Schneider Bildschirm gezeigt.

WAFFENAUSRÜSTUNG IM RAUMZEITALTER

SIDE ARMS ist das SDI von heute – es ist das geheime Waffenlager im Raumzeitalter, um den Planeten Erde gegen Invasionen aus der Außenwelt zu verteidigen. Das ist Macht.

WAFFEN



GESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN

Wenn Sie erfolgreich 'Pow' drücken, dann erhöht sich die Geschwindigkeit des Geschosses maximal bis auf das Dreifache.



GESCHWINDIGKEIT VERRINGERN

Die Kraft des Spielers verringert sich um 1, wenn 'wo' getroffen werden sollte.



3-WEG SCHUB

Feuert einen (1) Schuß vorwärts und zwei (2) Schüsse diagonal zurück.



HECKKANONE

Schüttet in drei verschiedene Richtungen. Starkes Anwachsen der Kraft – doppelt und dreifach.



MEGA-PANZERFAUSTABSCHÜSS

Was für eine Explosion! Eine vernichtende Feuerkraft, Sie können ein-bis zweimal so schnell feuern.



AUTO

Dreht sich schnell und entfesselt einen Schwarm von elektrisierten Laserstrahlen in Richtung des Ziels.

→ → → →

M.B.L. 3-WEG HECKKANONE AUTO

Jeder Spieler kann eine der oben beschriebenen Waffen wählen, wenn er die SHIFT-Taste drückt: Spieler Nr. 1 – linke SHIFT-Taste Spieler Nr. 2 – rechte SHIFT-Taste.



Wird dieses Stadium von SIDE ARMS von Spieler Nr. 1 erreicht, so erhält er A (ALPHA/BETA). Der Spieler kann dann Multi-Alphastrahlen feuern.



Spieler Nr. 2 erreicht Alpha/Beta. Spieler 1 und 2 kombinieren Ihre Waffen – sie können Beta-Photons in viele Richtungen feuern.

ERZIELTE PUNKTE



KUH FAB ERDBEERE

10.000 Punkte 3.000 Punkte 1.000 Punkte

Diese Figuren erscheinen unterschiedlich in den Schneider.

FEINDLICHE FIGUREN/ERZIELTE PUNKTE

U Boot	200
Kampfflugzeuge	200
Oberflächenrauber	400
Taucher	400
Raumfahrer	300
Waffenträger	200
Skorpionwurm	500
Krebsmann	300
Bodenhund	500
Vertikales Schiff	200
Augen-Untertasse	300
Fallschirmbombe	200
Mutanten-Schiff	800
Mutantenkampfflugzeuge	1.000
Sturm soldat	1.000

Capcom USA Inc. © 1987. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Spieldarstellung © 1989 U.S. Gold Ltd. Die Spiele in dieser Sammlung sind lizenziert an U.S. Gold Ltd., Units 2/5 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 356 3388. Das Copyright gilt für diese Spieldarstellung. Die autorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Weltverkaufssystem, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

in 'Experten' kann das Spiel in 26 Schritten beenden.

ME OPTISCHE ANZEIGE/EINHEIT

Der Bildschirm erscheint nach Beendigung eines jeden einzelnen Schrittes. In der oberen rechten Ecke befindet sich die Gesamtpunktzahl gegen Ende des zuletzt beendeten Schrittes. In der linken oberen Ecke erscheint die höchste Punktzahl des vorhergehenden Spiels.

STATURKONTROLLEN

BM 64/128

TRL – Links
– Rechts
– Aktivieren der Spezialwaffen
– Beschleunigung

EERTASTE – Feuer der Hauptkanone