

INSTRUCTION MANUAL FOR

CAPCOM™

U.S. GOLD®



PLATINUM

BLACKSABER™

STRIDER™

FORGOTTEN
WORLDS™

GHOULS 'N
GHOSTS™

LOADING INSTRUCTIONS/LADEANWEISUNGEN/ISTRUZIONI DI CARICAMENTO	PAGE 1
<i>FORGOTTEN WORLDS™</i> PRESS REVIEWS	PAGE 2
<i>FORGOTTEN WORLDS™</i> GAME PLAY/DAS SPIEL	PAGE 3/4
<i>FORGOTTEN WORLDS™</i> REGOLE DI GIOCO	PAGE 4
<i>STRIDER™</i> PRESS REVIEWS	PAGE 5
<i>STRIDER™</i> GAME PLAY/DAS SPIEL/REGOLE DI GIOCO	PAGE 6
<i>BLACK TIGER™</i> PRESS REVIEWS	PAGE 7
<i>BLACK TIGER™</i> GAMEPLAY	PAGE 8
<i>BLACK TIGER™</i> DAS SPIEL	PAGE 9
<i>BLACK TIGER™</i> REGOLE DI GIOCO	PAGE 10
<i>GHOULS 'N' GHOSTS™</i> PRESS REVIEWS	PAGE 11
<i>GHOULS 'N' GHOSTS™</i> GAME PLAY/DAS SPIEL/REGOLE DI GIOCO	PAGE 12

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

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

CBM 64/128 Disk

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

SPECTRUM 48K Cassette

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

SPECTRUM +2 Cassette

Press ENTER on the LOADER option. Press PLAY on the cassette deck then follow on screen prompts.

SPECTRUM +3 Disk

Turn on computer, insert disk and press ENTER on the LOADER option and the game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC Cassette

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

AMSTRAD CPC Disk

Type RUN"DISK and press ENTER, the game will then load and run automatically.

ATARI ST

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

CBM AMIGA

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

LADENANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette

Gleichzeitig die SHIFT- und RUN-STOP-Tasten drücken. PLAY auf dem Recorder drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

CBM 64/128 Diskette

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

SPECTRUM 48K Kassette

LOAD"" eintippen und ENTER drücken, dann PLAY auf dem Recorder.

SPECTRUM +2 Kassette

Bei den LOADER-Optionen auf ENTER drücken. PLAY auf dem Recorder drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SCHNEIDER CPC Kassette

CTRL und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken und dann PLAY auf dem Recorder.

SCHNEIDER CPC Diskette

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

ATARI ST

Den Computer anschalten und die Spieldiskette eingeben. Das Spiel lädt sich und läuft dann automatisch.

CBM AMIGA

Den Computer anschalten und die Spieldiskette eingeben. Das Spiel lädt sich und läuft dann automatisch.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassette

Premere i tasti SHIFT e RUN/STOP simultaneamente. Premere PLAY sul registratore. Seguire i comandi sullo schermo.

CBM 64/128 Dischetto

Battere la parola LOAD""",8,1 e premere RETURN. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente. Segui i comandi sullo schermo.

SPECTRUM 48K Cassette

Battere la parola LOAD""",8,1 e premere ENTER. Premere PLAY sul registratore.

SPECTRUM +2 Cassette

Premere ENTER: Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente

AMSTRAD CPC Cassette

Premi CTRL e ENTER piccolo simultaneamente. Premi PLAY sul registratore.

AMSTRAD CPC Dischetto

Battere la parola RUN"DISK e premere ENTER. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

ATARI ST

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

CBM AMIGA

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



FORGOTTEN WORLDS™

"Across all formats Forgotten Worlds comes across as an ace shoot-'em-up polished to sparkling perfection by its superb graphics."
TGM AMIGA

"Forgotten Worlds is a cut above the rest ... excellent graphics with consistently frenetic action."
THE ONE, ST

"A fab space shoot-up ... graphically its super with lots going on ... A Corker!"
SINCLAIR USER

"The best Capcom conversion to date ... brilliant! C. & V.G.
AMIGA/ATARI ST

"One of the classiest conversions around ... one of the arcade conversions of the year!"
ZZAP! 64

"One of those shoot-'em-ups you'd be stark raving mad to miss!"
ZZAP! AMIGA



FORGOTTEN WORLDS™

SCENARIO

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

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

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

GAME PLAY

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

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

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

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

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

1. Homing Missiles



2. Napalm Bombs



3. V-Cannon



4. Multi-Directional



5. Laser



6. Burner



7. Armour (repels a number of shots)



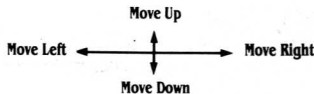
8. Booster (increases weapon power)



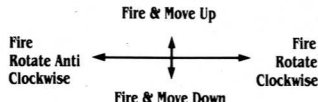
CONTROLS

JOYSTICK

Without FIRE BUTTON depressed.



With FIRE BUTTON depressed.



© 1989 CAPCOM CO. LTD. All rights reserved.

KEYBOARD

	CBM64/128	Spec/Ams	Atari ST	Amiga
Up	–	Q	–	–
Down	–	A	–	–
Left	–	O	–	–
Right	–	P	–	–
Fire	–	SPACE	–	–
Pause	RUN/STOP	–	F1-On, F2-Off	P
Quit	–	–	–	Q
Joystick Only	✓	–	✓	✓
Smart Bomb	–	–	–	F1 F5 Play, 1 F6 F10 Play, 2

FORGOTTEN WORLDS™

SCENARIO

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

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

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

DAS SPIEL

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

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

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

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

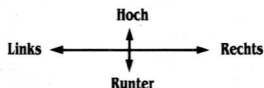
Während des Spielverlaufs können Sie sich zusätzliche Waffen in Läden kaufen, die inmitten eines Levels erscheinen. Diese Waffen sind:

1. Zielgesteuerte Rakete, 2. Napalm-Bomben, 3. V-Kanonen, 4. In mehreren Richtungen, 5. Laser, 6. Flammenwerfer, 7. Rüstung (weist eine gewisse Anzahl von Schüssen ab), 8. Booster (erhöht die Feuerkraft der Waffen).

STEUERUNG

JOYSTICK

Ohne den FEUERKNOPF zu drücken:



Mit gedrücktem FEUERKNOPF:



TASTATUR/ (TASTIERA)

	CBM64/128	Sp/Ams/Sch	Atari ST	Amiga
Hoch	-	Q	-	-
Su	-	-	-	-
Runter	-	A	-	-
Glü	-	-	-	-
Links	-	O	-	-
Asinistra	-	-	-	-
Rechts	-	P	-	-
Adestra	-	-	-	-
Feuer	-	LEERTASTE	-	-
Fire	-	SPACE	-	-
Pausa	RUN/STOP	-	F1-An, F2-Aus	P
Pausa	RUN/STOP	-	F1-On, F2-Off	P
Abbrechen	-	-	-	Q
Quit	-	-	-	-
Nur/Solo Joystick	✓	-	✓	✓
Intelligente Bomben	-	-	-	F1 F5 Spieler 1 F6 F10 Spieler 2
Smart Bomb	-	-	-	F1 F5 Gio 1 F6 F10 Gio 2

FORGOTTEN WORLDS™

SCENARIO

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

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

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

REGOLE DI GIOCO

LIVELLO 1 – CITY-SCAPE (PAESAGGIO CITTADINO) – Fa in modo di arrivare all'entrata del complesso sotto terra dopo aver combattuto attraverso il paesaggio cittadino devastato. Stai attento ai raggi che sono delle guardie robot. Una volta dentro, le tubature del gas ti impediscono di continuare, se le rompi brucerai e diventerai cenere. Alla

fine, il primo dei semi-dei si avvicina ed ha spazzatura come guardia alla sua fragile bocca da dove escono delle mutazioni velenose.

LIVELLO 2 – DUST WORLD (MONDO DI POLVERE) – Sotto le acque sporche nel mondo sprofondato del Drago di Polvere, ci sono vipere velenose che non aspettano che il momento d'attaccarti con i loro denti affilati come un rasoio. Delle mitraglie sono posizionate lungo tutto il percorso verso il Drago di Polvere, che può solo essere ucciso se si colpisce il cuore. Attaccandolo in altre parti del corpo serve solo ad aumentare la sua forza e furia combattente.

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

LIVELLO 4 – GODS DOMAIN (IL DOMINIO DEGLI DEI) – Sopra le nuvole giace il regno di Bios. Per fermarti nella tua cerca Bios manderà i suoi monaci dell'ordine più alto, usando creazioni diaboliche somiglianti a serpenti e vermi per distrarti mentre i monaci cercano di ucciderti. Sconfiggi i monaci e viaggia verso l'altro lato della foresta dove t'aspetta Bios sul suo trono, pronto per combattere.

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

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

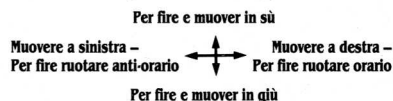
CONTROLLI

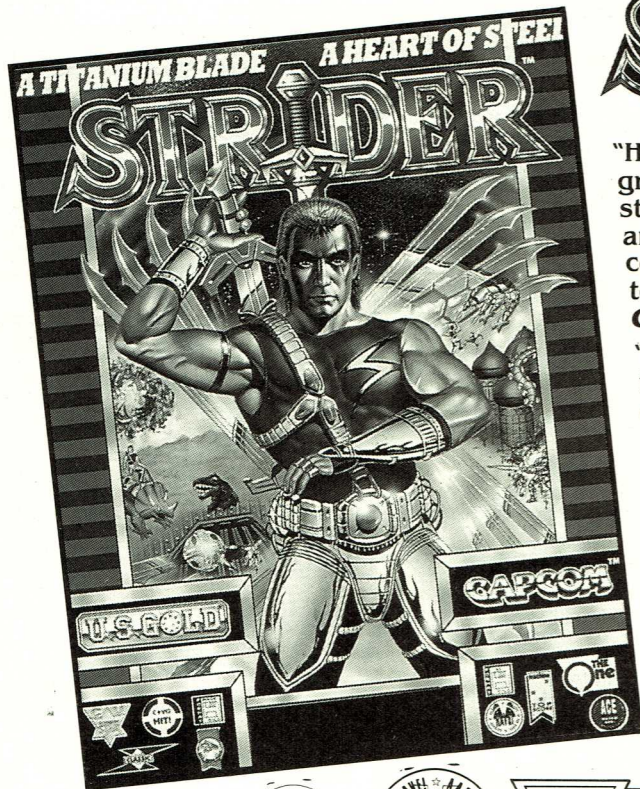
JOYSTICK

Senza tenere il FIRE Tasto premuto:



Con il tasto FIRE premuto:





STRIDER™

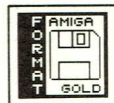
"Highly addictive ... graphics are simply stunning ... action is fast and frenetic ... the best conversion from U.S. Gold to date ... utterly brilliant!"
C. & V.G. AMSTRAD

"A faithful conversion ... all the thrills of the arcade original." **THE ONE AMIGA/ATARI ST**

"Spiced with plenty of action ... U.S. Gold have done the biz."
AMIGA FORMAT

"Amazingly compelling ... oozes with class ... this is absolutely fantastic!" **ZZAP! 64**

"Strider will have you hooked right from the start." **ACE AMIGA**



STRIDER™

SCENARIO

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

KEYBOARD

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

© 1989 CAPCOM CO. LTD.
All rights reserved.

STRIDER™

SZENARIO

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

TASTATUR

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

© 1989 CAPCOM CO. LTD.
Alle Rechte vorbehalten.

STRIDER™

SCENARIO

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

TASTIERA

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

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



BLACK TIGER™

THEY ARE THE DEMONS AND DRAGONS OF HELL ... YOU ARE THE BLACK TIGER!

THE WORLD HAS BEEN PLUNGED INTO AN AGE OF DEVASTATION AND DESTRUCTION BY THREE FEARSOME DRAGONS ONLY YOU HAVE THE COURAGE, POWER AND SKILL TO CHALLENGE THESE SERVANTS OF LUCIFER.

"U.S. Gold have really excelled themselves this time, coming up with an almost perfect conversion ... without a doubt, Black Tiger is one of the best platform games I've seen, well worth your money." **AMIGA ACTION.**

"A rootin', tootin', crawlin', hackin', jumpin', fantasy blastin' epic ... Great value." **YOUR AMIGA 90%**



BLACK TIGER™

SCENARIO

Long ago, three evil dragons descended from the skies and brought a nightmare of darkness and destruction to a once peaceful kingdom. From this suffering, emerged a powerful and brave warrior who fought against the demonic Dragons and Demons to restore law and order in his homeland. He was known only as the Black Tiger. You take on the role of Black Tiger and enter a sinister fantasy world of endless and absorbing action.

GAMEPLAY

The game consists of stages in which you destroy various fantasy oriented opponents, collect zenny coins, open treasure chests (with keys) and break open containers that hold either treasure or villains. There are a number of Old Men frozen along the way who may reward you if you free them. Some give clues to the game, others give you more play time, money or vitality potions – while some allow you to buy weapons, armour, keys and potions from them. After you save an Old Man, he will disappear. Saving zenny coins allows you to purchase various items as you progress. If you buy one of the four weapons available, a weapon power number appears next to the appropriate icon at the foot of the screen. You automatically throw several knives each time you use your weapon.

Each stage ends in a major villain. You may encounter any of the following:

Block Head, Blue Dragons, Spear Throwing Demons, Blue Samurai Dragons, Red Dragons, Gold Samurai Dragons or Black Dragons.

Opening a treasure chest can reveal one of the following:

An hourglass (gives more time), a lantern or gold. Take care, some contain fire columns that can damage you.

Bonuses are gained by collecting various characters, these include Capcom cows, elves, barrels and stars.

Here is a list of minor villains you will encounter:

Block Heads – rectangular chunk of stone that bounces around and tries to squash you.

Skeletons – appear out of the ground and throw their heads at you. Can't be killed until fully animated.

Blue Goblin – tries to chop you with his battle axe.

Spinning Skull – can't be killed.

Fire Mummies – spit fire.

Audrey II – man-eating plant.

Audrey III – poisonous variety of Audrey II. If you are poisoned by an Audrey III plant, you will not throw the knives. The potions from the Old Man will cure poison.

Fire Demon – doesn't move. Just throws fireballs at you. It can't throw fireballs as long as you keep hitting it.

Grim Reaper Hags – come in two varieties. One generates red fire columns and one generates blue frost columns. The blue frost columns reverse the right and left on your joystick. Both go ethereal when attacked.

Spear Throwing Demon – starts out as a sphere. Uncurls and flies around throwing spears.

Birds – lethal to you if touched.

Rocks – fall from various places when triggered by player bounce a couple of times, then disintegrate.

Vile Vials – little blue blobs that bob around and try to touch you.

JOYSTICK CONTROLS



FIRE BUTTON – Fire

If you push up first and then right/left between ¼ and ½ second later, you will jump straight up and then move to the right or left at the top of his arc.

KEYBOARD CONTROLS

CBM 64/128

Pause on – RUN/STOP

Pause off – FIRE button

SPECTRUM

K – Keyboard and Redefine keys.

J – Kempston Joystick.

S – Sinclair Joystick.

AMSTRAD

K – Keyboard and Redefine keys.

J – Joystick.

H – Pause on.

G – Pause off.

© 1990 Capcom Co. Ltd. All rights reserved.

This game has been manufactured under license from CAPCOM CO. LTD., Japan. Black Tiger™ and Capcom™ or Capcom® are trademarks of CAPCOM CO., LTD.

BLACK TIGER™

SZENARIO

In der fernen Vergangenheit kamen einst drei böse Drachen herunter auf die Erde und überfielen ein friedliches Königreich. Sie brachten einen Alptraum an Finsternis und Zerstörung mit sich. Aus diesem großen Elend entstand ein mächtiger und furchtloser Kämpfer, der sich den bösen Drachen und Dämonen stellte, um Ruhe und Ordnung in seinem Land wiederherzustellen. Er hieß Black Tiger. Sie übernehmen die Rolle von Black Tiger und befinden sich in einer gefährlichen Fantasiewelt, wo Sie sich in eine Vielfalt fesselnder Action stürzen.

DAS SPIEL

Das Spiel besteht aus Ebenen, wo Sie verschiedene magische Gegner zerstören, 'Zenny'-Münzen sammeln, mit Schlüsseln Schatzkästen öffnen und Behälter aufbrechen, worin sich entweder Schätze oder Bösewichte befinden. Unterwegs begegnen Sie gelegentlich erstarrten alten Männern, die Sie vielleicht belohnen, wenn Sie sie befreien. Einige geben Ratschläge über das Spiel, andere verlängern die Spielzeit, geben Ihnen Geld oder einen Erholungsdrink. Bei einigen können Sie auch Waffen, Rüstung, Schlüssel und Tränke kaufen. Nachdem Sie einen alten Mann gerettet haben, verschwindet er. Mit den gesammelten 'Zenny'-Münzen können Sie unterwegs Verschiedenes kaufen. Sollten Sie eine der vier Waffen kaufen, so erscheint neben dem entsprechenden Icon unten auf dem Bildschirm eine Waffenstärke-Anzeige. Beim Benutzen der Waffe werden jedes mal mehrere Messer abgeworfen.

Jede Ebene endet mit einem wichtigen Übeltäter. Das kann einer der folgenden sein:

Blockkopf, Blauer Drache, Speerwerfender Drache, Blauer 'Samural'-Drache, Roter

Drache, Goldener 'Samural'-Drache oder Schwarzer Drache.

Eine geöffneten Schatzkasten ergibt eins der folgenden:

Sanduhr (verleiht mehr Zeit), Laterne oder Gold. Die Kästen aber mit Vorsicht behandeln, denn einige von ihnen enthalten Feuersäulen, die Sie beschädigen können.

Sie erhalten einen Bonus, wenn Sie verschiedene Charaktere einsammeln. Unter diesen befinden sich Capcom-Kühe, Elfen, Fässer und Sterne.

Hier ist eine Liste der nicht so wichtigen Übeltäter, denen Sie begegnen werden:

Blockköpfe – viereckige Pflastersteine, die herumspringen und Sie zu zerquetschen versuchen.

Skelette – erscheinen aus dem Boden und werfen ihre Köpfe auf Sie zu. Man kann sie nur töten, wenn sie in voller Bewegung sind.

Blauer Goblin – er versucht, Sie mit seiner Axt zu zerschneiden.

Drehende Totenköpfe – man kann sie nicht töten.

Feuermumien – sie spielen Feuer.

Audrey II – menschenfressende Pflanze.

Audrey III – giftige Variante der Audrey II. Sollten Sie von einer Audrey III vergiftet werden, so können Sie keine Messer abwerfen. Die von den alten Männern angebotenen Tränke werden das Gift wider beseitigen.

Feuerdämon – er bewegt sich nicht, wirft aber Feuerbälle auf Sie zu. Solange Sie ihn treffen, kann er seine Feuerbälle nicht abwerfen.

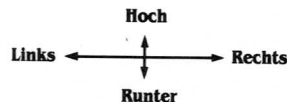
Die Weiber des Todes – sie erscheinen in zwei Varianten. Eine erzeugt rote Feuersäulen, und die andere blaue Eissäulen. Die blauen Säulen invertieren die linke und rechte Joystickfunktion. Beide verwandeln sich in Gespenster, wenn sie angegriffen werden.

Speerwerfende Dämonen – diese sind ursprünglich Kugeln, die sich dann entfalten und herumfliegen, wobei sie Speere abwerfen. Vögel – tödlich, wenn man sie berührt.

Steine – fallen an verschiedenen Stellen herunter, wenn diese vom Spieler aktiviert werden. Die Steine springen ein paar mal, wonach sie zerfallen.

Üble Pillen – kleine blaue Flecken, die sich um Sie herum bewegen und versuchen, sie zu berühren.

JOYSTICK – STEUERUNG



FEUERKNOPF – Feuer

Sollten Sie den Joystickhebel zuerst hochschieben und dann nach rechts/links, so werden Sie ungefähr eine halbe Sekunde später nach oben springen und sich dann nach rechts/links bewegen.

TASTATUR-STEUERUNG

SPECTRUM

K – Tastatur und Tasten neu belegen.

J – Kempston-Joystick, S – Sinclair-Joystick.

CBM 64/128

Pause an – RUN/STOP

Pause aus – FEUERKNOPF

SCHNEIDER

K – Tastatur und Tasten neu belegen.

J – Joystick

H – Pause an.

G – Pause aus.

© 1990 Capcom Co. Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Spiel wurde hergestellt in Lizenz von CAPCOM CO. LTD., Japan. Black Tiger™ und Capcom™ oder Capcom® sind Warenzeichen von CAPCOM CO. LTD.

BLACK TIGER™

SCENARIO

Tanto temp fa, tre draghi malefici scesero dal cielo seminando, come in un incubo, oscurità e distruzione in un reame fino ad allora pacifico. Da questa sofferenza era emerso un forte e coraggioso guerriero, conosciuto solo con il nome di Tigre Nera (Black Tiger), che aveva affrontato i diabolici Draghi e Demoni per riportare la legge e l'ordine nella sua terra. Tu, adesso, assumi il ruolo della Tigre Nera, entrando in un sinistro mondo fantastico fatto di azioni intense e senza fine.

IL GIOCO

Il gioco si articola su varie fasi, nelle quali tu devi distruggere avversari fantastici, raccogliere strane monete, aprire scrigni (con le chiavi) e rompere contenitori in cui possono trovarsi tesori o nemici. Lungo la strada ci sono diversi Vecchi Ibernati che possono aiutarti se li liberi. Alcuni ti danno degli indizi sul gioco, altri ti allungano il tempo di gioco, o ti procurano denaro o pozioni vitali, mentre altri ti permettono di acquistare da loro armi, corazze, chiavi e pozioni. Quando salvi un Vecchio, questo scompare. Mettendo da parte le monete, sei in grado di acquistare oggetti vari lungo il cammino. Se compri una delle armi disponibili, nell'icona appropriata in basso sullo schermo appare il numero di potenza dell'arma. Ogni volta che usi l'arma, tiri automaticamente diversi pugnali.

Ogni fase termina con un grosso malvagio. Ti può capitare di incontrare uno qualsiasi dei seguenti:

Testa Quadra, Draghi Azzurri, Demoni Tira Lance, Draghi Samurai Azzurri, Draghi Rossi, Draghi Samurai Dorati, oppure Draghi Neri.

Apprendo uno scrigno, puoi trovare uno dei seguenti:

Una clessidra (ti dà altro tempo), una lanterna,

oppure oro. Stai attento, alcuni contengono colonne di fuoco che possono causarti danni.

I premi si ottengono raccogliendo varie figure, tra le quali vacche Capcom, elfi, barili e stelle.

Ed ecco una lista di malvagi minori che incontrerai:

Teste Quadre – blocchi di pietra rettangolari che rimbalzano in giro cercando di schiacciarti.

Scheletri – emergono dal terreno e ti tirano i teschi. Non ti puoi uccidere fino a che non sono completamente animati.

Folletto Azzurro – questo cerca di farti a pezzi con la sua ascia da guerra.

Teschi Ruotani – non puoi ucciderli.

Mummie di Fuoco – sputano fuoco.

Audrey II – pianta carnivora.

Audrey III – una varietà velenosa di Audrey II. Se vieni avvelenato da una pianta Audrey III, non tiri più i pugnali. Il veleno può essere curato con le pozioni dei Vecchi.

Demone del Fuoco – questo non si muove, ma ti tira sfere di fuoco. Glielo puoi impedire solo continuando a colpirlo.

La Morte – questa è di due tipi. Una genera colonne di fuoco rosse, e l'altra genera colonne di ghiaccio azzurre. Queste ultime provocano l'inversione della destra e sinistra sul joystick. Quando vengono attaccate, entrambe diventano eteree.

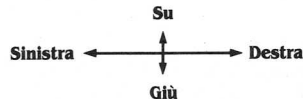
Demoni Tira Lancia – all'inizio sono delle sfere, poi si distendono e volano tirando lance.

Uccelli – se ti toccano, sono mortali.

Rocce – cadono da posti diversi quando sono mosse da un giocatore, poi fanno un paio di rimbalzi e si disintegrano.

Fiale Ignobili – piccoli grumi azzurri sabbalzzanti che cercano di toccarti.

CONTROLLI JOYSTICK



BOTTONE DI FUOCO – Spara

Se spingi prima in su, poi a destra/sinistra una frazione di secondo dopo, salti in alto e poi ti muovi a destra o a sinistra sull'apice dell'arco.

CONTROLLI TASTIERA

CBM 64/128

Pausa attiva – RUN/STOP

Pausa disattiva – BOTTONE DI FUOCO

SPECTRUM

K – Tastiera e Ridefinisce i tasti

J – Joystick Kempston

S – Joystick Sinclair

AMSTRAD

K – Tastiera e Ridefinisce i tasti

J – Joystick

H – Pausa attiva

G – Pausa disattiva

© 1990 della Capcom Co. Ltd. Tutti i diritti riservati.

Il gioco è stato prodotto su licenza della CAPCOM CO. LTD, Giappone. Black Tiger™ e Capcom™ o Capcom® sono marchi della CAPCOM CO. LTD.



GHOULS 'N GHOSTS™

SPOOKY SPECTRES, DEADLY DEMONS. ARTHUR, THE DARE DEVIL KNIGHT IS BACK IN THE STUNNING SEQUEL TO GHOSTS 'N GOBLINS.

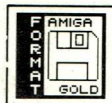
"Impressive ... frustrating enemies, atmospheric graphics ... You can't help coming back for more!"
ST ACTION

"A brilliant conversion, very, very, very playable."
CRASH 92%

"A highly rewarding mega-challenge to keep you occupied for ages. Buy it now!"
ZZAP 96% CBM 64/128

"An excellent conversion of the hit coin-op that's tough but very addictive. Go for it!"
C. & V.G. ATARI ST

"A brilliant, visually stunning and extremely entertaining coin-op."
COMMODORE USER



GHOULS 'N' GHOSTS™

© 1989 CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. This game has been manufactured under license from CAPCOM CO., LTD., Japan. Ghouls 'n' Ghosts™ and CAPCOM™ or CAPCOM® are trademarks of CAPCOM CO., LTD.

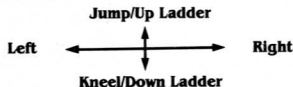
SCENARIO

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

CONTROLS

JOYSTICK CONTROLS

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



CBM 64/128 - Joystick in port #2.

KEYBOARD CONTROLS

SPECTRUM - SPACE BAR - Toggles between title pages, 0 - Starts game, 1 - Keyboard or Joystick selection, CAPS SHIFT + SPACE (48K) - Pause, BREAK KEY (128K) - Pause.

After pressing 1, choose the control method you prefer.

AMSTRAD - Keys are user definable, press 1 to choose your keys. Press 2 and the joystick will become active. By default, control is by joystick. Press 3 or FIRE to start game. To pause game press the ESC, pressing ESC twice will abort the game.

CBM 64/128 - Q - Quit.

COMMODORE KEY - Pause/Unpause.

ATARI ST & CBM AMIGA - F1 - Pause,

F2 - Music on/off, Sound FX on/off, F10 - Abort game.

SPECIAL WEAPONS

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

CONTINUE OPTION

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

GHOULS 'N' GHOSTS™

SCENARIO

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

STEUERUNG

Tastatursteuerung

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

Springen/die Leiter hoch



CBM 64/128

Joystick in Anschluß #2.

CBM 64/128

Q Spiel abbrechen.

COMMODORE-Taste Pause/Weiterspielen.

ATARI ST & AMIGA

F1 Pause.

F2 Musik an/aus, Sound-Effekte an/aus.

F10 Spiel abbrechen.

SPEZIALWAFFEN

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

'CONTINUE'-OPTION

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

GHOULS 'N' GHOSTS™

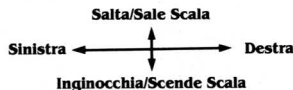
SCENARIO

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

CONTROLLI

CONTROLLI JOYSTICK

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



CBM 64/128

Joystick nella porta #2.

CONTROLLI TASTIERA

CBM 64/128

Q Abbandona.

Tasto COMMODORE Pausa/Ripresa.

ATARI ST/CBM AMIGA

F1 Pausa.

F2 Musica/Effetti Sonori Accesi/Spenti.

F10 Abortisce il gioco.

ARMII SPECIALI

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

OPZIONE PROSEGUITAMENTO

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

Capcom is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc.
© 1990 Capcom U.S.A., Inc. All rights reserved.
The games included herein are licensed to U.S. Gold Ltd,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366. Copyright subsists on this compilation.
Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance,
copying or re-recording, hiring or leasing, renting and
selling under any exchange or re-purchase scheme in any
manner is strictly prohibited.

CAPCOM proudly present their future releases...

U.N. SQUADRON™

"Flying this mission
is like shaking hands with
the devil!"



STRIDER II™

—NO LIMITS, NO MERCY, NO SURRENDER!—
The warrior returns.
Now let the battle commence.



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