



SCENARIO

It may have been ten years, but the oppression and devastation continues. The alien forces that laid waste to our once beautiful world have all but decimated our civilization.

Now, for the fast time in so many years comes our chance for glory again. The Bionic Commandos. This elite fighting force is each equipped with a bionic arm with which they can climb and swing from platform to platform by extending their arm and grabbing any suitable object above them. The arm is also useful for catching provisions and extra weapons parachuted into the combat zone. As a weapon the bionic arm delivers an awesome blow to any enemy soldiers he may come to grips with. After battling his way through the alien base complex, the commando must destroy the launch computer, thus preventing the aliens from using their doomsday weapon.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 DISK

Type **LOAD***,8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE:

Type **LOAD***** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM +3 DISK

Turn on the computer, insert disk and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. There are two recorded versions on your cassette. On one side is the colour version and the other side the monochrome version.

AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN*DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically.

ATARI ST DISK

Insert disk A, turn on computer and game will load automatically. Follow on screen prompts.

CBM AMIGA

Insert disk A into drive A and follow on screen prompts.

IBM PC and COMPATIBLES DISK

Boot in **D.O.S.** At A> insert game disk and type **'BIONIC'** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Spectrum 48K users note that, once the game has loaded turn the cassette over and rewind to the beginning of side two. Press **PAUSE** after each level has loaded. If you wish to re-play once the game has finished, rewind tape side 2 and press **PLAY**.

Commodore cassette users note that, once the game has loaded turn the cassette over and rewind to the beginning of side two. Press **PLAY** and then leave depressed as when you have completed one level, the next will then load automatically. If you wish to replay once the game has finished, rewind to the beginning of Side 2 and then press **PLAY**.

Amstrad cassette users note that, once the game has loaded on either side depending on whether you are playing the monochrome or colour version, reset the tape counter to zero. Keep **PLAY** key depressed as when you have completed the level, the next will then load automatically. If you wish to replay once the game has finished, rewind cassette to zero on your tape counter and press **PLAY**.

JOYSTICK COMMANDS

Without fire button depressed:

Joystick Left – Walk Left
Joystick Right – Walk Right
Joystick Back – Crouch
Joystick Forward – No effect
To attach your Bionic arm press **FIRE**.

With fire button depressed:

Joystick Left – Fire Left
Joystick Right – Fire Right

Joystick Back – Crouch and fire in direction facing
Joystick Forward – Extend bionic arm

With bionic arm attached:

Joystick Left – Swing Left
Joystick Right – Swing Right
Joystick Back – Detach bionic arm
Joystick Forward – Climb up bionic arm

KEYBOARD COMMANDS

Atari ST/Amiga

F1 – Pause
F10 – Reset
Joystick or mouse recommended.

Spectrum

Keyboard commands are user definable.

Amstrad CPC

ESC – Pause
Press **ESC** twice to reset. Keyboard commands are user definable.

Commodore 64/128

C (Commodore key) – Pause
Q – Quit
Joystick control recommended.

GAME PLAY

Your bionic commando is equipped not only with a bionic arm, but also with a standard double shot gun. As the game proceeds, extra weaponry will be parachuted to you. These include:

A rapid fire gun
Grenade launcher
A plasma bolt blaster
A bionic arm turbo charger may also be dropped for extra speed.

LEVEL 1

The Dying Forert:

This is the only accessible route to the alien base complex. However, the aliens know that tool As you approach the complex, alien guards armed with rifles and grenades will bar your way. Use your bionic arm to climb the trees, but beware, the larger soldiers are equipped with a rope and grappling hook with which they can climb trees and chase you. Also the trees are inhabited by, in the lower branches a species of killer bees and on the higher branches lurk vicious flying creatures. These must either be destroyed or avoided at all costs.

LEVEL 2

The Castle:

Once through the forest, your next task is to neutralise the castle under which lies the enemy base complex Battle your way across the drawbridge doing your best to blast or avoid cannons and gun turrets that spew out wave after wave of deadly shells and missiles. Electric wires that stretch across your path must be destroyed, as touching them is instant electrocution. If that wasn't bad enough, once across the drawbridge, to reach the top of the castle, you must destroy the explosive ladeded kamikaze soldiers who will do their best to blow you up, while above you the aliens have placed their toughest soldiers that will try to squash you flat by hurling large objects from above as you pass by.

LEVEL 3

Infiltration:

Gaining access to the underground complex will be no easy feat. With their first two lines of defence destroyed the aliens have sealed off the complex to all but the most frenzied attack. However, there is one slim chance of entry, the sewer system. Infested by lethal creatures, little of which is known, fight your way through blasting not only the creatures, but also massive robots which even though only partly operational, are still extremely dangerous. To add to the battle, evil machines bounce towards you which if hit, catapult its driver clear allowing him to fight on.

LEVEL 4

The Control Room:

Now inside you must reach the missile with all possible haste. To reach it you must pass through the control room. However, your entry is blocked by a set of immovable doors. These are easily dealt with by blasting the locking mechanism. As you battle to reach the top of the room, blast the soldiers that bar your way, destroy the helicopters that buzz around above you dropping bombs, while avoiding the indestructible stomp machines that will flatten you if they have the chance.

LEVEL 5

The Silo:

The final and most difficult level of Bionic Commando. Smash through the remaining defences that have a few lethal surprises in store. Once at the top of the silo, destroy the alien launch computer, thus stopping the launch of the doomsday missile completing your mission possibly!

CAPCOM USA INC © 1987. All rights reserved.
Manufactured and distributed under licence by GO! Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 5388.
Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, lending, luring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.



SCHAUPLATZ UND ORT DER HANDLUNG

Es sind vielleicht schon zehn Jahre her, aber die Unterdrückung und die Zerstörung dauert weiterhin an. Die außerirdischen Mächte haben unsere einst schöne Welt verwüstet und unsere Zivilisation zerstört.

Jetzt, zum ersten mal nach vielen Jahren, erhalten wir wieder die Gelegenheit, Ruhm und Ehre wieder herzustellen und zwar mit den Bionic Commandos (die Übermenschlichen Kommandoeinheiten). Diese Elitekampftuppe ist mit einem "Bionic Arm" (Arm mit übermenschlichen Kräften) ausgestattet, nut 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 der Kampfzone abgeworfen werden, zu ergattern. Als Waffe kann der Arm jedem feindlichen Soldalen, wenn er einem habhaft wird, einen verheerenden Schlag versetzen. Nachdem sich das Kommando durch den Komplex des Hauptquartiers der Aliens gekämpft hat, muß es den Abschlußcomputer zerstören und damit verhindern, daß die Außerirdischen ihre Untergangswaffe einsetzen.

LADEBESCHREIBUNG

CBM 64/128 KASSETTE:

Drücken Sie die **SHIFT**– und die **RUN/STOP**–Taste gemeinsam. Drücken Sie die **PLAY**-Taste auf Ihrern Kassettenrekorder.

CBM 64/128 DISKETTE:

Tippen Sie **LOAD***,8,1** ein und drücken Sie RETURN. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch.

SPECTRUM 48/128K KASSETTE:

Tippen Sie **LOAD***** und drücken Sie **ENTER**. Drücken Sie die **PLAY**-Taste auf Ihrem Kassettenrekorder.

SPECTRUM +3 DISKETTE:

Schalten Sie den Computer ein, legen Sie die Diskette in das Laufwerk und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC KASSETTE:

Drücken Sie die **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste gemeinsam. Drücken Sie die **PLAY**-Taste auf Ihrem Kassettenrekorder. Auf Ihrer Kasette befinden sich zwei Versionen. Auf der einen Seite ist die Farbversion und auf der anderen die Monochromversion.

SCHNEIDER CPC DISKETTE:

Tippen Sie **RUN*DISK** ein und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch.

ATARI ST DISKETTE

Legen Sie Diskette **A** ins Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und das Spiel lädt automatisch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

CBM AMIGA

Legen Sie Diskette **A** ins Laufwerk und ftogen Sie den Anweisungen Auf dem Bildschirm.

IBM PC UND KOMPATIBLE

Booten Sie den Computer mit **DOS**, Beim '**A**'-Zeichen legen Sie die Diskette mit dem Spiel in das Laufwerk, tippen **BIONIC** ein und drücken **ENTER**. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch.

Benntzer des Spectram 48K soÜten beachten, daß Sie die Kasette umdrehen müssen, wenn das Spiel geladen ist und zum Anfang der Seite 2 zurücksputen müssen. Drücken Sie **PAUSE**, wenn der jeweilige Spielabschnitt geladen ist. Wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es wiederholen wollen, dann müssen Sie nur die Seite 2 zurücksputen und die **PLAY**-Taste drücken.

CBM Kasette Benutzer sollten beachten, daß Sie die Kasette umdrehen müssen, wenn das Spiel geladen ist und zum Anfang der Seite 2, zurücksputen müssen. Drücken Sie **PLAY** und lassen Sie die **PLAY**-Taste gedrückt, sodaß, wenn ein Spielabschnitt geladen ist, sich der nächste automatisch lädt. Wenn Sie das Spiel wiederholen

wollen, dann müssen Sie das Band auf Null des Zählwerks zurücksputen und wieder die **PLAY**-Taste drücken,

Schneider Kasette Benutzer müssen ihr Bandzählwerk wieder auf Null stellen, werm das Spiel einmal geladen ist, gleichgültig ob es die Farboder Monochromversion ist. Lassen Sie die **PLAY**-Taste gedrückt, sodaß, wenn ein Spietabschnitt geladen ist, sich der nächste automatisch lädt. Wenn Sie das Spiel wiederholen wollen, dann müssen Sie das Band auf Null des Zählwerks zurücksputen und wieder die **PLAY**-Taste drücken.

JOYSTICK BEFEHLE

Ohne das Drüchen 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 Aniegen des BIONIC ARM 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** – nut dem BIONIC ARM greifen
Joystick **VOR** – mit dem BIONIC ARM klettern.

TASTENBEFEHLE

Atari ST/Amiga – F1 – Pause
F10 – neu starten. Ein Joystick oder eine Maus ist empfehenswert.

Spectrum – die Tastenbefehle können vom Benutzer definiert werden.

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 Kommando 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
Ein Granatenwerfer
Eine Plasmawaffe
Ein Turbolader für den 'bionischen Arm' kann ebenfalls per Fallschirm abgeworfen werden und verhilft Ihnen zu zusätzlicher Schnelligkeit.

SPIELPHASE 1:

Der sterbende Wald:

Das ist der einzig begehbare Weg zur Basis der Aliens, aber das wissen die Außerirdischen natürlich ebenfalls. Werm Sie auf den Komplex zugehen, 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 Killerbienen auf und weiter oben warten auf Sie teuflische Flugwesen. Die müssen entweder zerstört werden oder Sie müssen Ihnen unter alien Umständen aus dem Weg gehen.

SPIELPHASE 2:

Das Schloß:

Wenn Sie es durch den Wald geschafft haben, dann ist Ihre nächste Aufgabe, das Schloß zu neutralisieren. Denn unter dem Schloß befindet sich der Komplex des Hauptquartiers der Aliens. Kämpfen Sie sich durch über die Zugbrücke und weichen Sie so gut Sie können Kanonen- und Schießtürme aus, die eine Welle nach der anderen mit tödlichen Granaten und Geschosse ausspucken. Elektrischen Drähte sind über Ihren Weg gespannt und sie müssen zerstört werden. Bei Berühren geben sie tödliche Stromschläge ab. Wenn das noch nicht schlimm genug ist - wenn sie einmal über der Zugbrücke sind, dann müssen Sie die mit Sprengstoff beladenen Kamikazesoldaten zerstören, um den Gipfel des Schlosses zu erreichen. Sie werden alles tun, Sie aufzuhalten. Weiter oben haben die Aliens ihre besten Soldaten plaziert. 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 wahnsinniger 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 anspringen werden. Wenn Sie sie mit einem Schuß treffen, dann schleudern sie ihren Fahrer heraus, der daim 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 Riegelmechanismus wegschießen. Danut Sie beim Kampf ganz nach oben in den 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 unzerstörbaren Stampfer ausweichen, mit dem man 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 Abschlußcomputer der Aliens zerstören, Das verhindert den Abschluß der der Untergangsrakete und beendet gleichzeitig Ihre Mission.... vielleicht.

CAPCOM USA © 1987. Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt und vertrieben unter Lizenz von GO! Media Holdings Ltd., ein Unternehmensbereich der U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefon: 021 356 3388.
Das Program ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Senden, Vertreiben, öffentliche Aufführungen, Kopieren mid Neuaufnahmen, Aus- und Verleih und Verkauf unter irgendeinem Austausch- oder Rückkaufgeschäft sind strengstens verboten.

