

# STRIDER™ II

## LOADING INSTRUCTIONS

**CBM 64/128 CASSETTE**  
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts.

**CBM 64/128 DISK**  
Type **LOAD\*\*\*\*A,1** and press **RETURN**. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts.

**SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE**  
Type **LOAD\*\*\*\*** and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable. Kempston and Sinclair joystick compatible.

**AMSTRAD CPC CASSETTE**  
Press **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable.

**AMSTRAD CPC DISK**  
Type **RUN/DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable.

**ATARI ST/CBM AMIGA**  
Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts.

## SCENARIO

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

## GAME PLAY

**LEVEL 1**  
Begin your mission in the forest area outside the terrorists' stronghold. Automated enemy robots patrol this area and are programmed to destroy any alien organism that they encounter. Beware, enemy air support is on the way.

**LEVEL 2**  
Upon leaving the forest, you enter the ruins of a city decimated by repeated rescue attempts by the Magentans. Terrorist artillery stalks the rubble, ever ready for a new attack. Destroy as many of these are you while avoiding energy discharges from power generators.

**LEVEL 3**  
Moving underground to avoid the full force of a terrorist attack, you find yourself confronted with evil alien hatchlings. Carve a way through these horrible creatures. If you think these nasties are bad... wait until you meet their mother!

**LEVEL 4**  
Back into the open again for a roof-top battle where your agility, speed and skill are critical. Avoid falling into oblivion while fighting energy discharging skulls and other surprises as you get closer to your goal!

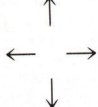
**LEVEL 5**  
You have breached all of their defences, enter and search the prison ship. Locate and free the world leader but watch out, they are not going to let you get to her without a fight!

## CONTROLS

Game on 128

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

Human Mode



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

Robot Mode

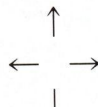
Walk left. Walk right.

**FIRE** - User laser.

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

**SPECTRUM/AMSTRAD**

Human Mode



Keys:

1 - Colour Mode. 2 - Mono mode.

**SPACE** - Use sword. Pressing **SPACE** while standing still will activate the laser. If you have collected enough energy icons, pressing **ENTER** will transform you into a robot.

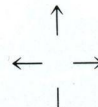
Robot Mode

**SPACE** - Fire laser.

Walk left. Walk right.

**ATARI ST/AMIGA**

Human Mode



**FIRE/SPACE** - Use sword.

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

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

**Robot-Mode**

Walk left. Walk right.

**SPACE/ENTER** - Active laser.

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

# STRIDER™ II

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE**  
Tapez **LOAD\*\*\*\*** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur. Joystick compatible avec Kempston et Sinclair.

**AMSTRAD CPC CASSETTE**  
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**, en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

**AMSTRAD CPC DISQUE**  
Tapez **RUN/DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

**ATARI ST/CBM AMIGA**  
Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

## SCENARIO

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

## LE JEU

**LEVEL 1**  
Votre mission commence dans une forêt sismée devant la forteresse des terroristes. Des robots-sentinelles patrouillent la zone et ils ont été programmés pour détruire tout organisme étranger qu'ils rencontrent. Prenez garde car le soutien aérien ennemi va bientôt arriver.

**LEVEL 2**  
Quand vous quittez la forêt, vous entrez dans les ruines d'une ville décimée par les tentatives répétées de secours de la part des Magentais. L'artillerie des terroristes passe les débris au peigne fin, prête à faire face à toute nouvelle attaque. Détruisez autant de batteries d'artillerie que vous pouvez tout en évitant les décharges d'énergie provenant des puissants générateurs.

**LEVEL 3**  
Vous passez sous terre afin d'éviter une puissante attaque terroriste et vous affrontez de vilains poussins extra-terrestres. Frayez-vous un chemin à travers ces horribles créatures. Si vous pensez qu'elles sont terribles, attendez un peu de leur mère!

**LEVEL 4**  
Vous remontez à la surface et vous vous engagez dans une bataille sur les toits durant laquelle votre agilité, votre rapidité et votre talent s'avéreront d'une importance vitale. Evitez de tomber dans l'oubli quand vous combattez les crânes créateurs de feu. Evitez aussi d'autres surprises qui vous attendent à mesure que vous vous rapprochez du but!

**LEVEL 5**  
Maintenant que vous avez percé toutes les lignes de défense ennemies, entrez dans le bâtiment de la prison et fouillez-le. Retrouvez et libérez le souverain du monde mais faites attention: vos ennemis ne se laisseront pas faire!

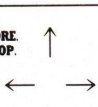
## LES COMMANDES

**CBM 64/128**

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

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

Mode Humain



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

Robot Mode

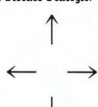
Aller à Gauche. Aller à Droite.

**FEU** - Utiliser le laser.

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

**SPECTRUM/AMSTRAD**

Mode Humain



**TOUCHES:**

1 - Mode couleur. 2 - Mode Mono.

**ESPACE/ENTER** - Utiliser l'épée.

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

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

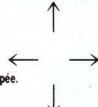
Robot Mode

Aller à Gauche. Aller à Droite.

**FEU** - Utiliser le laser.

**ATARI ST/CBM AMIGA**

Mode Humain



**FEU/ESPACE/ENTER** - Utiliser l'épée.

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

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

Robot Mode

Aller à Gauche. Aller à Droite.

**ESPACE/ENTER/FEU** - Utiliser le laser.

**K** - Sélectionner les commandes de clavier.

**J** - Sélectionner les commandes de joystick.

**M** - Musique En/Hors Fonction.

**F** - Effets sonores En/Hors Fonction.

**H** - Pause En/Hors Fonction.

Strider™ II © 1990 Capcom USA, Inc. Tous droits réservés. Capcom® est une marque déposée de Capcom USA, Inc. Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Ce programme est protégé par les droits d'auteur. Il est strictement interdit de copier, prêter ou revendre ce programme par quelque moyen que ce soit.

# STRIDER™ II

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

**CBM 64/128 CASSETTA**  
Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

**CBM 64/128 DISCO**  
Batti **LOAD\*\*\*\*A,1** e premi **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

**SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA**  
Batti **LOAD\*\*\*\*** e premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente. Joystick Kempston e Sinclair compatibili.

**AMSTRAD CPC CASSETTA**  
Premi contemporaneamente **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente.

**AMSTRAD CPC DISCO**  
Batti **RUN/DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente.

**ATARI ST/CBM AMIGA**  
Inserisci il dischetto e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

## SCENARIO

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

## IL GIOCO

**LEVEL 1**

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

**LEVEL 2**

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

**LEVEL 3**

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

**LEVEL 4**

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

**LEVEL 5**

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

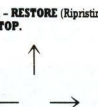
## CONTROLLI

**CBM 64/128**

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

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

Modo Umano



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

Robot Mode

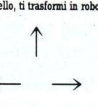
Cammina a sinistra Cammina a destra.

**FUOCO** - Usa il laser.

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

**SPECTRUM/AMSTRAD**

Modo Umano



**TASTI:**

1 - modulo colore. 2 - modulo monocromatico.

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

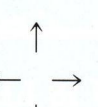
Se hai raccolto abbastanza icone energia, premendo **INVIO** ti trasformi in robot.

Robot Mode

Cammina a sinistra Cammina a destra.

**BARRA** - Attiva il laser.

**ATARI ST/CBM AMIGA**



Modo Umano

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

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

Robot Mode

Cammina a sinistra Cammina a destra.

**BARRA/FUOCO** - Attiva il laser.

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

**M** - Musica accessa/spenta. **F** - Effetti sonori accessi/pendenti.

**H** - Pausa accessa/spenta.

Strider™ II © 1990 della Capcom USA, Inc. Tutti i diritti riservati. Capcom® è un marchio depositato della Capcom USA, Inc. Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Il programma è coperto da copyright. Riproduzioni, prestiti o rivendita non autorizzati sono severamente vietati.

# STRIDER™ II

## LADIANWEISUNGEN

**CBM 64/128 KASSETTE**  
Drücke gleichzeitig die **SHIFT** und **RUN/STOP** Taste. Drücke **PLAY** auf Deinem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**CBM 64/128 DISKETTE**  
Tippe **LOAD\*\*\*\*A,1** ein und drücke **RETURN**. Das Spiel lädt sich und läuft nun automatisch. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE**  
Tippe **LOAD\*\*\*\*** ein und drücke **RETURN**. Drücke **PLAY** auf Deinem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Tastatur Befehle, Benutzer-definierbar. Kompatibel mit Kempston und Sinclair Joystick.

**SCHNEIDER CPC KASSETTE**  
Drücke gleichzeitig die **CTRL** und die kleine **ENTER** Taste. Drücke **PLAY** auf dem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Tastatur-Befehle sind nicht definierbar.

**SCHNEIDER CPC DISKETTE**  
Tippe **RUN/DISK** ein und drücke **ENTER**. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**ATARI ST/CBM AMIGA**  
Lege die Diskette ein und schalte den Computer ein. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch. Folge den Anweisungen dem Bildschirm.

## DREHBUCH

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

## SPIEL

**LEVEL 1**

Du beginnst Deine Mission im Wald, außerhalb der Festung der Terroristen. Automatisierte Wachtrojaner patrouillieren in diesem Bezirk; sie sind so programmiert, daß sie jedes fremde Objekt, dem sie begegnen, zerstören. Sei auf der Hut, denn Unterstützung aus der Luft ist im Anflug.

**LEVEL 2**

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

**LEVEL 3**

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

**LEVEL 4**

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

**LEVEL 5**

Jetzt hast Du das ganze Verteidigungssystem der Terroristen gesprengt; betritt und durchsuche nun das Gefängnisgefängnis. Mach die Regentin der **WELT** ansäufend und befreie sie. Sei jedoch auf der Hut, denn man wird dich nicht kampflos zu dir vordringen lassen!

## STEUERUNG

**CBM 64/128**

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

Als Mensch



**FEUER** - Schwert benutzen. Wenn **FEUER** im Stillstand drückt, aktiviert Du den Laser.

Roboter-Modus

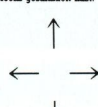
Nach links gehen. Nach rechts gehen.

**FEUER** - Laser benutzen.

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

**SPECTRUM/AMSTRAD**

Als Mensch



Tasten:

1 - Farbmodus. 2 - Monomodus.



CBM 64/128 cassette & disk,  
SPECTRUM 48/128K, +2  
AMSTRAD cassette & disk,  
ATARI ST & CBM AMIGA.

AVAILABLE ON:

SPECTRUM

"A brilliant  
conversion, very,  
very, very playable."

"A brilliant

GHOLS 'N' GHOSTS"

ZZAP C64

"year!"

conversions of the  
one of the arcade  
conversions around ...

"One of the classiest

WORLDS"

FORGOTTEN



"A roo'tin', toot'n',  
hack'n', crawlin',  
jump'n' fantasy bust'n'  
epic ... great value!"  
YOUR AMIGA 90%

BLACK TIGER"

AMIGA FORMAT

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

STRIDER"

IT DOESN'T GET ANY BETTER THAN THIS! ...

OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ...

OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW

U.N. SQUADRON™



"FLYING THIS MISSION IS LIKE  
SHAKING HANDS WITH THE DEVIL..."

Battle against all odds as you join U.N. SQUADRON™,  
a multi-national peace-keeping force waging war  
against the evil arms dealers who are threatening to  
shatter all hopes for world peace.

Available on: CBM 64/128 cassette & disk, SPECTRUM 48/128K Cassette,  
AMSTRAD/SCHNEIDER CPC cassette & disk, ATARI ST and CBM AMIGA.

NO LIMITS ... NO MERCY ... NO SURRENDER!

