

Frank Bruno's  
BOXING

The sport of boxing is probably the most fearsome contact sport practised today. It holds a strange, almost sadistic fascination with sports fans around the world. Boxing has been the subject of films, documentaries, and controversy. It combines physical skills such as stamina, strength, courage and endurance to produce an immensely exciting sport.

Now you can experience the fast and furious sport without risking life or limb, because Frank Bruno, one of the World's greatest ever boxers, presents the World's Greatest Boxing Game.

LOADING INSTRUCTIONS

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Spectrum (Cassette)          |  |
| LOAD "Bruno"                 |  |
| Commodore 64/128 (Cassette)  |  |
| LOAD "BRUNO'S BOXING"        |  |
| Commodore 64/128 (Disc)      |  |
| LOAD "BOXING".81             |  |
| Amstrad/Schneider (Cassette) |  |
| RUN "BOXING"                 |  |
| Amstrad/Schneider (Disc)     |  |
| RUN "BOXING".81              |  |
| Commodore C16 (Cassette)     |  |
| LOAD "ELITE"                 |  |



La boxe est sans aucun doute le plus redoutable des sports de contact à l'heure actuelle. Elle exerce un charme à la fois étrange et presque sadique sur les passionnés du sport dans le monde entier. La boxe a été l'objet de films, de documentaires et de controverses, et elle rassemble des qualités physiques telles que la résistance, la force, le courage et l'endurance en produisant un sport extrêmement excitant. Vous pouvez maintenant éprouver ce sport rapide et violent sans risquer votre vie ou votre cou car Frank Bruno, un des plus grands boxeurs du monde, présente le plus grand jeu de boxe du monde.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Spectrum (Cassette)          |  |
| LOAD "Bruno"                 |  |
| Commodore 64/128 (Cassette)  |  |
| LOAD "BRUNO'S BOXING"        |  |
| Commodore 64/128 (Disc)      |  |
| LOAD "BOXING".81             |  |
| Amstrad/Schneider (Cassette) |  |
| RUN "BOXING"                 |  |
| Amstrad/Schneider (Disc)     |  |
| RUN "BOXING".81              |  |
| Commodore C16 (Cassette)     |  |
| LOAD "ELITE"                 |  |



Der Boxkampf ist zweifellos der härteste Berührungssport überhaupt. Er übt eine merkwürdige, fast sadistische Anziehungskraft auf seine Anhänger in der ganzen Welt aus. Rhythmus ist das Thema von Sport- und Dokumentarfilmen und ist heutzutage ein Vorwissen zum Boxen sein Kraft, Mut, Schnelligkeit und Ausdauer - kein Wunder also, daß es eine ungeheuer spannende Zucht.

Jetzt haben Sie Gelegenheit, selbst aktiv teilzunehmen, ohne dabei Leib und Leben zu riskieren: Frank Bruno, einer der ganz Großen, präsentiert hier das größte Boxerspiel der Welt.

LADEANWEISUNGEN

|                        |                           |
|------------------------|---------------------------|
| Spectrum (Cassette)    |                           |
| Deckung                | 1                         |
| Ducken                 | Q                         |
| Keine Deckung          | A                         |
| Rechter/Aufwärtshaken  | U                         |
| Links ausweichen       | U                         |
| Linker Schlag          | I                         |
| Rechter Schlag         | O                         |
| Rechts ausweichen      | P                         |
| Spezialabbruch         | Caps Shift/Leertaste      |
| Commodore C16          |                           |
| Deckung                | /                         |
| Ducken                 | RETURN                    |
| Keine Deckung          | A                         |
| Rechter/Aufwärtshaken  | 2                         |
| Links ausweichen       | a                         |
| Linker Schlag          | 1                         |
| Rechter Schlag         | s                         |
| Rechts ausweichen      | Leertaste                 |
| Knock-out              | R                         |
| Neustart               | R                         |
| Spezialabbruch         | RUN/STOP                  |
| Amstrad/Schneider      |                           |
| Deckung                | 1                         |
| Ducken                 | Q                         |
| Keine Deckung          | A                         |
| Rechter/Aufwärtshaken  | Leertaste                 |
| Links ausweichen       | K                         |
| Linker Schlag          | I                         |
| Rechter Schlag         | O                         |
| Rechts ausweichen      | L                         |
| Spezialabbruch         | ↑ (Cursorsteuertastefeld) |
| Commodore 64/128       |                           |
| Ein Joystick in Port 2 |                           |
| Linker Schlag          | 1                         |
| Rechter Schlag         | 2                         |
| Knock-out              | Leertaste                 |

Guard Up  
Duck  
Guard down  
Right Hook/Uppercut  
Dodge Left  
Left Punch  
Right Punch  
Dodge Right  
Game Abort  
Caps Shift/Space

Commodore C16  
Guard up  
Duck  
Guard down  
Dodge Left  
Left Punch  
Left Punch  
Right Punch  
Dodge Right  
Knock-out  
Re-Boot  
Game Abort  
RUN/STOP

2 Joysticks  
Guard Up  
Duck = Fire  
Dodge Left  
Dodge Right  
Guard Down  
Punch Left  
Punch Right  
Joystick Port 1  
Guard Up  
Duck = Fire  
Punch Left  
Punch Right  
Joystick Port 2  
Guard Up  
Duck = Fire  
Punch Left  
Punch Right  
Joystick Port 2

\* Three boxers only with Commodore C16

Body Blows are made by punching while Bruno's guards are down. Head Blows are made by punching while Bruno's guards are down. Uppercuts can be thrown while Bruno's guards are down. Right Hooks and Uppercuts can only be thrown when the K.O. indicator is flashing. See below.

Object

The object of the game is to defeat eight boxers in succession in pursuit of the Heavyweight Championship of the World. Fighting styles of each of the boxers are different, each one more intelligent than the last. To defeat an opponent, 'Bruno' must achieve a 'Knock Out' by knocking him down three times during a single three minute round. To do this, Bruno must reduce his opponents 'Status' to zero, by avoiding the blows made by the opponent and punching the opponent when his body or head is unprotected. By making repeated successful blows, Bruno's Punch Power increases. The KO indicator flashes when 100% punch power is achieved, this allows you to use the Right Hook Uppercut.

The game screen is divided in two, the top half is the score and information board, the bottom half is a perspective view of the ring.

If you lose the bout!

If you win the bout then you are issued with your own personal 'Elite Video Boxing Association' Membership Code. You will notice in the inlay that we have provided you with a EVBA Membership card for your own use. Write the code in Pencil, alongside the name of the next boxer. So if you have just beaten the first boxer, write the code in the space next to 'Fling Long Chop'. You may use the code to load the next boxer off tape/disc now, or at a later date. To load a boxer:

1. Ensure the cassette/disc is in side B.

2. Press L on the options page.

3. Enter your three letter name.

4. Enter your Membership Code (just press ENTER without typing anything if you wish to load the first boxer back in).

5. Press PLAY on the cassette player.

The program will tell you what boxer it has found on the tape. If it finds a boxer that comes before the one it is searching for, then you should fast forward the tape a little bit. Conversely, if it finds a boxer that comes after the one it is searching for, then you should rewind the tape a little bit.

Your membership code is valid for all versions of Frank Bruno's Boxing provided it is used with the same three letter name that you have used.

Frank Bruno  
Great Britain

(THE CHALLENGER)  
1 CANADIAN CRUSHER\*  
CANADA  
The big, plodding, lumberjack from Canada, with the beauty of a grizzly bear and the speed of an elephant.

2 FLING LONG CHOP\*  
JAPAN  
All the way from the land of the rising Hi-Fi is Fling Long Chop, a martial arts master of No-Can-Do.

3 ANDRA PUNCHEREDOV\*  
USSR  
Andra is a fast, dancing Russian who goes to your head faster than a neat glass of Vodka.

4 TRIBAL TROUBLE  
AFRICA  
Tribal means trouble for anyone, he has a temper that gets the better of you! Landing the punches with unerring accuracy.

5 FRENCHIE  
FRANCE  
Frenchie may appear to be cool, suave and sophisticated, but this deceptive façade hides a rather menacing individual, ready to make you sea stars.

6 RAVIOLI MAFIOSI  
ITALY  
Ravioli is not a man to mess with. He knows all the dirty tricks, and uses them without a care in the world.

7 ANTIPODEAN ANDY  
AUSTRALIA  
Fed on a diet of empty lager cans, this man feels no pain. Pure uninterrupted punch power.

8 PETER PERFECT  
USA  
World Famous World Champion Peter Perfect. The most neat and accurate boxer in history is set to drive his engine of glory all over you. Could anyone be a match for macho man?

\* These 3 only with Commodore C16

5 FRENCHIE  
FRANCE  
Frenchie may appear to be cool, suave and sophisticated, but this deceptive façade hides a rather menacing individual, ready to make you sea stars.

6 RAVIOLI MAFIOSI  
ITALY  
Ravioli is not a man to mess with. He knows all the dirty tricks, and uses them without a care in the world.

7 ANTIPODEAN ANDY  
AUSTRALIA  
Fed on a diet of empty lager cans, this man feels no pain. Pure uninterrupted punch power.

8 PETER PERFECT  
USA  
World Famous World Champion Peter Perfect. The most neat and accurate boxer in history is set to drive his engine of glory all over you. Could anyone be a match for macho man?

\* These 3 only with Commodore C16

Si vous perdez la reprise!

You can reboot the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

Jouez avec vos gros poings

Voici 8 des challengers poids lourds les plus invraisemblables du monde dans une simulation de match de boxe imbattable!

Frank Bruno  
Grande Bretagne  
(LE CHALLENGER)  
1 CANADIAN CRUSHER\*  
CANADA  
Le grand champion du Canada à la démarche lourde, beau comme un ours gris et rapide comme un éléphant!

2 FLING LONG CHOP\*  
JAPON  
Fling Long Chop du pays de 'Hi-Fi' levant est le champion incontesté des arts martiaux 'made in Japan'.

3 ANDRA PUNCHEREDOV\*  
URSS  
Andra est un danseur russe rapide qui vous monte à la tête plus rapidement qu'un verre de Vodka.

5 FRENCHIE  
FRANCE  
Frenchie peut vous sembler décontracté, courtois et sophistiqué, mais attention derrière cet extérieur trompeur se cache un individu menaçant qui ne demande qu'à vous faire voir trente-six chandelles.

6 RAVIOLI MAFIOSI  
ITALIE  
Ne vous frottez pas à Ravioli. Il connaît tous les mauvais coups et il les utilise sans le moindre scrupule.

7 ANTIPODEAN ANDY  
AFRIQUE  
Andy se nourrit de canettes de bières vides et il est insensible à la douleur. Une puissance et une énergie indomptables.

8 PETER PERFECT  
USA  
Le célèbre champion du monde Peter Perfect, le boxeur le plus parfait et précis de l'histoire de ce sport, s'apprête à fonder sur vous avec sa machine à gloire. Qui relèvera le défi de M. Muscle?

\* Commodore C16 : ces 3 boxeurs seulement

5 FRENCHIE  
FRANCE  
Frenchie peut vous sembler décontracté, courtois et sophistiqué, mais attention derrière cet extérieur trompeur se cache un individu menaçant qui ne demande qu'à vous faire voir trente-six chandelles.

6 RAVIOLI MAFIOSI  
ITALIE  
Ne vous frottez pas à Ravioli. Il connaît tous les mauvais coups et il les utilise sans le moindre scrupule.

7 ANTIPODEAN ANDY  
AFRIQUE  
Andy se nourrit de canettes de bières vides et il est insensible à la douleur. Une puissance et une énergie indomptables.

8 PETER PERFECT  
USA  
Le célèbre champion du monde Peter Perfect, le boxeur le plus parfait et précis de l'histoire de ce sport, s'apprête à fonder sur vous avec sa machine à gloire. Qui relèvera le défi de M. Muscle?

\* Commodore C16 : ces 3 boxeurs seulement

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, der Reihe nach gegen acht Boxer erfolgreich anzutreten, um den Weltmeistertitel im Schwergewicht zu erringen. Der Kampfstil der verschiedenen Boxer ist unterschiedlich, aber jeder ist intelligenter als sein Vorgänger. Um zu siegen, muß Bruno den Gegner K.O. schlagen, d.h. ihn in einer Runde von 3 Minuten Dauer dreimal kumpfthaltig machen. Zu diesem Zweck muß Bruno den Status seines Gegners auf Null reduzieren, einmal indem er seinen Angriff ausweicht und indem er den Gegner verletzende Körper- und Kopftrichter, wenn der Gegner ungeschützt ist. Bruno's Schlagkraft wächst mit wiederholtem Erfolg. Der K.O. Indikator blinkt bei Erreichen einer 100% Schlagkraft. In dem Moment ist es möglich, einen rechten Aufwärtshaken anzubringen.

Wenn Sie als Sieger aus der Runde hervorgehen:

Wenn Sie die Runde gewinnen, wird Ihnen eine persönliche Code-Nummer der Elite Video Boxing Association verliehen. Der Kassette-Diskette liegt ein EVBA-Mitgliedsausweis für Ihren eigenen Gebrauch bei. Die Nummer mit Bleistift gegen den Namen des nächsten Boxers schreiben. Wenn Sie gerade den ersten Gegner geschlagen haben, dann schreiben Sie den Code neben Fling Long Chop. Mit Hilfe des Code können Sie dann sofort, oder später, den nächsten Gegner laden. Dazu wie folgt vorgehen:

1. Sicherstellen, daß Seite B eingelegt ist.

2. Auf dem Optionsbildschirm 1 wählen.

3. Den aus 3 Buchstaben bestehenden Namen eingeben.

4. Den Mitglieder-Code eingeben (zum erneuten Laden des 1. Boxers einfach ENTER ohne weitere Angabe drücken).

5. PLAY-Taste des Kassettenspiels drücken.

Das Programm zeigt den gefundenen Boxer an. Ist es nicht der gewünschte Gegner, dann spielen Sie das Band entweder mit Schnellvortlauf weiter oder mit Rücklauf zurück.

Ihre Mitglieder-Nr. gilt für sämtliche Versionen von Bruno's Boxspiel, vorausgesetzt, Sie verwenden stets dieselben 3 Buchstaben für den Namen.

Wenn Sie dem Gegner unterliegen:

Sie können auf Wunsch den gleichen Gegner erneut herausfordern, unabhängig davon, ob Sie gesiegt oder verloren oder das Spiel erst gerade geladen haben. Zu diesem Zweck auf dem Optionsbildschirm R wählen.

Die eiserne Faust

Stellen Sie sich den 8 unverschämtesten Boxern der Schwergewichtsklasse in dieser absoluten Spitzensimulation!

Frank Bruno  
GROSS-BRITANNIEN  
(HERAUSFORDERER)  
1 CANADIAN CRUSHER\*  
KANADA  
Der berüchtigte, schwerfällige Holzfäller aus Kanada: Gutaussehend wie ein Grizzly-Bär, schnell wie ein Elefant!

2 FLING LONG CHOP\*  
JAPAN  
Aus dem Lande der aufgehenden Hi-Fi: Kommt Fling Long Chop, Meister des Kom-Ni-Mitt-Kampfsports.

3 ANDRA PUNCHEREDOV\*  
USSR  
Andra ist der rasende, tanzende Russe, der einen schneller zu Kopf geht als purer Wodka.

5 FRENCHIE  
FRANKREICH  
Frenchie erweckt den Eindruck des kühlen, gelassenen Mannes von Welt, aber hinter dieser Fassade versteckt sich ein harter Kämpfer, der schon manchem das Sterbensehen beigebracht hat.

6 RAVIOLI MAFIOSI  
ITALIEN  
Mit diesem Spaghettischlawiner ist nicht gut Kirschen essen. Er ist mit jedem schmutzigen Trick vertraut und kennt keine Skrupel.

7 ANTIPODEAN ANDY  
AUSTRALIEN  
Hält sich an eine strikte Diät aus leeren Bierdosen - ein Mann, der keinen Schmerz kennt. Kniarhäre Dauerschlagkraft.

8 PETER PERFECT  
USA  
Weltmeister und weltbekannt. Peter Perfect boxt sauber und präzise, wie eine gut geölte Maschine. Kann einer mit diesem Macho-Typen fertig werden?

\* Auf dem Commodore C16 nur diese 3

5 FRENCHIE  
FRANKREICH  
Frenchie erweckt den Eindruck des kühlen, gelassenen Mannes von Welt, aber hinter dieser Fassade versteckt sich ein harter Kämpfer, der schon manchem das Sterbensehen beigebracht hat.

6 RAVIOLI MAFIOSI  
ITALIEN  
Mit diesem Spaghettischlawiner ist nicht gut Kirschen essen. Er ist mit jedem schmutzigen Trick vertraut und kennt keine Skrupel.

7 ANTIPODEAN ANDY  
AUSTRALIEN  
Hält sich an eine strikte Diät aus leeren Bierdosen - ein Mann, der keinen Schmerz kennt. Kniarhäre Dauerschlagkraft.

8 PETER PERFECT  
USA  
Weltmeister und weltbekannt. Peter Perfect boxt sauber und präzise, wie eine gut geölte Maschine. Kann einer mit diesem Macho-Typen fertig werden?

\* Auf dem Commodore C16 nur diese 3

Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited. Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

Copyright Elite Systems Ltd. 1986

IMPORTANT

So that you can quickly locate your game next time you load up the "Hi-Pack" please write the tape counter position of the start of each game in the appropriate box.

Frank Bruno's Boxing

Airwolf

Commando

Bombjack

Elite Systems Ltd. - 1986

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou vente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Elite Systems Ltd.

Garantie: Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez le renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement sans frais supplémentaires. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

Copyright Elite Systems Ltd. 1986

IMPORTANT

Pour mieux retrouver les jeux individuels veuillez indiquer les positions du compteur du magnétophone dans les cadres appropriés.

Frank Bruno's Boxing

Airwolf

Commando

Bombjack

Elite Systems Ltd. - 1986

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Vervielfältigen, Verbreitung, Verleih und Weiterverkauf ohne vorherige ausdrückliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. gesetzlich verboten.

Garantie: Das vorliegende Software-Produkt wurde mit größter Sorgfalt und unter Wahrung der strengsten Qualitätsnormen entwickelt und hergestellt. Bitte halten Sie sich unbedingt an die beigefügten Ladeanleitungen. Sollte das Programm aus irgendeinem Grund nicht ordnungsgemäß laufen und besteht der Verdacht, daß das Band defekt ist, bitten wir um Rücksendung an die nachstehende Anschrift.

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrolle wird das Produkt prüfen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre gesetzlichen Rechte.

Copyright Elite Systems Ltd. 1986

WICHTIG

Zum schnelleren Wiederauffinden der Spiele empfehlen wir Ihnen, den Zählerstand des Kassettengeräts bei Start jedes Spiels in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken.

Frank Bruno's Boxing

Airwolf

Commando

Bombjack

Elite Systems Ltd. - 1986

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Vervielfältigen, Verbreitung, Verleih und Weiterverkauf ohne vorherige ausdrückliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. gesetzlich verboten.

Garantie: Das vorliegende Software-Produkt wurde mit größter Sorgfalt und unter Wahrung der strengsten Qualitätsnormen entwickelt und hergestellt. Bitte halten Sie sich unbedingt an die beigefügten Ladeanleitungen. Sollte das Programm aus irgendeinem Grund nicht ordnungsgemäß laufen und besteht der Verdacht, daß das Band defekt ist, bitten wir um Rücksendung an die nachstehende Anschrift.

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrolle wird das Produkt prüfen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre gesetzlichen Rechte.

Copyright Elite Systems Ltd. 1986

WICHTIG

Zum schnelleren Wiederauffinden der Spiele empfehlen wir Ihnen, den Zählerstand des Kassettengeräts bei Start jedes Spiels in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken.

Frank Bruno's Boxing

Airwolf

Commando

Bombjack

Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited. Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

Copyright Elite Systems Ltd. 1986

IMPORTANT

So that you can quickly locate your game next time you load up the "Hi-Pack" please write the tape counter position of the start of each game in the appropriate box.

Frank Bruno's Boxing

Airwolf

Commando

Bombjack

Elite Systems Ltd. - 1986

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou vente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Elite Systems Ltd.

Garantie: Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez le renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement sans frais supplémentaires. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

Copyright Elite Systems Ltd. 1986

IMPORTANT

Pour mieux retrouver les jeux individuels veuillez indiquer les positions du compteur du magnétophone dans les cadres appropriés.

Frank Bruno's Boxing

Airwolf

Commando

Bombjack

Elite Systems Ltd. - 1986

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Vervielfältigen, Verbreitung, Verleih und Weiterverkauf ohne vorherige ausdrückliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. gesetzlich verboten.

Garantie: Das vorliegende Software-Produkt wurde mit größter Sorgfalt und unter Wahrung der strengsten Qualitätsnormen entwickelt und hergestellt. Bitte halten Sie sich unbedingt an die beigefügten Ladeanleitungen. Sollte das Programm aus irgendeinem Grund nicht ordnungsgemäß laufen und besteht der Verdacht, daß das Band defekt ist, bitten wir um Rücksendung an die nachstehende Anschrift.

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrolle wird das Produkt prüfen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre gesetzlichen Rechte.

Copyright Elite Systems Ltd. 1986

WICHTIG

Zum schnelleren Wiederauffinden der Spiele empfehlen wir Ihnen, den Zählerstand des Kassettengeräts bei Start jedes Spiels in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken.

Frank Bruno's Boxing

Airwolf

Commando

Bombjack

# COMMANDO

© Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985

**INTRODUCTION**

You are Super Joe, the crack combat soldier of the eighties battling against all odds to defeat the advancing rebel forces. Equipped with only an M60 machine gun and six hand grenades you carry out your lone crusade forcing your way into hostile territory. Mortars, grenades and dynamite rain from the skies and explode around you. Enemy bullets fly past you in all directions, trenches, cliffs and lakes block your path. Rebel forces appear from caves, strongholds and troop carriers to stop your progress. You must show no mercy. You must not retreat. You must keep pushing yourself further and further into enemy lines, collecting supplies of hand-grenades from defeated outposts, until you reach your final objective, the fortress.

Developed with the aid of Capcom to produce the closest possible home-computer simulation of the original arcade No. 1 hit game. Have you got the skill and stamina to defeat the enemy?

## LOADING INSTRUCTIONS

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "COMMANDO",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "COMMANDO"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "COMMANDO"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"

# COMMANDO

© Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985

**INTRODUCTION**

Vous êtes Super Joe, le soldat de combat crack des années 80, luttant contre toutes forces supérieures pour vaincre les armées rebelles qui sont en train de se porter en avant. Equipé seulement d'une mitrailleuse et de six grenades à main, vous poursuivez votre croisade solitaire, vous frayant un chemin dans le territoire hostile. Des mortiers, des grenades et de la dynamite pleuvent des cieux et éclatent autour de vous. Des balles ennemies vous passent dans toutes directions, et des tranchées, des falaises des cavernes, des forteresses et des transports de troupes pour arrêter votre progrès. Vous ne devez pas monter de pitié. Vous ne devez pas battre en retraite. Vous devez vous pousser de plus en plus loin dans les lignes ennemies, recueillant des fournitures de grenades à main des avant postes ennemis vaincus, jusqu'à ce que vous arriviez à votre objectif final, la forteresse.

Commando/Space Invasion a été développé à l'aide de Capcom pour produire la plus proche simulation possible sur un ordinateur de maison du jeu d'arcade de frappe numéro 1. Avez-vous l'habileté et la résistance qu'il faut pour vaincre l'ennemi?

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "COMMANDO",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "COMMANDO"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "COMMANDO"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"

# COMMANDO

© Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985

## EINFÜHRUNG

Du bist Super Joe, der kühnste Elitesoldat der 80er Jahre, im Kampf gegen die vordringenden Streitmächte. Nur mit einem M60 Maschinengewehr und sechs Handgranaten bewaffnet, dringst Du in das Feindgebiet vor. Minen, Granaten und Dynamit explodieren rings herum. Feindliche Kugeln zischen Dir aus allen Richtungen um die Ohren. Graben, Felswände und Seen versperrn Dir den Weg. Rebellentrupps lauern Dir in versteckten Höhlen auf und versuchen, Deinen Vormarsch zu stoppen. Du darfst keine Schwäche zeigen und Dich nicht zurückschlagen lassen. Weiter und weiter mußt Du vordringen in die feindlichen Linien und den besiegten Vorposten die Handgranaten abnehmen, bis Du schließlich Dein Ziel erreichst - die Festung.

Entwickelt mit Unterstützung von Capcom ist dies die optimale Heimcomputer-Simulation des berühmten Arkaden-Hits Nr. 1. Hast du das Geschick und die Ausdauer, den Feind zu besiegen?

## LADENANLEITUNGEN

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "COMMANDO",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "COMMANDO"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "COMMANDO"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "COMMANDO"

## Object

The object of the game is to advance as far as possible into enemy lines whilst destroying rebel forces, installations and vehicles. Along the way you should pick up as many boxes of hand-grenades as possible so as to replenish your stock.

## PLAYING INSTRUCTIONS

**Spectrum**  
Left 9  
Right 0 Or Kempston,  
Down 2 Cursor, Fuller  
Up W  
Fire Z  
Grenade M

## Commodore 16/64 128

Single Joystick in Port 2  
Grenade SPACEBAR

## Amstrad Schneider

Left 9  
Right 0 Or Joystick  
Up 2  
Down W  
Fire Z M  
Grenade SPACEBAR

## MODE D'EMPLOI

**Spectrum**  
Vers la gauche 9  
Vers la droite 0 Ou manette de jeux, Kempston,  
Vers le haut 2 Cursor, Fuller  
Vers le bas W  
Tirer Z  
Grenade M

## Commodore 16/64 128

Manette de jeux branchée au port No. 2  
Grenade Barre d'espacement

## Amstrad Schneider

Vers la gauche 9  
Vers la droite 0 Ou manette de jeux  
Vers le haut 2  
Vers le bas W  
Tirer Z M  
Grenade Barre d'espacement

## BEDIENUNGSANLEITUNG

**Spectrum**  
Links 9  
Rechts 0 Oder Kempston,  
Auf 2 Cursor, Fuller  
Ab W  
Feuer Z  
Granate M

## Commodore 16/64 128

Ein Joystick in Anschlußport 2  
Granate Leertaste

## Amstrad Schneider

Links 9  
Rechts 0 Oder Joystick  
Auf 2  
Ab W  
Feuer Z M  
Granate Leertaste

# BOMB JACK

Officially Licensed "Coin Op" Arcade Game

## © Tehkan Ltd 1984

### LOADING INSTRUCTIONS

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "Bomb Jack"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "BOMB JACK"  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "BOMB JACK",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "BOMB"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "BOMB"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "BOMB JACK"

## PLAYING INSTRUCTIONS

**Spectrum**  
One Player 1  
Two Players K  
Keyboard Control T  
Turbo Jump Option T  
ZX Interface II Z  
Kempston Joystick P

## Amstrad Schneider

One Player 1  
Two Players K  
Keyboard Control T  
Turbo Jump Option T

## © Tehkan Ltd 1984

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "Bomb Jack"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "BOMB JACK"  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "BOMB JACK",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "BOMB"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "BOMB"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "BOMB JACK"

## MODE D'EMPLOI

**Spectrum**  
1 joueur 1  
2 joueurs 2  
Clavier K  
Saut Turbo T  
ZX Interface II Z  
Kempston Joystick P

## Amstrad Schneider

1 joueur 1  
2 joueurs 2  
Clavier K  
Saut Turbo T  
Turbo-saut T

# BOMB JACK

Das offizielle, lizenzierte Münzapparat-Arkadenspiel

## © Tehkan Ltd 1984

### LADENANLEITUNGEN

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "Bomb Jack"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "BOMB JACK"  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "BOMB JACK",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "BOMB"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "BOMB"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "BOMB JACK"

## BEDIENUNGSANLEITUNG

**Spectrum**  
Ein Spieler 1  
Zwei Spieler 2  
Tastaturbedienung K  
Turbo-Sprung T  
ZX Interface II Z  
Kempston Joystick P

## Amstrad Schneider

Ein Spieler 1  
Zwei Spieler 2  
Tastaturbedienung K  
Turbo-Sprung T

## Spectrum and Amstrad

For those selecting the Keyboard option use the following keys to replace the equivalent joystick movement:

Up Q  
Down A  
Left W  
Right M  
Jump X

Normally to jump higher you must press UP (Q) when jumping. Selecting the Turbo Jump option makes all jumps as high as possible - as if were 'automatically' pressing Q for you.

## Commodore C16

One Player 1  
Two Players 2  
Keyboard control K  
Joystick J

## Up

Down A  
Left Z  
Right X  
Jump SHIFT

## Commodore 64 128

Joystick in Port 2  
Jump (if on Platform) FIRE  
Hover (if in air) FIRE  
Left Right

## Spectrum et Amstrad

Si vous choisissez l'option clavier, servez-vous des touches suivantes:  
Vers le haut Q  
Vers le bas A  
Vers la gauche W  
Vers la droite M  
Saut X

Pour sauter plus haut, vous devez normalement appuyer sur Q en cours de saut. Mais le "turbo-jump" (turbo-saut) vous fait sauter le plus haut possible à chaque fois, comme s'il appuyait automatiquement sur la touche Q.

## Commodore C16

1 joueur 1  
2 joueurs 2  
Clavier K  
Joystick J

## Vers le haut

Vers le bas A  
Vers la gauche W  
Vers la droite X  
Saut SHIFT

## Commodore 64 128

Manette de jeu (joystick) connectée au port 2  
Fail sauter (au sol) Tir  
Fail survoler (en l'air) Tir

## Gauche

Droite  
Les pièces secrètes E donnent toutes deux droit à des points bonus.  
Les pièces ne s'ajoutent plus lorsque vous avez 3 E. Lorsque le E s'affiche - il est également perché secret.

100 pts 200 pts 1000 pts 3000 pts 5000 pts 2000 pts

## Spectrum and Amstrad

Bei Bedienung über die Tastatur übernehmen die folgenden Tasten die entsprechenden Joystick-Funktionen:

Auf Q  
Ab A  
Links M  
Rechts X  
Sprung X

Für einen speziell hohen Sprung muß im allgemeinen Q (Auf) gedrückt werden, doch bei Wahl von Turbo-Sprung werden alle Sprünge automatisch hoch, so daß sich das Drücken von Q erübrigt.

## Commodore C16

Ein Spieler 1  
Zwei Spieler 2  
Tastaturbedienung K  
Joystick J

## Auf

Ab A  
Links Z  
Rechts X  
Sprung SHIFT

## Commodore 64 128

Joystick in Anschlußport 2  
Sprung (vom Boden aus) Feuer  
Schweben (in der Luft) Feuer

## Links

Rechts  
Nach Einheimsen von 3 E, gibt es keine weiteren Münzen. Bei Erscheinen von E - das heißt ein Geheimnis.

100 Pkt. 200 Pkt. 1000 Pkt. 3000 Pkt. 5000 Pkt. 2000 Pkt.

## JUMP

## BUTTON

Jumps by pushing when Jack is on the floor  
Stops when pushing in the air

Does not move when tapping button fast  
Turn joystick downward for coming down fast

## JOYSTICK

Ultra-high jump by pressing while turning Joystick upward  
Turn joystick downward for coming down fast

Get all • by operating Jack

Defeat enemies by taking P Power ball

Lucky coin

B Bonus-Coin ... Score on the screen is increased from two to four times  
E Extra-coin ... 1 additional Jack

\* Special Bonus

Bonus score is added by taking ignited as many as possible

x 23 PCS - 50,000 points x 22 PCS - 30,000 points  
x 21 PCS - 20,000 points x 20 PCS - 10,000 points

Secret E coins appear for bonus points each

When taking 3 E, no more coins appear.  
E appears - this also is kept secret.

100 Pts 200 Pts 1000 Pts 3000 Pts 5000 Pts 2000 Pts

## POUR CONTROLER JACK:

## BOUTON

## de SAUT

Faut sauter Jack lorsqu'il est au sol

Arrête Jack lorsqu'il est en l'air

Immobilise Jack par pressions rapides

## MANETTE DE JEUX

Super saut en appuyant sur le bouton tout en poussant la manette de jeux

Descende rapide en tirant la manette de jeux

Ramassez toutes les en manœuvrant Jack

Détruisez vos ennemis en vous emparant des balles P

Pièce porte-bonheur

B Pièce bonus ... le score affiché double ou quadruple.  
E Pièce supplémentaire ... 1 vie en plus

\* Bonus spécial

Les amorcées donnent droit à des points de bonus

x 23 PCS - 50,000 points x 22 PCS - 30,000 points  
x 21 PCS - 20,000 points x 20 PCS - 10,000 points

Secret Les pièces secrètes E donnent toutes deux droit à des points bonus.  
Les pièces ne s'ajoutent plus lorsque vous avez 3 E. Lorsque le E s'affiche - il est également perché secret.

100 pts 200 pts 1000 pts 3000 pts 5000 pts 2000 pts

Wie Jack gesteuert wird:

## SPRUNG-KNOPF

Bewirkt Sprung vom Boden aus  
Bewirkt Schwebzustand in der Luft

Schnelles, mehrmaliges Drücken blockiert Jack

## JOYSTICK

Superhochsprung durch Knopfdruck und Joystick nach oben pressen  
Drücken des Joysticks nach unten bewirkt Hinuntertauchen

Alle • durch geschicktes Steuern von Jack holen.

Die Feinde durch Ergreifen der P Kraftkugel besiegen.

Glücks Münze

B Bonus-Münze ... Punktestand verdoppelt/vervielfacht sich

E Extra-Münze ... 1 Reserve-Jack

\* Spezialbonus

Einen Bonuspunkt gibt's durch Einsammeln von gezündeten •

x 23 PCS - 50,000 Punkte x 22 PCS - 30,000 Punkte  
x 21 PCS - 20,000 Punkte x 20 PCS - 10,000 Punkte

Geheimnis E Münzen erscheinen für jeden Bonuspunkt.  
Nach Einheimsen von 3 E, gibt es keine weiteren Münzen. Bei Erscheinen von E - das heißt ein Geheimnis.

100 Pkt. 200 Pkt. 1000 Pkt. 3000 Pkt. 5000 Pkt. 2000 Pkt.

# AIRWOLF

The Officially Licensed Computer Game Version of the Universal Pictures Television Series

## SCENARIO

As Stringfellow Hawke, a former Vietnam chopper pilot, and the only man in the free world trained to fly the billion-dollar helicopter AIRWOLF, you have been assigned a dangerous rescue mission by the FIRM.  
Five important U.S. scientists are being held hostage deep in a subterranean base beneath the scorching Arizona desert. As Hawke, you must guide AIRWOLF using full stealth capabilities, on a series of perilous night-time missions and bring about the release of each scientist in turn. Only destruction of the defense control boxes strategically positioned within the cavern will allow AIRWOLF to descend to the heart of the base where the scientists are held.

©1984 Universal City Studio, Inc.  
All rights reserved AIRWOLF™

\* A Trademark of and licensed by Universal City Studio Inc.

## LOADING INSTRUCTIONS

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "Airwolf"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "AIRWOLF"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "AIRWOLF"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1

# AIRWOLF

La version officielle du jeu informatique sous licence basée sur le feuilleton télévisé de Universal Pictures

## SCENARIO

Vous êtes Stringfellow Hawke, un des anciens pilotes d'hélicoptères au Vietnam, et le seul homme dans le monde à pouvoir piloter AIRWOLF, un hélicoptère d'un milliard de Dollars. FIRM vous a assigné une mission de secours particulièrement dangereuse.

Cinq savants américains très importants ont été pris en otage et sont retenus prisonniers dans une base souterraine dans le désert torride de l'Arizona. C'est à vous, Hawke, de guider AIRWOLF dans une série de missions nocturnes périlleuses, en faisant appel à toutes les fonctions de camouflage dont vous disposez, pour libérer tour à tour les ci savants. AIRWOLF ne réussira à descendre au coeur de la base où les savants sont maintenus captifs que si vous parvenez à détruire les boîtes de contrôle de défense positionnées à ses endroits stratégiques.

© 1984 Universal City Studio Inc.  
Tous droits réservés AIRWOLF™  
\* Marque déposée et licence de Universal City Studio Inc.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "Airwolf"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "AIRWOLF"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "AIRWOLF"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1

Die offiziell lizenzierte Videospielversion der Fernsehreihe von Universal Pictures

# AIRWOLF

## SCENARIO

In der Rolle von Stringfellow Hawke, einem ehemaligen Helikopterpiloten im Vietnam und dem einzigen Mann in der freien Welt, der fähig ist, den Billionen-Helikopter AIRWOLF zu fliegen, hat Ihnen die FIRM eine höchst riskante Rettungsmission übertragen.  
Fünf bedeutende amerikanische Wissenschaftler werden als Geiseln in einem unterirdischen Stützpunkt unter der glühend heißen Wüste von Arizona festgehalten. Sie werden all Ihr Feuergeheimnis können brauchen, um AIRWOLF in einer Serie von Nachflügen dorthin zu steuern und die Wissenschaftler der Reihe nach zu befreien. Nur wenn es gelingt, die strategisch platzierten Verteidigungseinrichtungen in den unterirdischen Gewölben zu zerstören, haben Sie eine Chance, mit AIRWOLF in das Herz des Stützpunkts vorzudringen, wo die Geiseln auf ihren Befreier warten.

©1984 Universal City Studio, Inc.  
Alle Rechte vorbehalten AIRWOLF™

\* Warenzeichen, Lizenzvergabe von Universal City Studio Inc.

## LADENANLEITUNGEN

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "Airwolf"  
**Commodore 64 128 (Cassette)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1  
**Commodore 64 128 (Disc)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1  
**Amstrad Schneider (Cassette)**  
RUN "AIRWOLF"  
**Amstrad Schneider (Disc)**  
RUN "AIRWOLF"  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "AIRWOLF",8.1

## PLAYING INSTRUCTIONS

**Spectrum**  
Up - Q to T  
Down - A to G  
Left - Z  
Right - X  
Fire - C  
Hold Game - SPACEBAR  
Game Abort - O

**Commodore C16**  
Joystick Port 2  
Game Abort RUN/STOP

**Amstrad Schneider**  
Joystick only - Amsoft compatible

## Commodore 64 128

Joystick in Port 2  
Restart RESTORE  
Music SPACEBAR

## MODE D'EMPLOI POUR JOUER

**Spectrum**  
Vers le haut - Q à T  
Vers le bas - A à G  
Vers la gauche - Z  
Vers la droite - X  
Tirer - C  
Pause - barre d'espacement  
Abandon - O

## Commodore C16

Manette de jeu connectée au port 2  
Abandon du jeu RUN/STOP

## Amstrad Schneider

Manette de jeu seulement, compatible avec Amsoft

## Commodore 16

Manette de jeu - Port 2  
Recommencer - RESTORE  
Musique - barre d'espacement

## BEDIENUNGSANLEITUNGEN

**Spectrum:**  
Auf - Q bis T  
Ab - A bis G  
Links - Z  
Rechts - X  
Feuer - C  
ANHALTEN - LEERTASTE  
ABBRUCH - O

## Commodore C16

Joystick in Anschlußport 2  
Spielabbruch RUN/STOP

## Amstrad Schneider

Nur mit Joystick - Amsoft kompatibel

## Commodore 64 128

Joystick in Anschlußport 2  
Neustart RESTORE  
Musik LEERTASTE