SHADOW DANCER™
SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD
AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk, Spectrum 48K/128K, +2 cassette, Atari ST, CBM Amiga.
AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk, Spectrum 48K/128K, +2 cassette, Atari ST, CBM Amiga.
AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC/Spectrum Cassette & Disk dual format, Atari ST, CBM Amiga.
GET IT FROM YOUR LOCAL STOCKIST NOW!
ESWAT™ • SUPER MONACO G.P.™
• GOLDEN AXE™ • SHINOBI™
• CRACK DOWN™
SUPER SEGA
ALSO AVAILABLE FROM SEGA™
BONANZA BROS™
I'M ROBO, WHO THE HELL ARE YOU?!!
I'M MOBO, WHO THE HELL ARE YOU?!!
SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD
...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT
G-LOC R360™
LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G-FORCE
Screen shots from Coin-Op version
Screen shots are only intended to be illustrative of the gameplay and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer's specifications.
©1990, 1991 SEGA™. All rights reserved. G-LOC™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED.
SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366
coming soon from SEGA™
From the depths of a cosmic sewer
ALIEN STORM™
SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD
AVAILABLE ON:
CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk 128K Memory required,
Spectrum 128K +2, +3, Atari ST,CBM Amiga.

ALIEN STORM™

SCENARIO

After searching the galaxy for a new planet to inhabit following the ruination of their own, through lack of environmental awareness, - a group of the most evil, vile and slimiest aliens known to man have waged war on planet earth.
Carrying out raids from a large mothership hovering above the planet, hidden from radar by Alien technology, the Aliens have been infiltrating and terrorising the population.
Rumour has it that Aliens are even hidden in everyday street objects ready to pounce on unsuspecting humans.
Early reporters of the Aliens were dismissed as being mad and senile individuals, but vigilant UFO watchers were better informed setting up a base in the city at the Burger Cafe where they could respond instantaneously to suspicious activities.

The heroes called themselves.... THE ALIEN BUSTERS .....

LOADING

Atari ST/Amiga
Insert the disk into drive and switch on your computer. The game will load, and run automatically.

CBM 64/128 Disk
Insert disk in drive Type LOAD "*",8,1 and press RETURN. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 Cassette
Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette
Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette deck. Use LOADER option on +2 computers. Follow any on screen prompts.

Amstrad CPC Cassette
Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts

Amstrad CPC Disk
Insert disk in drive. Type RUN"DISK and press return/. The game will load and run automatically.

CONTROLS

Atari ST/Amiga

Main Stages

Move / Fire	-	Joystick
Somersault	-	Fire & Up
Roll	-	Fire & Down
Leap	-	Start roll, then fire again

Chase Stages

Leap	-	Fire (Weapon auto-fires)

Special Weapons

Player 1	-	Space
Player 2	-	0 (num.pad)
Pause	-	ESC

C64/128

Main Stages

Move / Fire	-	Joystick
Somersault	-	Fire & Up
Roll	-	Fire & Down
Leap	-	Start roll, then fire again

Chase Stages

Leap	-	Fire (Weapon auto-fire)

Special Weapons

Player 1	-	Commodore Key
Player 2	-	F5
Pause	-	Run/Stop

Spectrum/Amstrad

Main Stages

Move/Fire	-	Re-definable keys
Somersault	-	Fire & Up
Roll	-	Fire & Down
Leap	-	Start roll, then fire again

Chase Stages

Leap	-	Fire (Weapon auto-fires)

Special Weapons

Player 1	-	W (Re-definable)
Player 2	-	I
Pause (Amstrad)	-	Break (Spectrum) Esc

Default Settings For Spectrum/Amstrad
Player 1 - Keyboard Q A O P Space + W (Spec Weapon)
Player 2 - Joystick 1 + I

©1990,1991 SEGA™. All rights reserved. Alien Storm™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED, SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625-3366

ALIEN STORM™

SCÉNARIO

Après avoir conduit leur planète à sa perte par manque d'attention portée à l'environnement, ils étaient à la recherche d'une nouvelle planète à habiter dans la galaxie. Ces aliens, les plus méchants, ignobles et gluants que l'homme ait jamais rencontrés, apportaient la guerre sur la planète terre.
Les Aliens dirigent des raids à partir d'un vaisseau mère énorme stationné au-dessus de la planète, mais invisible sur les radar grâce à la technologie des Aliens. Ils réussissent à s'infiltrer partout et à terroriser la population.
Des bruits circulent disant que les Aliens sont même cachés dans les objets de la rue les plus ordinaires, prêts à bondir sur des humains qui ne soupçonnent rien.
Les premiers témoins de l'invasion des Aliens furent enfermés sous prétexte qu'ils étaient des individus fous et séniles. Cependant, les observateurs d'OVNI vigilants avaient eu la bonne idée d'installer une base dans un Café Burger en ville, d'où ils pouvaient organiser une réponse immédiate aux activités suspectes.

Les héros se faisaient appeler les...ALIENS BUSTERS.....

CHARGEMENT

Atari ST/Amiga
Insérez la disquette dans le lecteur et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

Amstrad CPC Cassette
Appuyez simultanément sur CTRL et les petites touches ENTER. Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Suivez tous les messages sur l'écran.

Amstrad CPC Disquette
Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN"DISK et appuyez sur return/. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

COMMANDES

Atari ST/Amiga

Etapes Principales

Bouger/Tirer	-	Joystick
Saut Périlleux	-	Feu & Haut
Rouler	-	Feu & Bas
Sauter	-	Commencer à rouler, puis feu de nouveau

Etapes Poursuite

Sauter	-	Feu (Armes tirent automatiquement)

Armes Particulières

Joueur 1	-	Espacement
Joueur 2	-	0 (clav. num.)
Pause	-	ESC.

Amstrad

Bouger/Tirer	-	Touches re-définissables
Saut Périlleux	-	Feu & Haut
Rouler	-	Feu & Bas
Sauter	-	Commencer à rouler, puis feu de nouveau

Etapes Poursuite

Sauter	-	Feu (Armes tirent automatiquement)

Armes Particulières

Joueur 1	-	W (Re-définissable)
Joueur 2	-	I
Pause	-	Break Esc. (Amstrad)

Positionnements par Défaut Pour Amstrad
Joueur1 - Q A O P Espacement sur clavier + W (Armes Spec)
Joueur 2- Joystick 1 + I

©1990, 1991 SEGA ™ Tous droits réservés. Alien Storm ™est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED, SEGA ™est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED. Publication de SEGA EUROPE LIMITED. Distribution de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tél : 021 625- 3366

ALIEN STORM™

SZENARIO

Eine Gruppe Außerirdischer hat nach der Vernichtung ihres eigenen Planeten durch fehlendes Umweltbewußtsein die ganze Galaxie nach einem neuen Lebensraum abgesucht. Jetzt haben diese hinterhältigsten, widerlichsten und schleimigsten Wesen, die die Menschheit je gesehen hat, dem Planeten Erde den Krieg angesagt.
Von einem großen Mutterschiff aus, das über dem Planeten kreist und durch außerirdische Technologie auf dem Radarschirm unsichtbar ist, führen die Außerirdischen Angriffe aus, mit denen sie die Bevölkerung unterwandern und terrorisieren.
Es geht das Gerücht um, daß die Außerirdischen sogar in alltäglichen Gegenständen auf der Straße versteckt sind, aus denen sie sich auf ahnungslose Menschen stürzen.
Frühe Berichterstatter über die Außerirdischen wurden als verrückt und senil abgetan, aber wachsame UFO-Beobachter waren besser informiert und schlugen ihr Hauptquartier im Burger-Café in der Stadt auf, von wo aus sie sofort auf verdächtige Aktivitäten reagieren konnten.

Die Helden nannten sich..... ALIEN BUSTERS.....

LADEN

Atari ST/Amiga
Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

CBM 64/128 Diskette
Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD "*",8,1 eintippen und RETURN drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

CBM 64/128 Kassette
SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken. Dann den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Amstrad CPC Kassette
CTRL und die kleinen ENTER-Tasten gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken. Dann den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Amstrad CPC Diskette
Diskette in das Laufwerk einlegen. RUN"DISK eintippen und return/ drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

BEFEHLE

Atari ST/Amiga

Hauptphasen

Bewegung/Feuer	-	Joystick
Salto	-	Feuer & Hoch
Rolle	-	Feuer & Runter
Sprung	-	Rolle starten, dann noch einmal feuern

Verfolgungsphasen

Sprung	-	Feuer (Waffe feuert automatisch)

Spezialwaffen

Spieler 1	-	Leertaste
Spieler 2	-	0 (Ziffernblock)
Unterbrechen	-	ESC

C64/128

Hauptphasen

Bewegung/Feuer	-	Joystick
Salto	-	Feuer & Hoch
Rolle	-	Feuer & Runter
Sprung	-	Rolle starten, dann noch einmal feuern

Verfolgungsphasen

Sprung	-	Feuer (Waffe feuert automatisch)

Spezialwaffen

Spieler 1	-	Commodore-Taste
Spieler 2	-	F5
Unterbrechen	-	Run/Stop-Taste

Amstrad

Hauptphasen

Bewegung/Feuer	-	Tasten sind neu programmierbar
Salto	-	Feuer & Hoch
Rolle	-	Feuer & Runter
Sprung	-	Rolle starten, dann noch einmal feuern

Verfolgungsphasen

Sprung	-	Feuer (Waffe feuert automatisch)

Spezialwaffen

Spieler 1	-	W (Kann neu programmiert werden)
Spieler 2	-	I
Unterbrechen	-	Break (Spectrum), Esc (Amstrad)

Standard-Vorgaben für Amstrad
Spieler 1 - Tastatur Q A O P Leertaste + W (Spez-Waffe)
Spieler 2 - Joystick 1 + I

©1990, 1991 SEGA™ Alle Rechte vorbehalten. Alien Storm™ist ein Markenzeichen von SEGA ENTERPRISES LIMITED, SEGA™ist ein Markenzeichen von SEGA ENTERPRISES LIMITED. Veröffentlicht von SEGA EUROPE LIMITED. Vertrieb durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel.: 021 625-3366

ALIEN STORM™

SCENARIO

Alla ricerca di un nuovo pianeta in cui insediarsi, dopo la rovina del proprio avvenuta per incoscienza ambientale, - un gruppo dei più malvagi, infidi e schifosi alieni mai conosciuti ha mosso guerra alla Terra.
Con scorrerie effettuate da un'enorme nave madre sospesa sul pianeta e nascosta ai radar da una tecnologia aliena, gli Alieni si sono infiltrati terrorizzando la popolazione.
Si rumoreggia che gli Alieni sono perfino nascosti in oggetti comuni nelle strade, pronti a saltare addosso agli umani ignari.
I primi che avevano parlato di Alieni erano stati dileggiati come pazzi e senili, ma i vigili osservatori di UFO erano meglio informati e avevano posto una base al Burger Cafe, da dove potevano rispondere istantaneamente ad attività sospette.

Questi eroi si erano dati il nome di...GLI ACCHIAPPA ALIENI....

CARICAMENTO

Amiga
Inserisci il dischetto nell'unità disco e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM 64/128 Disco
Inserisci il dischetto nell'unità disco, batti LOAD"*",8,1 e premi RITORNO. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM 64/128 Cassetta
Premi simultaneamente i tasti MAIUSC e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

Amstrad CPC Cassetta
Premi simultaneamente i tasti CONTR e INVIO piccolo. Premi PLAY sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

Amstrad CPC Disco
Inserisci il dischetto nell'unità disco. Batti RUN"DISK e premi RITORNO. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CONTROLLI

Amiga

Fasi Principali

Muovi/Spara	-	Joystick
Saltomortale	-	Fuoco e Su
Rotola	-	Fuoco e Giù
Salta	-	Inizia rotolamento e poi fuoco di nuovo

Fasi Inseguimento

Salta	-	Fuoco (Arma spara automaticamente)

Armi Speciali

Giocatore 1	-	Barra
Giocatore 2	-	0 (su tastierino)
Pausa	-	ESC

C64/128

Fasi Principali

Muovi/Spara	-	Joystick
Saltomortale	-	Fuoco e Su
Rotola	-	Fuoco e Giù
Salta	-	Inizia rotolamento e poi fuoco di nuovo

Fasi Inseguimento

Salta	-	Fuoco (Arma spara automaticamente)

Armi Speciali

Giocatore 1	-	Tasto Commodore
Giocatore 2	-	F5
Pausa	-	Run/Stop

Amstrad

Fasi Principali

Muovi/Spara	-	Tasti ridefinibili
Saltomortale	-	Fuoco e Su
Rotola	-	Fuoco e Giù
Salta	-	Inizia rotolamento e poi fuoco di nuovo

Fasi Inseguimento

Salta	-	Fuoco (Arma spara automaticamente)

Armi Speciali

Giocatore 1	-	W (ridefinibile)
Giocatore 2	-	I
Pausa	-	Break Esc (Amstrad)

Impostazioni predefinire per Amstrad
Giocatore 1 - Tastiera q a o p Barra + W (Arma Speciale)
Giocatore 2 - Joystick 1 + I

©1990, 1991 SEGA™ Tutti i diritti riservati. Alien Storm™è un marchio della SEGA ENTERPRISES LIMITED. Edito dalla SEGA EUROPE LIMITED. Distribuito dalla U.S.Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625-3366