



LE SCENARIO

Même si cela s'est passé il y a dix ans, l'oppression et la dévastation continuent. Les forces extra-terrestres qui ont saccagé notre beau monde ont failli décimer notre civilisation.

A présent et pour la première fois depuis tant d'années, notre chance de recouvrer la gloire est arrivée: les Commandos Bioniques. Chaque membre de cette force de combat d'élite est équipé d'un bras bionique qui, en se tendant et en s'agrippant à tout objet se trouvant au-dessus de lui, permet à ce membre de grimper et de se balancer de plateforme en plateforme. Le bras sert également à attraper les provisions et les armes supplémentaires parachutées dans la zone de combat. Comme arme, le bras bionique peut assener des coups terrifiants à tout soldat ennemi qu'il rencontre. Après avoir bataillé son chemin à travers le complexe qui sert de base aux extra-terrestres, le commando doit détruire l'ordinateur de lancement, empêchant ainsi les extra-terrestres d'utiliser leur arme funeste.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps.
Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

CBM 64/128 DISQUETTE

Tapez **LOAD""**,8,1 et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM +3 DISQUETTE

Allumez l'ordinateur, introduisez le disque et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps.
Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Il y a deux versions enregistrées sur votre cassette: sur une face se trouve la version en couleur et sur l'autre, la version monochrome.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST DISQUETTE

Introduisez le disque **A**, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera automatiquement. Suivez les incitations sur écran.

CBM AMIGA

Introduisez le disque **A** dans le lecteur et suivez les incitations sur écran.

IBM PC ET COMPATIBLES DISQUETTE

Lancez **D.O.S.** A l'incitation '**A>**', introduisez le disque de jeu, tapez '**BIONIC**' et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Note aux utilisateurs de Spectrum 48K: Une fois le jeu chargé, retournez la cassette et réembobinez-la jusqu'au début de la face deux. Appuyez sur **PAUSE** après le chargement de chaque niveau. Si vous voulez rejouer une fois le jeu terminé, réembobinez la face deux et appuyez sur **PLAY**.

Note aux utilisateurs de Commodore Cassette: Une fois le jeu chargé, retournez la cassette et réembobinez-la jusqu'au début de la face deux. Appuyez sur **PLAY** et tenez cette touche enfoncée car une fois que vous avez terminé un niveau, le suivant se chargera automatiquement. Si vous voulez rejouer une fois le jeu terminé, réembobinez la face deux et appuyez sur **PLAY**.

Note aux utilisateurs d'Amstrad Cassette: Une fois le jeu chargé sur l'une des deux faces selon que vous voulez jouer la version couleur ou monochrome, ramenez le compteur à zéro. Tenez la touche **PLAY** enfoncée car une fois que vous avez terminé un niveau, le suivant se chargera automatiquement. Si vous voulez rejouer une fois le jeu terminé, réembobinez la face deux jusqu'à zéro sur votre compteur et appuyez sur **PLAY**.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Sans que le bouton FEU ne soit enfoncé:

Manche à balai à **GAUCHE** – Marchez à gauche

Manche à balai à **DROITE** – Marchez à droite

Manche à balai en **ARRIERE** – Accroupissez-vous

Manche à balai en **AVANT** – Aucun effet

Pour attacher votre bras bionique, appuyez sur **FEU**.

Avec le bouton FEU enfoncé:

Manche à balai à **GAUCHE** – Feu à gauche

Manche à balai à **DROITE** – Feu à droite

Manche à balai en **ARRIERE** – Accroupissez-vous et feu dans la direction à laquelle vous faites face.

Manche à balai en **HAUT** – Tendez le bras bionique

Avec les bras bionique:

Manche à balai à **GAUCHE** – Balancez à gauche

Manche à balai à **DROITE** – Balancez à droite

Manche à balai en **ARRIERE** – Enlevez le bras bionique

Manche à balai en **AVANT** – Grimpez le bras bionique

COMMANDES DE CLAVIER

Atari ST, Amiga: **F1** – Pause, **F10** – Réinitialisation. Manche à balai ou souris recommandés.

Spectrum: Les commandes de clavier sont définissables par l'utilisateur.

Amstrad CPC: **ESC** – Pause. Appuyez sur **ESC** deux fois pour remettre à l'état initial. Les commandes de clavier sont définissables par l'utilisateur.

Commodore 64/128: **C** (Touche Commodore) – Pause, **Q** – Quittez. Le contrôle par manche à balai est recommandé.

LE JEU

Votre commando bionique est équipé non seulement d'un bras bionique mais aussi d'un fusil de chasse double standard. À mesure que le jeu progresse, un armement supplémentaire vous sera parachuté. Celui-ci comprend:

Un fusil à tir rapide
Un lance-grenade
Un destructeur de plasma à culasse mobile
Un chargeur turbo de bras bionique peut aussi être lâché pour fournir d'avantage de vitesse.

NIVEAU 1

La Forêt Mourante

C'est le seul chemin qui donne accès au complexe de la base des extra-terrestres. Cependant, ces derniers le savent aussi! Quand vous vous approchez du complexe, les gardes extra-terrestres armés de fusils et de grenades vous barreront la route. Grimpez sur les arbres à l'aide de votre bras bionique, mais faites attention: les soldats les plus grands sont équipés d'une corde et d'un crochet avec lesquels ils peuvent grimper les arbres et vous pourchasser. De plus, les arbres sont habités par une espèce d'abeilles géantes dans les branches inférieures et par des créatures volantes vicieuses dans les branches du haut. Elles doivent être soit détruites soit évitées à tout prix.

NIVEAU 2

Le Chateau

Une fois hors de la forêt, votre tâche suivante est neutraliser le chateau sous lequel se trouve le complexe de la base ennemie. Battez-vous et frayez-vous un chemin à travers le pont-levis en faisant de votre mieux pour détruire ou éviter les canons et les tourelles à fusils qui crachent vague sur vague d'obus et de missiles. Les fils électriques qui vous barrent la route doivent être détruits car si vous les touchez, vous serez immédiatement électrocuté. Comme si tout cela n'était pas suffisant, une fois passé le pont, vous devez, pour atteindre le sommet du chateau, détruire les soldats kamikazes bourrés d'explosifs qui feront leur possible pour ralentir votre progression, pendant qu'au-

dessus de vous, les extra-terrestres ont placé leurs soldats les plus durs qui essayeront de vous écraser en lançant de gros objets sur vous quand vous passez.

NIVEAU 3

Infiltration

Il ne sera pas aisé d'accéder au complexe sous-terrain. Leurs deux premières lignes de défense détruites, les extra-terrestres ont entièrement bouclé le complexe. Cependant, il y a une petite chance d'entrée: le système d'égouts. Frayez-vous un chemin à travers ce système infesté de créatures meurtrières dont on connaît peu de choses. Détruisez également les énormes robots qui, bien qu'ils soient opérationnels seulement en partie, sont toujours extrêmement dangereux. Ajoutez à tout cela les machines terrifiantes qui viennent en bondissant vers vous et qui, si elles sont touchées, libèrent leurs pilotes, leur permettant ainsi de continuer à se battre.

NIVEAU 4

La Salle de Contrôle

Quand vous y êtes, vous devez rejoindre les missiles aussi rapidement que possible. Pour cela, vous devez traverser la salle de contrôle. Votre entrée est cependant bloquée par une série de portes fixes. Vous pourrez les ouvrir facilement en faisant sauter les serrures. En vous efforçant d'atteindre le sommet de la salle, vous devez détruire les soldats qui vous barrent la route, les hélicoptères qui tournoient au-dessus de votre tête en lâchant des bombes, tout en évitant les indestructibles qui vous aplatiront s'ils en ont l'occasion.

NIVEAU 5

Le Silo

Le dernier et le plus difficile des niveaux de Bionic Commando. Faites sauter les dernières défenses qui vous réservent quelques surprises meurtrières. Une fois arrivé au sommet du silo, détruisez l'ordinateur de lancement des extra-terrestres, mettant fin ainsi au lancement du missile de la mort et terminant votre mission..... peut-être.

CAPCOM USA INC. © 1987. Tous droits réservés.

Fabriqué et distribué sous licence par GO! Media Holdings Ltd.,
une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, prêt, location, location à bail et vente, sous toute forme, strictement interdits.