

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

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

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	-	Break (Spectrum) Esc (Amstrad)

Default Settings For Spectrum/Amstrad

Player 1 - Keyboard Q A O P Space + W (Spec Weapon)
Player 2 - Joystick 1 + 1

©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

Étapes Principales

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

Étapes 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

Étapes 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

Joueur 1 - Q A O P Espacement sur clavier + W (Armes Spec)
Joueur 2 - Joystick 1 + 1

©1990, 1991 SEGA™. Tous droits réservés. Alien Storm™ est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED, SEGA™ est une marque déposée de SEGA EUROPE LIMITED. Publié par SEGA EUROPE LIMITED. Distribué par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel : 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 Berichtersteller 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 Cassette

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

Amstrad CPC Cassette

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 (Zifferblock)
Unterbrechen	-	ESC

C64/128

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

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 + 1

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