

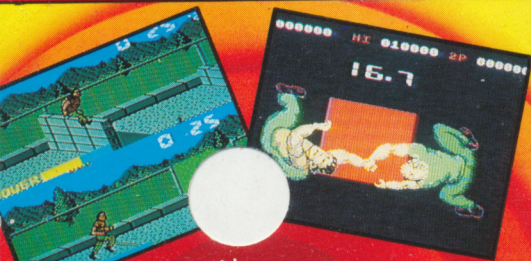
COMMODORE 64/128

CBM

COMMODORE 64/128

COMMODORE 64/128

COMMODORE 64/128



COIN-OP ACTION

"a faithful conversion of the arcade original... the excellent sound... the graphics couldn't be better... one of the best games I've ever played."

CRASH SMASH

CHART-TOPPER!



Screen shots taken from various computer formats.



ENGLISH

DEUTSCH

ITALIANO



COMBAT SCHOOL



JOYSTICK ONLY

COMBAT SCHOOL

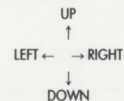
Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. PRESS PLAY ON TAPE.

CONTROLS

The game is controlled by joystick only, player one — port 1, player two — port 2.

NOTE:

To start the game if FIRE button on joystick in port 1 is pressed then this will select one player game, if FIRE button on joystick in port 2 is pressed this will select two player game.



CONTROL FOR DIFFERENT EVENTS

ASSAULT COURSE

Waggle left and right to build-up and maintain speed. Press FIRE to jump over walls and onto horizontal ladder: continue waggling.

FIRING RANGE ONE

Use up, down, left, right to control your cursor and FIRE to fire your weapon.

IRON MAN RACE

Waggle joystick up and down to build-up and maintain speed, move joystick left and right to move left and right. Press FIRE to jump over any obstacles.

FIRING RANGE TWO

Move left and right to move your man in appropriate direction and press FIRE to fire your weapon.

ARM WRESTLING

Waggle left and right to build-up and maintain maximum power.

FIRING RANGE THREE

Move left and right to move your cursor in the appropriate direction and press FIRE to fire your weapon.

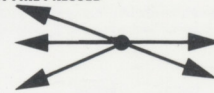
WITHOUT FIRE PRESSED

KICK UP

WALK LEFT

MID KICK

KICK



WALK RIGHT

KICK

DUCK

WITH FIRE PRESSED

PUNCH UP

PUNCH DOWN



COMBAT WITH INSTRUCTOR

Left and right as normal, up to jump and FIRE to punch/kick.

CHIN-UPS

Waggle left and right.

THE MISSION

WALK LEFT

FIRE — KICK



WALK RIGHT

GAME PLAY

There are seven taxing events which call upon every skill you can muster. To be the supreme fighting machine and graduate from the Combat School you must ensure that all events are completed in the specified time.

COMBAT SCHOOL

LADEN

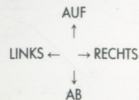
Die SHIFT — und die RUN/STOP — Tasten gleichzeitig drücken.

STEUERUNG

Das Spiel wird nur vom Joystick gesteuert — Port 1 für Spieler 1, Port 2 für Spieler 2.

MERKE:

Um das Spiel zu beginnen, muß der FIRE Knopf gedrückt werden — mit Joystick in Port 1 für 1-Spieler Spiel, in Port 2 für 2-Spieler Spiel.



STEUERUNG FÜR VERSCHIEDENE WETTKÄMPFE KAMPFBAHN

Wackle nach links und rechts, um Geschwindigkeit aufzubauen und zu halten. Drücke FIRE, um über Mauern und auf die horizontale Leiter zu springen: wackle weiter.

ERSTER SCHIESSTAND

Benutze auf/ab/links/rechts um den Cursor zu steuern und FIRE zum Schießen.

IRON MAN RENNEN

Wackle den Joystick auf und ab, um Geschwindigkeit aufzubauen und zu halten. Bewege den Joystick nach links und rechts für links/rechts Bewegungen. Drücke FIRE um über Hindernisse zu springen.

ZWEITER SCHIESSTAND

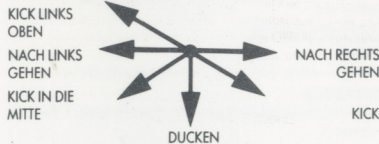
Bewege nach links und rechts um Deinen Mann in die entsprechende Richtung zu bewegen und drücke FIRE zum Schießen.

ARMRINGEN

Wackle links/rechts um maximale Kraft aufzubauen und zu halten.

DRITTER SCHIESSTAND

Bewege den Cursor mit der links/rechts Steuerung in die entsprechende Richtung. Drücke FIRE zum Schießen.



SCHLAG NACH
OBEN
SCHLAG NACH
UNTEN

**KAMPF MIT DEM INSTRUKTOR**

Links/rechts wie normal, auf zum Springen und FIRE zum Schlagen/Kicken.

ARMAUFZÜGE

Wackle nach links und rechts.

DIE MISSION**DAS SPIEL**

In sieben schwierigen Wettkämpfen wird all Dein Können geprüft werden. Um die beste Kampfmaschine zu werden und die Kampfschule mit Erfolg abzuschließen, mußt Du alle Wettkämpfe innerhalb der angegebenen Zeit beenden.

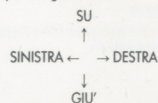
Premiere den tasto MAIUSCOLE und den tasto RUN/STOP contemporaneamente. Premiere PLAY sul registratore.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Il gioco viene controllato soltanto tramite joystick; per il giocatore uno: porta 1, per il giocatore due: porta 2.

NOTA:

Per iniziare il gioco, se il pulsante di tiro sul joystick nella porta 1 è premuto, viene selezionato il gioco per un giocatore soltanto; se invece il pulsante di TIRO sul joystick nella porta 2 è premuto, viene selezionato il gioco per due giocatori.



CONTROLLO DEI MOVIMENTI NELLE VARIE PROVE

PERCORSO D'ASSALTO

Muoversi freneticamente a destra e a sinistra per incrementare e mantenere la velocità. Premere il pulsante di TIRO per scavalcare le pareti e passare alla scala orizzontale: continuare a dondolarsi.

GITTATA UNO

Usare le posizioni alto, basso, destra, sinistra per controllare il cursore e PREMERE IL PULSANTE DI TIRO per sparare.

CORSA DELL'UOMO DI FERRO

Muovere freneticamente il joystick in giù e in su per incrementare e mantenere la velocità, muovere freneticamente il joystick a destra e a sinistra per spostarsi a destra e a sinistra. Premere il PULSANTE DI TIRO per scavalcare eventuali ostacoli.

GITTATA DUE

Muoversi freneticamente a destra e a sinistra per spostare l'uomo nella direzione corretta e premere il PULSANTE DI TIRO per far fuoco.

LOTTA CORPO A CORPO

Spostarsi a destra e a sinistra per incrementare e mantenere la massima potenza.

GITTATA TRE

Spostarsi a destra e a sinistra per spostare il cursore nella direzione corretta e premere il PULSANTE DI TIRO per far fuoco.

SALTO VERSO L'ALTO

PUGNO VERSO
L'ALTO
PUGNO VERSO IL
BASSO

**LOTTO CON L'ISTRUTTORE**

Verso destra e sinistra nel modo consueto, verso l'alto per saltare e PULSANTE DI TIRO per dare pugni/calci.

TESTA IN ALTO**ESECUZIONE DEL GIOCO**

Il gioco consta di sette prove, durante le quali si deve fare appello a tutte le proprie abilità. Per diventare una perfetta macchina da combattimento e diplomarsi dalla "Combat School", occorre superare tutte le prove entro il tempo limite.

© 1987 Ocean Software Limited COMBAT SCHOOL TM
and Konami © are trademarks of KONAMI.
© KONAMI 1987.

The Hit Squad, P.O. Box 350, Manchester M60 2LX.