

BLACK TIGER

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette deck then follow on screen prompts.

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD***.8,1** and press **RETURN**, then follow on screen prompts.

SPECTRUM 48K Cassette

Type **LOAD***** and press **ENTER**, then press **PLAY** on the cassette deck.

SPECTRUM +2 Cassette

Press **ENTER** on the **LOADER** option. Press **PLAY** on the cassette deck then follow on screen prompts.

SPECTRUM +3 Disk

Turn on computer, insert disk and press **ENTER** on the **LOADER** option and the game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC Cassette

Press **CTRL** and **ENTER** keys together then press **PLAY** on the cassette deck.

AMSTRAD CPC Disk

Type **RUN*DISK** and press **ENTER**, the game will then load and run automatically.

ATARI ST

Switch on the computer and insert the game disk, the game will then load and run automatically.

CBM AMIGA

Switch on the computer and insert the game disk, the game will then load and run automatically.

SCENARIO

Long ago, three evil dragons descended from the skies and brought a nightmare of darkness and destruction to a once peaceful kingdom. From this suffering, emerged a powerful and brave warrior who fought against the demonic Dragons and Demons to restore law and order in his homeland. He was known only as the Black Tiger. You take on the role of Black Tiger and enter a sinister fantasy world of endless and absorbing action.

GAMEPLAY

The game consists of stages in which you destroy various fantasy oriented opponents, collect zenny coins, open treasure chests (with keys) and break open containers that hold either treasure or villains. There are a number of Old Men frozen along the way who may reward you if you free them. Some give clues to the game, others give you more play time, money or vitality potions—while some allow you to buy weapons, armour, keys and potions from them. After you save an Old Man, he will disappear. Saving zenny coins allows you to purchase various items as you progress. If you buy one of the four weapons available, a weapon power number appears next to the appropriate icon at the foot of the screen. You automatically throw several knives each time you use your weapon.

Each stage ends with a major villain. You may encounter any of the following:

Block Head, Blue Dragons, Spear Throwing Demons, Blue Samurai Dragons, Red Dragons, Gold Samurai Dragons or Black Dragons.

Opening a treasure chest can reveal one of the following: An hourglass (gives more time), a lantern or gold. Take care, some contain fire columns that can damage you.

Bonuses are gained by collecting various characters, these include Capcom cows, elves, barrels and stars.

Here is a list of minor villains you will encounter:

Block Heads — rectangular chunks of stone that bounce around and tries to squash you.

Skeletons — appear out of the ground and throw their heads at you. Can't be killed until fully animated.

Blue Goblin — tries to chop you with his battle axe.

Spinning Skull — can't be killed.

Fire Mummies — spit fire.

Audrey II — man-eating plant.

Audrey III — poisonous variety of Audrey II. If you are poisoned by an Audrey III plant, you will not throw the knives. The potions from the Old Man will cure poison.

Fire Demon — doesn't move. Just throws fireballs at you. It can't throw fireballs as long as you keep hitting it.

Grim Reaper Hags — come in two varieties. One generates red fire columns and one generates blue frost columns. The blue frost columns reverse the right and left on your joystick. Both go ethereal when attacked.

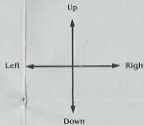
Spear Throwing Demon — starts out as a sphere. Uncurs and flies around throwing spears.

Birds — lethal to you if touched.

Rocks — fall from various places when triggered by player bounce a couple of times, then disintegrate.

Vile Vials — little blue blobs that bob around and try to touch you.

Joystick Controls



FIRE BUTTON — Fire

If you push up first and then right/left between 1/4 and 1/2 second later, you will jump straight up and then move to the right or left at the top of his arc.

Keyboard Controls

CBM 64/128

Pause on — **RUN/STOP**

Pause off — **FIRE** button

SPECTRUM

K — Keyboard and Redefine keys.

J — Kempston Joystick.

S — Sinclair Joystick.

AMSTRAD

K — Keyboard and Redefine keys.

J — Joystick.

II — Pause on.

G — Pause off.

© 1990 Capcom Co. Limited. All rights reserved.

This game has been manufactured under license from CAPCOM CO. LTD., Japan. Black Tiger™ and Capcom™ or Capcom™ are trademarks of CAPCOM CO., LTD.

Manufactured and distributed under license by U.S. GOLD LIMITED, Units 2,5 Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 625 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means is strictly prohibited.

BLACK TIGER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone et suivez les instructions sur l'écran.

CBM 64/128 Disquette

Tapez **LOAD***.8,1** et appuyez sur la touche **RETURN**, suivez alors les instructions sur l'écran.

SPECTRUM 48K Cassette

Tapez **LOAD***** et appuyez sur la touche **ENTER**, appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone.

SPECTRUM +2 Cassette

Appuyez sur la touche **ENTER** de l'option **LOADER**. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone et suivez les instructions sur l'écran.

SPECTRUM +3 Disquette

Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et appuyez sur la touche **ENTER** de l'option **LOADER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC Cassette

Appuyez sur les touches **CTRL** et **ENTER** minuscule simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone.

AMSTRAD CPC Disquette

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

ATARI ST Disquette

Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM AMIGA Disquette

Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SCENARIO

Il y a longtemps 3 dragons démoniaques descendirent de l'enfer et apportèrent destruction et tourments à un royaume paisible. Après de longues souffrances, un guerrier courageux, Black Tiger, décida d'élever contre ces démons pour rétablir la paix. Vous êtes Black Tiger et vous allez découvrir ce monde sinistre où l'action sera passionnante et fantastique.

LE JEU

Le jeu comprend plusieurs niveaux au cours desquels, il faut détruire des nombreux adversaires, accumuler les zenny's (monnaie locale), et ouvrir des malles où l'on trouve des trésors ou des ennemis. Les sages du royaume ont été pétrifiés et il faudra que vous les libériez. En échange, ils vous récompenseront en vous offrant des astuces, du temps supplémentaire ou des potions magiques. D'autres vous proposeront d'acheter des armes, des boucliers, des clés... c'est pour faire ces achats qu'il vous faut économiser les zenny's. 4 armes sont à votre disposition: lorsque vous achetez une, un indice de ce pouvoir apparaît à côté de l'icône en bas de l'écran. Chaque fois que vous servez de votre arme, vous jetez 4 polignards.

Chaque niveau se termine par la confrontation d'un monstre abominable.

Vous rencontrerez: La Tête de Pierre, Un Démon-Lancier, Un Dragon-Samurai Bleu, Un Dragon Rouge, Un Dragon-Samurai Doré et Un Dragon Noir.

Ces coffres peuvent renfermer: un sablier (plus de temps), une lanterne, des or, et dans certains, ils peuvent aussi contenir des colonnes de feu dangereuses.

Vous pouvez aussi ramasser des personnages: des vaches Capcom, des elfes, des tonneaux, des étoiles. Ces personnages vous donnent des points supplémentaires.

Vous rencontrerez aussi des monstres moins terrifiants.

Des blocs de pierre — qui peuvent vous écraser.

Des squelettes — qui sortent de terre, pour vous jeter leurs crânes. Vous ne pouvez les tuer que lorsqu'ils sont sortis de terre.

Le Lutin Bleu — qui essaie de vous trancher la tête avec sa hache.

Les crânes tournants — qui sont immortels.

Les mommies — qui craquent du feu.

Audrey II — plante carnivore.

Audrey III — variété vénéneuse d'Audrey II. Si vous êtes empoisonné par une plante Audrey III, vous ne pouvez lancer les polignards, et les potions vendues par les sages peuvent vous pétrifier.

Démon cracheur de boules de feu — Quand vous le frappez ils ne peuvent plus jeter de feu.

Moisonneur — 2 variétés: l'un jette des colonnes de feu rouges, l'autre jette des colonnes de feu bleues et glacées.

Les colonnes de feu bleues inversent les commandes droite/gauche du joystick.

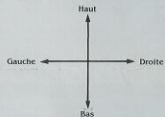
Démon-lancier — Une sphère s'ouvre pour voler et pour jeter des lances.

Oiseaux — Mortels si vous les touchez.

Cailloux — ils tombent, rebondissent et se fracassent.

Floées — gouttes bleues qui tombent et vous étouffent.

Les Manettes



BOULET FEU — Feu

Si vous appuyez vers le haut et puis droite/gauche, 1/4-1/2 seconde plus tard Black Tiger saute vers le droite/gauche.

Commandes de Clavier

CBM 64/128

Pause on — **RUN/STOP**

Pause coupé — Bouton **FEU**

SPECTRUM

K — Clavier définissable par l'utilisateur.

J — Joystick Kempston.

S — Joystick Sinclair.

AMSTRAD

K — Clavier définissable par l'utilisateur.

J — Joystick.

II — Pause.

G — Fin de pause.

© 1990 Capcom Co. Limited.

Tous droits réservés. Ce jeu est fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD. JAPAN. Black Tiger™ et Capcom™ ou Capcom™ sont des marques déposées de Capcom Co., Ltd.

Fabrique et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX. Téléphone: 021 625 3388.

Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. Toute copie ou vente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdites.