

CAPCOM COLLECTION



ERBE



4
FABULOSOS NUMEROS UNO

U.S. GOLD

CAPCOM®
USA

INDICE

	<u>Pág.</u>
STRIDER	3
STRIDER™ II	5
DINASTY WARS	9
GHOULS'N'GHOST	13

STRIDER

**SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE**

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE CBM 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla. Joystick en la puerta 2. Pulsa RUN/STOP para hacer una pausa en la partida. Pulsa la tecla RESTORE para terminar la partida.

CASSETTE SPECTRUM 48/128, +2, +3

Teclea LOAD"" y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla. Joystick Kempston, Sinclair y opciones del teclado. TECLADO: Q = Arriba; A = Abajo; O = Izquierda; P = Derecha; SPACE BAR o M = Disparo; H = Pausa, y G = Continuar.

CASSETTE AMSTRAD CPC

Pulsa simultáneamente CTRL y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla. Control de juego vía joystick o teclado. TECLADO: Q = Arriba; A = Abajo; O = Izquierda; P = Derecha; SPACE BAR o M = Disparo; H = Pausa, y G = Continuar.

DISCO AMSTRAD CPC

Teclea RUN""DISK y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla. Control del juego vía joystick o teclado. TECLADO: Q = Arriba; A = Abajo; O = Izquierda; P = Derecha; SPACE BAR o M = Disparo; H = Pausa, y G = Continuar.

ESCENARIO

Como Strider, tu objetivo consiste en infiltrarte en el Ejército Rojo Soviético, espiar a los enemigos y llevar sus secretos a tus superiores. Tu misión empieza en la Plaza Roja. Después de vencer los ataques de la KGB avanza hasta los nevados picos de las tierras de Siberia, donde te enfrentarás a diversos enemigos y a la dureza de los elementos. Si sobrevives a esta prueba de hielo, dirígete a las tierras bajas del sur, donde las tribus de la jungla te atacarán con lanzas y flechas envenenadas. Después regresa a Moscú para enfrentarte al Gran Maestro del Ejército Soviético: el futuro del mundo occidental depende de tu éxito en esta última confrontación.

© Capcom.

STRIDER™ II

**SPECTRUM, SPECTRUM +3, AMSTRAD,
AMSTRAD DISCO, C64**

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128 CASSETTE

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en tu cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

CBM 64/128 DISCO

Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones en la pantalla.

SPECTRUM 48/128K, '2 CASSETTE

Teclea LOAD"" y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en tu cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla. Comandos del teclado definibles por el usuario. Joystick compatible Kempston y Sinclair.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER al mismo tiempo. Pulsa PLAY en tu cassette. Sigue las instrucciones en la pantalla. Comandos del teclado definibles por el usuario.

AMSTRAD CPC DISCO

Tecllea RUN Disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones en la pantalla. Comandos del teclado definibles por el usuario.

ESCENARIO

El guerrero vuelve de su conquista en el bloque soviético para encontrarse que sus servicios se requieren ¡En otro MUNDO! La mujer a la cabeza del planeta Magenta ha sido raptada por terroristas alienígenas, que ahora piden su mundo como rescate. En pago a su ayuda los Magentianos han dado al guerrero un láser Gyro devastador de alta velocidad y un conversor de materia, que cuando está suficientemente cargado los transformará cibernéticamente en una unidad de elite mecánica de combate. En esta forma él será capaz de vencer cualquier cosa que los terroristas le puedan lanzar... o por lo menos eso es lo que los Magentianos le han dicho.

EL JUEGO

NIVEL 1

Empiezas tu misión en el bosque fuera de la fortaleza. Rotobts automáticos patrullan este área y están programados para destruir cualquier organismo alienígena que encuentren. Ten cuidado, el soporte aéreo enemigo está en camino.

NIVEL 2

Después de dejar el bosque entras en las ruinas de una ciudad diezmada por los repetidos intentos de rescate de los Magentianos.

La artillería terrorista acecha en los escombros, siempre lista para un nuevo ataque. Destruye tantos de éstos como puedas mientras intentas evitar las descargas de energía de los generadores de potencia.

NIVEL 3

Moviéndote bajo la tierra para evitar la fuerza total de un ataque terrorista, te encuentras cara a cara con malignas crías alienígenas. Abrete camino a través de estas horribles criaturas. Si piensas que estos demonios son malos..., ¡espera a encontrar a su madre!

NIVEL 4

De nuevo en el aire libre protagonizas una batalla encima del tejado donde tu agilidad, velocidad y habilidad son fundamentales. Intenta ni quedar inconsciente mientras las luchas contra las descargas de energía de las calaveras y otras sorpresas a medida que te acercas a tu objetivo.

NIVEL 5

Ahora que has roto todas sus defensas, entra y busca la nave prisión. Localiza y libera al líder de este mundo, pero ten cuidado, no te van a dejar salir tan tranquilamente.

CONTROLES

CBM 64/128

Modo humando

Joystick - Puerta 2.
Abandonar - Restore.

Pausa sí/no - Run/Stop.
Fuego - Usa la espada.
Si pulsas FUEGO mientras estás de pie activarás el láser.

Modo robot

Caminar a la izquierda
Camina a la derecha.
Fuego OK usar láser.

Te transformarás en un robot para la batalla final en cada nivel si has recogido suficientes iconos de energía.

SPECTRUM AMSTRAD

Modo humano

Teclas:

1 - Modo de color.

2 - Modo mono.

Espacio - Usar espada.

Si pulsas espacio mientras estás de pie, activarás el láser.

Si has recogido suficientes iconos de energías, pulsando ENTER te transformarás en un ROBOT.

Modo robot

Caminar a la izquierda.
Caminar a la derecha.
Espacio - Disparar láser.

CREDITOS

STRIDER™ II © Capcom USA, Inc. Todos los derechos reservados.
Capcom® es una marca registrada de Capcom USA Inc. Fabricado y distribuido bajo licencia de US Gold Ltd.

Existe copyright en este programa. La copia no autorizada, préstamo o reventa por cualquier medio está completamente prohibida.

DINASTY WARS

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE CBM 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

DISCO CBM 64/128

Tecla LOAD"" y pulsa RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

CASSETTE SPECTRUM 48K

Teclea LOAD"" y pulsa INTRO. Pulsa PLAY en el cassette. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa 1 para jugar una partida de un jugador o 2 para jugar una partida de dos jugadores. Después selecciona controlar el juego vía joystick o teclado.

CASSETTE SPECTRUM +2, +3

Pulsa INTRO sobre la opción LOADER. Pulsa PLAY en el cassette. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa 1 para jugar una partida de un jugador o 2 para jugar una partida de dos jugadores. Después selecciona controlar el juego vía joystick o teclado.

CASSETTE AMSTRAD CPC

Pulsa simultáneamente CTRL y teclas pequeñas INTRO. Pulsa PLAY en el cassette. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa 1 para jugar una partida de un jugador o 2 para jugar una partida de dos jugadores. Después selecciona controlar el juego vía joystick o teclado.

DISCO AMSTRAD CPC

Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa 1 para jugar una partida de un jugador o 2 para jugar una partida de dos jugadores. Después selecciona controlar el juego vía joystick o teclado.

EL JUEGO

Juegas montado a caballo. Tu objetivo es avanzar a través de varios niveles luchando contra ocho legiones de soldados de infantería y caballería, así como destruir y vencer al malvado "Thung Choc".

Cuando empiece la partida verás cuatro personajes —cada uno tiene sus propias habilidades (físicas y mentales) y utiliza determinadas armas—. Selecciona el personaje que creas que está mejor preparado para completar la misión.

Una vez seleccionado el personaje empieza la partida. Utiliza tus armas y tácticas para vencer a cualquier adversario que aparezca.

El daño que puede producir tu arma depende de dos factores:

— La cantidad de agresión que pones en cada golpe. Esto depende de la cantidad de tiempo que mantienes presionado el botón DISPARO (fíjate en el indicador que aparece en la parte inferior de la pantalla).

— La cantidad de iconos de armas que recoges mientras avanzas por el nivel.

Dispones de "tácticas" especiales que podrás utilizar cuando te enfrentes a situaciones peligrosas. Sin embargo, ten cuidado, porque el uso de dichas tácticas reducen tu energía física y afectan a la fuerza de tu arma.

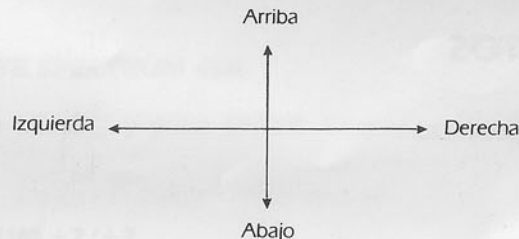
Si eres herido por un adversario, tu energía física disminuirá. Cuando pierdas toda tu fortaleza física, perderás una vida. Tienes tres vidas por partida.

CONTROLES

CBM 64/128

Un jugador yu control sólo vía joystick.

JOYSTICK PUERTA 2



SPACE BAR - TACTICAS

SPECTRUM

Teclado:

O: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.
P: Derecha.
SPACE BAR: Disparo.
INTRO: Tácticas.
JOYSTICK KEMPSTON Y SINCLAIR COMPATIBLE.

AMSTRAD

Teclado:

O: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
SPACE BAR: Disparo.
RETURN/INTRO: Tácticas.
JOYSTICK COMPATIBLE.

CREDITOS

© 1990 Capcom Ltd.

GHOULS'N'GHOST

**SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE**

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE CBM 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

DISCO CBM 64/128

Tecla LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. Sigue las intrucciones de pantalla.

CASSETTE SPECTRUM 48K

Tecllea LOAD"" y pulsa ENTER. Después pulsa PLAY en el cassette.

SPECTRUM +2/+3

Pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

CASSETTE AMSTRAD CPC

Pulsa simultáneamente CTRL y teclas pequeñas ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

DISCO AMSTRAD CPC

Tecla RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

IMPORTANTE: (Usuarios del Spectrum 48K y Amstrad CPC.) Al comienzo del nivel 1 recibirás instrucciones de poner a cero al contador del cassette. Si se produce algún error mientras cargas cualquiera de los niveles, rebobina y vuelve a cargar desde el principio de los bloques de datos de ese nivel en particular.

Como ayuda incluimos el gráfico siguiente:

Nivel 1 000 Nivel 2 Nivel 3
Nivel 4 Nivel 5

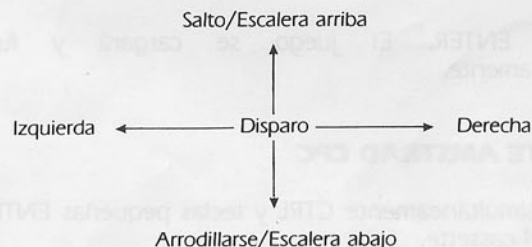
ESCENARIO

¿Puedes ayudar a Arthur en su hazaña?, ¿podrás salvar a la Princesa Hus? Cinco emocionantes niveles de increíble acción donde formidables enemigos bloquean tu camino.

CONTROLES

Controles del joystick

Dispara, salta y baja pulsando simultáneamente el botón disparo.



CBM 64/128

Joystick en la puerta número 2.

CONTROLES DEL TECLADO

Spectrum

Space Bar: Cambio entre las páginas de título.

O: Empezar partida.

1: Selección del teclado o joystick.

SHIFT + Space (48K): Pausa.

Tecla Break (128K): Pausa.

Después de pulsar 1 selecciona el método de control que prefieras.

Amstrad

Teclas redefinibles por el usuario; pulsa 1 para seleccionar las teclas.

Pulsa 2 para activar los controles vía joystick.

Por defecto, los controles son vía joystick.

Pulsa 3 o el botón disparo para empezar la partida.

Para hacer una pausa en la partida pulsa ESC. Si pulsas ESC dos veces, terminará la partida.

CBM 64/128

O: Terminar partida.

Tecla Commodore: Pausa/continuar.

ARMAS ESPECIALES

Cuando el jugador encuentra un arma especial (en cofres), éstas pueden ser activadas manteniendo presionado el botón/tecla

disparo hasta que el indicador del panel de estatus se ilumine completamente. Después suelta el botón/tecla disparo.

OPCION CONTINUAR

Cuando el jugador ha perdido todas sus vidas, tendrá la opción de continuar desde donde perdió la última de sus vidas. Esta opción se puede utilizar un determinado número de veces (según el tipo de formato).

CREDITOS

© 1989 Capcom Company Limited.

Todos los derechos reservados.

Este juego ha sido fabricado bajo licencia de Capcom Co., Ltd. Ghouls'n'Ghosts™ y Capcom™ o Capcom® son marcas registradas de Capcom Co., Ltd.



LA
PIRATERIA
ES DELITO