

A M S T R A D

AMSTRAD
AM 464

STREET FIGHTER

ERBE



CAPCOM™

STREET FIGHTER

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

ESCENARIO DEL JUEGO

En este juego tienes el papel de Street Fighter, que viaja por el mundo a fin de poner a prueba tu destreza frente a adversarios de diferentes nacionalidades.

El juego se presenta en un formato de multicarga de cinco partes: cada carga contiene datos relativos a un determinado país. Los países son Japón, USA, Inglaterra, China y Tailandia.

Al cargar se le presentan al jugador distintas opciones:

A: Iniciar el juego con tres créditos.

B: Multicarga on/off: el jugador puede elegir permanecer en Japón antes que seguir a través de cargas de cinta.

C: Uno o dos joystick.

D: Joystick (joystick Spectrum Kempston o Sinclair).

El jugador 1 asume el papel de Street Fighter Ryu. Si se selecciona un juego de dos participantes, el jugador 2 asume el papel de Ken. Estos deberán combatir para determinar quién pasará a enfrentarse con sus adversarios en todo el mundo.

En cada país debes luchar con dos rivales controlados por el ordenador antes de pasar a la carga próxima. Estos son:

Japón: Retsu y Geki.

USA: Joe y Mike.

Inglaterra: Birdie y Eagle.

China: Lee y Gen.

Tailandia: Adon y Sagat.

Cada competición se organiza como el mejor de tres asaltos, concediéndosele al vencedor puntos de premio para el tiempo restante y energía (el jugador pierde energía cuando se le da puntapiés, puñetazos o es alcanzado por un proyectil).

Después de derrotar a todos los adversarios en un país, el jugador participa en un asalto de premio. En éste debe realizar un GOLPE de KARATE sobre una pila de bloques de hormigón. La fuerza de tu golpe queda determinada por la lectura en el visualizador de fuerza cuando se pulsa y suelta el botón FIRE. El movimiento debe llevarse a cabo antes de alcanzarse el límite de tiempo.

CONTROLES

SPECTRUM 48/128K, +2, +3

Jugador 1: Kempston o Sinclair Joystick. Teclas 1-5 teclado.

Jugador 2: Sinclair Joystick 1. Teclas 6-0 teclado.

AMSTRAD CPC

Q: arriba; A: abajo; O: izquierda; P: derecha; (a): fuego; S: pausa o usa el joystick.

CBM 64/128

Usar puerta núm. 1 para el jugador 1 y puerta 2 para el jugador 2 (versión USA).

Usar puerta número 2 para el jugador 1 y puerta número 1 para el jugador 2 (versión UK).

Selección menú:

F1: multicarga on/off.

F3: uno/dos jugadores.

¡Uno de los mejores juegos de artes marciales! La intensa acción se desarrolla en cinco escenarios diferentes: Japón, China, USA, Tailandia e Inglaterra, donde lucharás con diez de los más duros y resistentes adversarios, poniendo tus dotes de luchador hasta llegar a tus propios límites.



INSTRUCCIONES CARGA

CBM 64/128 Cassette

Pulsar las teclas SHIFT y RUN/STOP juntas.

Pulsar PLAY en la grabadora de la cassette.

Una vez que la pantalla de título se ha cargado, poner a cero el contador de la cinta.

Pulsar PLAY y seguidamente dejar oprimida la tecla como cuando has completado un nivel; el próximo se cargará automáticamente.

Si quieres recomenzar una vez terminado el juego, rebobina a cero y pulsa PLAY.

La versión USA en la cara 1. La versión UK en la cara 2.

DISCO CBM 64/128

Teclea LOAD,8.1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y pasará automáticamente. La versión USA en la cara 1. La versión UK en la cara 2.

SPECTRUM 48/128K +2 Cassette

Teclea LOAD y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en la grabadora de la cassette.

Una vez que el juego ha descargado la cara 1, volver la cassette a la cara 2 y rebobinar. Cuando el primer nivel se ha cargado, parar la cinta. Una vez pasado el primer nivel, pulsa PLAY en la grabadora de la cassette para cargar el segundo nivel. Repetir este procedimiento para todos los niveles. Si deseas recomenzar, una vez que el juego ha concluido, rebobina la cinta de la cara 2 y pulsa PLAY.

SPECTRUM +3 Disco

Encender el ordenador, insertar el disco y pulsar ENTER. El juego se cargará y pasará automáticamente.

AMSTRAD CPC Cassette

Pulsar simultáneamente las teclas CTRL y las minúsculas ENTER. Pulsar PLAY en la grabadora de la cassette. Una vez que el juego ha descargado la cara 1, volver la cassette a la cara 2 y rebobinar. Pulsar PLAY y, seguidamente, dejar la tecla PLAY oprimida, ya que cuando has completado un nivel el próximo se cargará automáticamente. Si deseas recomenzar el juego rebobina la cara 2 y pulsa PLAY de nuevo para comenzar.

DISCO AMSTRAD CPC

Teclea RUN"" "DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y pasará automáticamente.

ATARI ST DISK

Insertar el disco, poner el ordenador en marcha y el juego se cargará automáticamente. Atender los avisos de la pantalla.

CBM AMIGA

Insertar el disco en el conductor, poner el ordenador en marcha y atender los avisos de la pantalla. El jugador controla al adversario de la siguiente manera:

JOYSTICK	RESULTADO
Abajo	Agachado
Abajo y derecha	Agacharse e inclinarse hacia delante
Abajo e izquierda	Agacharse e inclinarse hacia atrás
Derecha	Avanzar
Izquierda	Retirarse
Arriba	Saltar

JOYSTICK

RESULTADO

Arriba e izquierda

Voltereta, salto mortal hacia atrás

Arriba y derecha

Salto mortal hacia delante

El jugador da puntapiés o puñetazos pulsando y después soltando el botón FIRE con los efectos siguientes:

Abajo y derecha

Agacharse y dar puntapiés

Abajo

Agacharse y dar puñetazo

Abajo e izquierda

Puntapié, agachado y girando

Derecha

Puntapié

Neutral

Puñetazo

Izquierda

Girar y dar puntapié

Arriba y derecha

Puntapié volando

Arriba

Puñetazo volando

Arriba e izquierda

Puntapié volando en giro

NOTA:

1. Cuanto más corto sea el tiempo en que el botón FIRE se encuentra oprimido, más fuerte será el puntapié.
2. Puede variarse la dirección del joystick mientras salta, incrementándose la variedad de movimientos.

OTRAS TECLAS

C cambio color pantalla (Spectrum).

© 1987 CAPCOM Co. LTD.