

STRIDER™ II

**SPECTRUM, SPECTRUM +3, AMSTRAD,
AMSTRAD DISCO, C64, ATARI y AMIGA**

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128 Cassete

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 Cassete

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 Cassete

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER al mismo tiempo. Pulsa PLAY en tu cassette. Sigue las instruc-

ciones en la pantalla. Comandos del teclado definibles por el usuario.

Amstrad CPC Disco

Teclea 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.

Atari ST/CBM Amiga

Mete el disco y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones en la pantalla.

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 lo 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. Robots 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 humano

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
Caminar 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.

ATARI ST/AMIGA

Modo humano

Fuego/espacio - usar espada.
Pulsando fuego / espacio mientras estás de pie activarás el láser.

Modo de robot

Caminar a la izquierda
Caminar a la derecha
Espacio / Fuego - Láser activo

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

K: Seleccionar control por teclado.
J: Seleccionar control de Joystick.

M: Música sí/no.
F: Efectos de sonido sí/no.
H: Pausa sí/no.

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.