



PLATINUM

GUARDA ESTE CUPON Y MANTENTE ATENTO A LAS
NOTICIAS QUE IRAN APARECIENDO EN MICROMA-
NIA A PARTIR DE NOVIEMBRE DE 1990.



INDICE

	<u>Págs.</u>
BLACK TIGER	2
FORGOTTEN WORLDS™	7
STRIDER	12
L. E. D. STORM	14
GHOULS'N'GHOST	17

BLACK TIGER

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128 Cassette

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette y luego sigue las instrucciones de la pantalla.

CBM 64/128 Disco

Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. Luego sigue las instrucciones en la pantalla.

Spectrum 48K Cassette

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Luego pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum +2 Cassette

Pulsa ENTER en la opción LOADER. Pulsa PLAY en el cassette y luego sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum +3 Disco

Enciende el ordenador, mete el disco y pulsa las pequeñas teclas ENTER al mismo tiempo. Luego pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC Cassette

Pulsa la tecla CTRL y las pequeñas teclas ENTER al mismo tiempo. Luego pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC Disco

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

Atari ST

Enciende el ordenador y mete el disco del juego. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

CMB Amiga

Enciende el ordenador y mete el disco del juego. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

ESCENARIO

Hace mucho tiempo, tres malvados dragones bajaron de los cielos y trajeron una pesadilla de oscuridad y destrucción a un Reino en el que antes hubo paz. De este sufrimiento emergió un poderoso y valiente guerrero que luchó contra los dragones demoníacos para restablecer la ley y el orden en su tierra. El sólo era conocido como el Black Tiger. Tú tomas el papel de Black Tiger y entras en un siniestro mundo de fantasía de acción absorbente e interminable.

EL JUEGO

El juego consiste en etapas en las que tu destruyes diferentes contrarios fantásticos, recoges monedas zenny, abres cofres del tesoro (con llaves) y rompes contenedores que tienen dentro tesoros o maleantes. Hay varios Hombres Viejos congelados a lo largo del camino que pueden recompensarte si los liberas. Algunos te dan ideas sobre el juego y otros te dan más tiempo de juego, dinero o pociones de vitalidad y otros te permiten comprarles

armas, armaduras, llaves y pociones. Después de salvar a un Hombre Viejo, desaparecerá. Si ahorras monedas zenny podrás comprar diferentes objetos a medida que avanzas. Si compras una de las cuatro armas disponibles, aparece un número de potencia cerca del icono apropiado al pie de la pantalla. Tú lanzas automáticamente varios cuchillos cada vez que usas tu arma.

Cada etapa finaliza con un maleante más grande. Puedes encontrarse alguno de los siguientes:

Cabezas Cuadradas, Dragones Azules, Demonios que arrojan Lanzas, Dragones Samurai Azules, Dragones Rojos, Dragones Samurais Dorados o Dragones Negros.

Abrir un cofre del tesoro puede descubrir una de las siguientes cosas:

Un Reloj de Arena (te da más tiempo), una linterna de oro. Ten cuidado, algunas contienen columnas de fuego que pueden dañarte.

Los bonos se ganan recogiendo varios personajes. Estos incluyen vacas de Capcorn, gnomos, barriles y estrellas.

Aquí hay una lista de los maleantes con los que te encontrarás:

Cabezas Cuadradas: Un trozo rectangular de piedra que rebota e intenta aplastarte.

Esqueletos: Salen de la tierra y lanzan sus cabezas hacia ti. Se pueden eliminar antes de que estén totalmente animados.

Duende Azul: Intenta hacerte trocitos con su hacha de batalla.

Calavera Giratoria: No se puede eliminar.

Momias de fuego: Disparan fuego.

Audrey II: Planta comedora de hombres.

Audrey III: Variedad venenosa del Audrey II. Si eres envenenado por una planta Audrey III, no podrás lanzar los cuchillos. Las pociones de los Hombres Viejos son curativas.

Demonio de Fuego: No se mueve. Simplemente te lanza

bolas de fuego. No puede lanzar bolas de fuego mientras le estás pegando.

Brujas Feroces: Hay dos variedades. Una genera columna de fuego rojo y la otra columnas heladas azules. Las columnas heladas ponen al revés la derecha y la izquierda de tu joystick. Ambas se disuelven cuando son atacadas.

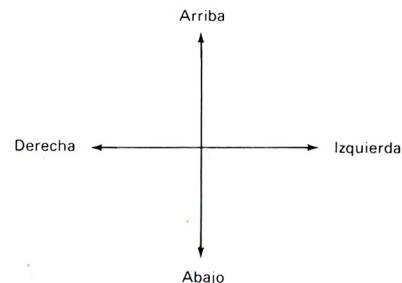
Demonio Arrojalanzas: Empieza como una esfera, se desarrolla y vuela arrojando lanzas.

Pájaros: Mortales si te tocan.

Rocas: Caen de varios lugares. Cuando son alcanzadas por el jugador rebotan un par de veces y luego se desintegran.

Frascos Repugnantes: Pequeñas gotas azules que salpican alrededor tuyo e intentan tocarte.

CONTROLES DEL JOYSTICK



BOTON DE FUEGO: Disparo.

Si empujas hacia arriba primero y luego a la derecha/izquierda entre 1/4 y 1/2 después, saltarán hacia delante y luego te moverás a la derecha o a la izquierda en la parte superior del arco.

CONTROLES DEL TECLADO

CBM 64/128

Poner pausa: RUN/STOP.

Quitar pausa: Botón de FUEGO.

Spectrum

K: Teclado y redefinir teclas.

J: Joystick Kempston.

S: Joystick Sinclair.

Amstrad

K: Teclado y redefinir teclas.

J: Joystick.

H: Poner pausa.

G: Quitar pausa.

CREDITOS

© 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.

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

FORGOTTEN WORLDS™ SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CBM 64/128

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

Cassette Spectrum 48K

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de 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 aparato de cassette.

Disco Amstrad CPC

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

ESCENARIO

El emperador Bios, Dios de la destrucción, engendró

ocho malvados dioses que estaban aniquilando todo tipo de civilización conocida.

Las ciudades destruidas se convirtieron en ruinas de polvo conocidas como "Los Mundos Olvidados". Pero sus enojados supervivientes crearon dos superguerreros que lucharían contra los malvados dioses e intentarían rescatar y liberar sus mundos de las garras del emperador Bios.

Tu misión es sumamente peligrosa porque el emperador Bios está protegido por tres demidioses: el dragón de oro, el Dios de la guerra y Paramelum.

EL JUEGO

NIVEL 1

Paisaje urbano

Intenta llegar a la entrada del complejo subterráneo luchando a través del desolado paisaje urbano. Ten cuidado con la araña y con los guardas robots. Una vez dentro las tuberías de gas entorpecerán tu camino. Si las rompes, quedarás reducido a cenizas. Finalmente se acercará el primero de los demidioses utilizando basura para proteger su frágil boca que vomita mutaciones mortales.

NIVEL 2

El mundo del polvo

Debajo de las oscuras aguas, en el mundo sumergido del dragón del polvo, espeluznantes serpientes mortales esperan hasta el último momento para agarrarte con sus afilados dientes. El camino que lleva a la guarida del dragón está protegido por grupos de armas alineadas. El dragón del polvo sólo puede ser destruido disparándole al corazón. Si

le disparas a otras partes del cuerpo sólo conseguirás aumentar su furia de disparo.

NIVEL 3

Alta tecnología

Una fortaleza fuertemente armada protege el altar del Dios de la guerra. Multitudes de lagartos no han podido impedir que llegaras tan lejos, pero el Dios de la guerra está dispuesto a destruirte y a defender su fortaleza. Para destruirle dispárale al hombro.

NIVEL 4

Dominio de los dioses

Por encima de las nubes se encuentra el reino de Bios, que ha enviado por delante a algunos de sus mejores monjes con la esperanza de que ellos acaben contigo. Bios creará criaturas demoníacas, como por ejemplo serpientes y gusanos, para distraerte mientras los monjes se acercan a ti para matarte. Destruye a los monjes y cruza el bosque. Al otro lado, Bios te espera en su trono y está dispuesto a acabar contigo.

A lo largo de la partida podrás comprar armamento extra en las tiendas que se encuentran en cada nivel a mitad del camino. Dispones de las siguientes armas:



Misiles dirigidos



Bombas de napalm



Cañón-V



Cargador (aumenta la potencia de disparo)



Láser



Quemador



Blindaje (repele un cierto número de disparos)



Multidireccional

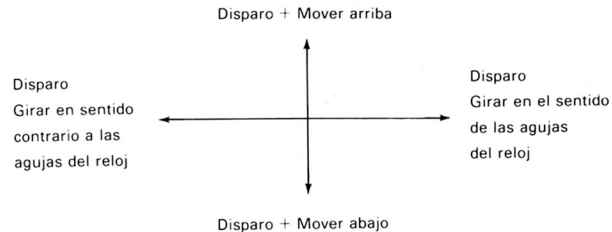
CONTROLES

Joystick

Botón disparo no presionado:



Con el botón disparo no presionado:



Teclado	CBM 64/128	Spec/Amst.
Arriba	Cursor	Q
Abajo	Cursor	A
Izquierda	Cursor	O
Derecha	Cursor	P
Disparo	SPACE	SPACE
Pausa	RUN/STOP	
Terminar		
Sólo joystick		
Bomba especial		

© 1989 Capcom Co. Limited.

STRIDER-L.E.D. STORM

“Cuando en pantalla aparezca el mensaje REWIND SIDE B, parar el cassette y poner el contador a 0, y pulsar PLAY después”

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 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.

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

L. E. D. STORM

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD"" y ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el cassette.

CONTROLES DEL TECLADO/JOYSTICK

Hacia delante: Acelerar.

Hacia atrás: Desacelerar.

A izquierda: Izquierda.

A derecha: Derecha.

Disparo: Salto.

Disparo y atrás: Cambio a motocicleta (sólo en Amstrad/C64).

ITEMS A RECOGER

Latas Jerry

Cuando pases por encima de estos objetos cada una de las letras que forman la palabra "Energy" (situada a la derecha de la pantalla) se encenderá. Cuando se haya encendido la última letra ganarás mucho combustible.

Símbolos de tierra

Estos símbolos son lanzados por naves pasajeras. Si los coges te ayudarán en tu viaje. Hay tres tipos diferentes:

E: Energía.

B: Barrera.

P: Puntos.

Capullos de energía

Salta e intenta cogerlos cuando los veas flotando sobre ti en sus paracaídas.

SUGERENCIAS

RANAS MANIACAS: Estas criaturas se agarran a tu coche, reduciendo tu velocidad e impidiéndote saltar. Para deshacerte de ellas mueve rápidamente el joystick a derecha e izquierda.

COCHE ORDENADOR: Este es tu mayor adversario. Evítalo siempre que puedas porque intentará acabar contigo. Para destruir el coche ordenador salta al aire y cae sobre él.

CAMION TNT: Debido a la naturaleza de su carga estos vehículos son invulnerables a cualquier tipo de colisión. Evítalos a toda costa.

CUENTAGOTAS DE MINAS: Como su nombre indica este adversario lanzará minas altamente explosivas en tu camino. Esquivalas y adelántalo o salta sobre él.

CRATERES Y ACEITE RESBALADIZO: Aparecen de vez en cuando esparcidos por la carretera. Evítalos siempre que puedas porque si chocas contra uno de ellos, tu coche patinará, disminuirá tu velocidad y perderás tiempo.

CONTROLES

El juego es compatible con joystick Kempston, Sinclair y Cursor. También puede ser controlado vía teclado.

Durante la partida:

Teclado	Joystick	Acción
O	Izquierda	Ir a izquierda.
P	Derecha	Ir a derecha.
Q	Arriba	Ir arriba a través de los sistemas de armas.
A	Abajo	Ir abajo a través de los sistemas de armas.
SPACE	Disparo	Disparar arma.
H		Pausa en la partida.
A		Interrumpir partida (en el modo pausa).
T		Melodía on/off (en el modo pausa).
SPACE		Volver a empezar (en el modo pausa).

SISTEMA DE CONTRASEÑAS

Regularmente recibirás una contraseña que puedes teclear en la pantalla de ayuda (help). Utilízala cuando quieras saltarte los niveles más fáciles y empezar desde niveles superiores.

© 1988 Capcom Co. Ltd.
U. S. Gold.

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

Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette Spectrum 48K

Teclea 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

Teclea 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 el 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

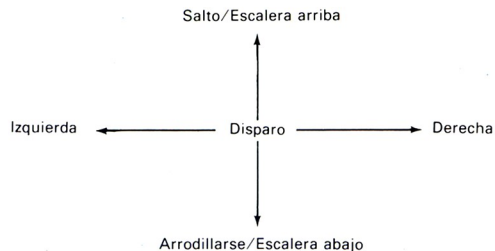
ESCENARIO I

¿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

Q: 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., Japan. Ghouls'n'Ghosts™ y Capcom™ o Capcom® son marcas registradas de Capcom Co. Ltd.