

# CAPCOM COLLECTION

## 4 FABULOSOS NÚMEROS 1

### ERBE – US GOLD – CAPCOM

#### 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.

# **STRIDER™ II**

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

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

### **CBM 64/128 CASSETTE**

Pulsa las teclas SHIFTy 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**

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.

## **ESCENARIO**

El guerrero vuelve de su conquista en el bloque soviético para encontrarse con 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. 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 estos 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. Ábrete 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 no quedar inconsciente mientras 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 energía, 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 vías 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 vías 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 vías 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.

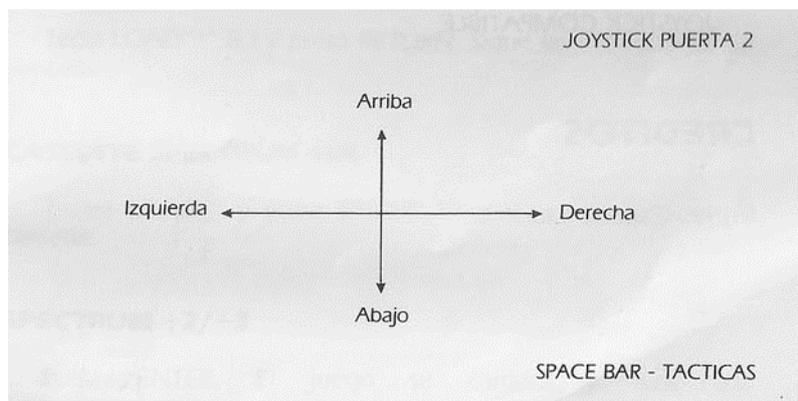
Dispones de "tácticas" especiales que podrás utilizar cuando te enfrentes a situaciones peligrosas. Sin embargo, ten cuidado, porque el uso de dichas tácticas reduce tu energía física y afecta a la fuerza de tu arma.

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 y control sólo vía joystick.



## SPECTRUM

### Teclado:

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

SPACE BAR: Disparo.

INTRO: Tácticas.

JOYSTICK KEMPSTON Y SINCLAIR COMPATIBLE.

## AMSTRAD

### Teclado:

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

SPACE BAR: Disparo.

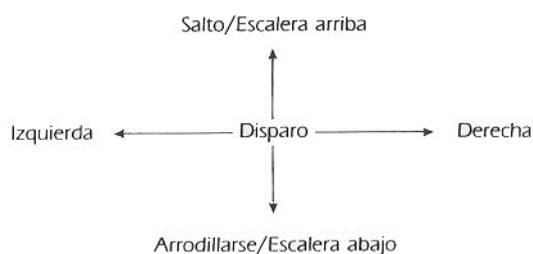
RETURN/INTRO: Tácticas.

JOYSTICK COMPATIBLE.

## CREDITOS

© 1990 Capcom Ltd.





## **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. Ghouls'n'Ghosts™ y Capcom™ o Capcom® son marcas registradas de Capcom Co., Ltd.