

STRIDER™ II

SPECTRUM, SPECTRUM +3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO

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.

Spectrum 48/128K, +2 cassette

Tecllea 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.

ESCENARIO

El guerrero vuelve de su conquista en el bloque soviético para encontrarse que sus vecinos se requieren jen otro MUNDO! La mujer a la cabeza del planeta, Magenta, ha sido raptada por los 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 élite 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 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 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.