

STREET FIGHTER

AMSTRAD

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 joysticks.

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

AMSTRAD CPC

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

INSTRUCCIONES DE CARGA

DISCO AMSTRAD CPC

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

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
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.

© 1987 CAPCOM Co. LTD.

TIGER ROAD

AMSTRAD

Tiger Road es, sin duda, uno de los mejores juegos de artes marciales jamás escrito. Prácticamente incluye cuatro juegos en uno. Tu misión, como Lee Wong, consiste en liberar a los niños que han sido secuestrados por el malvado Ruy Ken Oh, quien desea lavarles el cerebro y convertirlos en soldados de su diabólico ejército. Para destruir a Ruy Ken Oh deberás emprender un arriesgado viaje en el que te enfrentarás a peligrosos adversarios, como los guerreros samurais, gigantes y dragones. Estos son sólo algunos de los muchos obstáculos que tendrás que superar antes de liberar a los pequeños prisioneros.

Unos gráficos fabulosos y una acción palpitante hacen de Tiger Road una leyenda dentro de la historia del software.

¡Cuando la acción se endurece, el juego aún más!

¿Podrás aguantar?

INSTRUCCIONES DE CARGA

DISCO AMSTRAD CPC

Teclea RUN''DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Teclas definibles por el usuario. Sigue las instrucciones de pantalla. Joystick compatible.

© U.S. Gold