



**ocean**<sup>®</sup>

**ocean** is a registered trademark.

**ocean**<sup>®</sup>

SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE

1. Introduce la cinta en tu cassette, asegurándote que está totalmente rebobinada.
2. Cerciórate que el enchufe MIC está desconectado y de que los controles del volumen y del tono están ajustados según los niveles apropiados.
3. Si el ordenador es un Spectrum de 48 k o un SpectrumX cárgalo como te indicamos a continuación. Teclea LOAD ""(ENTER). (Fijate en que no hay ningún espacio entre las dos comillas). El símbolo "" se obtiene pulsando las teclas SYMBOL SHIFT y P simultáneamente.
4. Pulsa PLAY en tu cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes algún problema intenta ajustar los controles del volumen y del tono y consulta el capítulo 6 del manual del Spectrum.
5. Si el ordenador es un Spectrum de 128 k sigue las instrucciones de la pantalla o las del manual adjunto.

## **AMSTRAD**

### **CARGA DE LA CPC 464**

Introduce la cinta una vez rebobinada en el registrador de cintas, teclea RUN" y a continuación pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones tal y como aparecen en la pantalla. En el caso de que hubiera una unidad de disco acoplada teclea |TAPE y después teclea ENTER/RETURN.

A continuación teclea RUN" y pulsa la tecla ENTER/RETURN. (El símbolo se obtiene manteniendo SHIFT y pulsando la tecla @.)

### **CARGA DE LA CPC 664 Y 6128**

Conecta un registrador de cintas adecuado asegurándote de que los cables correctos están conectados como se indica en el Manual de Instrucciones del Usuario. Introduce la cinta rebobinada en el registrador de cintas y teclea |TAPE, después pulsa la tecla ENTER/RETURN. A continuación

teclea RUN y pulsa la tecla ENTER RETURN. Sigue las instrucciones tal y como aparecen en la pantalla.

## COMMODORE

### CINTA

Coloca la cinta en tu cassette Commodore con la cara que está impresa hacia arriba y asegúrate de que está rebobinada hasta el comienzo. Certebrate que todos los cables están conectados. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Presta atención a la orden de la pantalla: PRESS PLAY ON TAPE (PULSA PLAY EN EL CASSETTE). De esta manera el programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO 64 (RETURN), a continuación sigue el mandato C64.



## SPECTRUM

Pon a prueba tus habilidades en las artes marciales: puñetazo, patada, salto, patada al aire, super-puñetazo y utiliza los poderes especiales Ninja.

En tu lucha por la supremacía te enfrentarás a cuatro tipos de asesinos Ninja que son muy hábiles y peligrosos. Además, para animar la partida, hay Luchadoras Acrobáticas y feroces Perros Guardianes.

Para pasar al nivel siguiente deberás destruir al Maestro Ninja. Algunos ejemplos de estos luchadores super-hombres son: el Gordo Lanza-llamas, el Gigante Blindado y el espantoso Olant Ninja, que tiene la manía de multiplicarse repentinamente en un ejército completo.

¿Éxito en la misión? Aún no, antes de terminar rescata al presidente de Estados Unidos de las garras de estos malvados luchadores y llévalo a un lugar seguro.

## CONTROLES

### Cassette Spectrum

Teclado redefinible. Joystick Cursor y Sinclair.

#### Joystick (hacia la derecha)



#### Con el botón disparo pulsado



Nota: Joystick en la puerta 1, un solo jugador. Para cargar el Super-puñetazo mantén pulsado el botón disparo durante unos segundos y suéltalo para acionarlo.

### Amstrad

Teclado redefinible.

#### Joystick



#### Con el botón disparo pulsado



## DRAGON NINJA COMMODORE 64

El juego se controla con joystick sólo en el puerto 1. Un sólo jugador.



Dejando el botón de fuego presionado, empieza el supergolpe. Suéltalo para accionar.



Tecla de commodore para pausar el juego y comenzar de nuevo.

## EL JUEGO

Abrete camino por cada una de las pantallas y lucha una y otra vez contra cada uno de tus adversarios. Avanzas a izquierda o derecha dependiendo del nivel.

Al final de cada nivel te enfrentarás a un enemigo gigante al que tendrás que golpear varias veces para destruirlo.

Puedes recoger armas extra (cadena o cuchillo) si caen de un adversario vencido. También verás algunas cápsulas esparcidas aleatoriamente por la zona de juego. Las cápsulas de tiempo te dan tiempo extra para completar el nivel en el que te encuentras. Las cápsulas de energía reponen tu fuente de vida.

El Super-puñetazo te permite golpear a varios adversarios al mismo tiempo. Para dar uno de estos potentes puñetazos quédate de pie y mantén pulsado el botón disparo durante unos segundos.

## STATUS Y PUNTUACION

### SPECTRUM

Aparece en pantalla:

Puntuación.

Vidas.

Tiempo restante.

Tu fuerza.

La fuerza del enemigo.

### Puntuación:

Se ganan puntos cuando destruyes al adversario (200) y (50) por cada disparo que toque a los Ninjas gigantes: 3.000 puntos serán añadidos cuando destruyas a estos malos gigantes.

Si el tiempo llega a cero, el juego acaba. Si la energía llega a cero, se pierde una vida.

## STATUS Y PUNTUACION

En pantalla aparece:

- La zona de juego.
- La pantalla de puntuaciones máximas.
- El tiempo restante.
- Tu nivel de energía.
- Nivel de energía del enemigo.

### Puntuación

Standard Ninja: 75 puntos.

Lanzador Shuriken: 125 puntos.

Lady Ninja: 100 puntos.

Perro: 150 puntos.

Malo que aparece al final del nivel: 50 puntos por disparo, 1.000 puntos cuando es destruido.

Objeto recogido: 200 puntos.

Espadachin: 225 puntos.

Cuanto tu nivel de energía llega a cero: Pierdes una vida.

Cuando el tiempo llega a cero: Termina la partida.

## COMMODORE

En pantalla aparece:

Puntuación del jugador.

Puntuación máxima.

Nivel de energía

Vidas restantes

Indicación del nivel.

Tiempo restante.

## Puntuación

Blue Ninja: 75 puntos.

Lady: 100 puntos.

Big Baddie ("Malo") 50 por cada disparo, 10.000 + por eliminarlo (final del nivel).

Ninja con navaja: 175 puntos.

Objetos recogidos: 200 puntos.

"Big Baddie" (Malo) (durante el nivel): 500 puntos.

Si la energía llega a 0, se pierde una vida.

Si el tiempo llega a 0, se acaba el juego.

## SUGERENCIAS

— Para darle precisión a tus golpes practica los diferentes movimientos para conocer lo más exactamente posible la distancia que hay entre tu cuerpo y el de tu adversario.

— Vigila a los Ninjas armados porque también llevan objetos útiles que puedes recoger.

— Las armas extra amplían tu alcance y posibilidades, comprueba que las llevas.

— Para destruir a los adversarios gigantes tendrás que golpearles varias veces: esquivalos y después atácalos.

— Cuando lances un Super-puñetazo comprueba que estás hacia la derecha porque no podrás moverte mientras se carga.

— ¡Ten cuidado!

© 1988 Imagine Software

Producido por D. C. Ward.

# DOUBLE DRAGON™

## EL RELATO HASTA AQUI...

Double Dragon es la historia de dos hermanos gemelos, Billy y Jimmy Lee, que hacen frente al peligro juntos en una ciudad donde se aprende a sobrevivir a base de golpes. Su conocimiento de las artes marciales en combinación con su experiencia en la dura vida urbana, les ha convertido en dos formidables máquinas de pelea preparadas para enfrentarse a cualquier desafío que se interponga en su camino.

Pero ahora los hermanos tienen que hacer frente al mayor de los retos que jamás se les ha presentado. La chica de Billy, María, ha sido secuestrada por los Black Warriors (Los Guerreros Negros), una banda de la calle salvaje y despiadada dirigida por el misterioso Shadow Boss (El Jefe Sombra). Utilizando técnicas que son fruto del aprendizaje de toda una vida en las calles, y con cualquier tipo de arma que les lleguen a las manos (entre las que se incluyen cuchillos, látigos, bates de béisbol, piedras e incluso bidones de petróleo), Billy y Jimmy deben perseguir a la banda a través de los barrios bajos, las fábricas y las afueras que están esparcidas por la ciudad con el fin de encontrar el escondite de los matones y de este modo lograr un último enfrentamiento con el infame Shadow Boss!

## EL REPARTO



**BILLY LEE:** Estatura: 5,10 pies (aprox. 1,55 cms). Peso: 165 lbs. (aprox. 75 kgs). Billy comenzó su aprendizaje en el Kung Fu a la edad de 12 años y se convirtió en un Kung Fu Sosaiken Master (Experto en Sosaiken Kung Fu) a los 20 años.

**JIMMY LEE:** Estatura: 5,10 pies (aprox. 1,55 cms). Peso: 170 lbs. (aprox. 77 kgs). Es el hermano gemelo de Billy y es también un experto en las artes marciales.

**LOPAR:** Estatura: 5,8 pies (aprox. 1,76 cms). Peso: 175 lbs (aprox. 79 kgs). Está repleto de un sucio puñetazo de derecha a izquierda y se complace lanzando bidones de petróleo por todas partes.

**ABOBO:** Estatura: 6,3 pies (aprox. 1,92 cms). Peso: 167 lbs. (aprox. 76 kgs). Al Middle Boss (Jefe Medio) Abobo le gusta andar abofeteando a la gente.

**WILLIAMS:** Estatura: 5,8 pies (aprox. 1,76 cms). Peso: 167 lbs. (aprox. 76 kgs). Ha perfeccionado un fuerte salto-patada y sabe manejar muy bien el cuchillo y el bate de béisbol.

**LINDA:** Estatura: 5,4 pies (aprox. 1,64 cms). Peso: 114 lbs. (aprox. 51 kgs). Ten mucho cuidado con sus veloces puñetazos derechos e izquierdos. También hace restallar un látigo malicioso.

**CHINTAI:** Estatura: 5,6 pies (aprox. 1,70 cms). Peso: 152 lbs (aprox. 69 kgs). Es un Karate Master (Experto en Karate). Para qué hablar más...



**WILLY:** Estatura: 6 pies (aprox. 1,82 cms). Peso: 205 lbs (aprox. 93 kgs). The Big Boss (El Gran Jefe) Willy está armado con una ametralladora y, sin necesidad de decirlo, no dudará un momento en usarla.

## TUS ARMAS

A lo largo de tu persecución a través de la decadencia urbana de la ciudad, te encontrarás cajas, piedras, bidones de petróleo, cuchillos, bates de béisbol y látigos. Todos ellos se pueden coger [dirigiéndote al lado de un arma y pulsando Fire (fuego)] y utilizar en las peleas [pulsando Fire (fuego) una vez hayas retenido el arma].

En Double Dragon la acción tiene lugar en 5 escenarios diferentes: el City Slum (los Barrios Bajos de la Ciudad), el Industrial Area (la Zona Industrial), el Forest (el Bosque) y dentro y fuera del Boss' Hideout (el Escondite del Jefe).

## COMO ATACAR AL ENEMIGO

Tienes a tu disposición una gran variedad de técnicas para pelear. Los movimientos de ataque individual se detallan a continuación:

**PUÑETAZO IZQUIERDO O DERECHO** - Pulsa Fire (fuego) para asestar un puñetazo a tu adversario en la dirección hacia la que estás mirando.

**PATADA** - Para dar una patada hacia adelante dirige tu joystick hacia la derecha y pulsa Fire (fuego). Si logras ponerte muy cerca de tu adversario, puedes transformar la patada en una **PATADA DE PELO AGARRADIZA**. Y puedes convertir la patada de pelo agarradiza en un **LANZAMIENTO CON HOMBRO** cambiando la dirección del joystick y pulsando Fire (fuego).

**GOLPE DE CABEZA** - Dirige el joystick hacia abajo y pulsa Fire para dar un topetazo de cabeza a tu adversario.

**SALTO-PATADA HACIA ADELANTE** - Mueve el joystick en la dirección sureste y pulsa Fire.

**PATADA DE TORBELLINO** - Dirige el joystick hacia la dirección suroeste y pulsa Fire para dar la vuelta y asestar una patada.

**CODAZO HACIA ATRAS** - Para asestar un codazo a un adversario que se encuentre detrás de ti, dirige el joystick hacia la izquierda y pulsa Fire.

**SALTO HACIA ATRAS** - Dirige el joystick hacia abajo y a la izquierda y pulsa Fire.

**SALTO HACIA ARRIBA** - Dirige el joystick hacia arriba y pulsa Fire.

**SALTO HACIA ADELANTE** - Dirige el joystick hacia arriba y a la derecha y pulsa Fire.

## LOS MANDOS:

Joystick (la modalidad de 2 jugadores requiere dos joystick).

Solamente la tecla del Fire (fuego) sirve para lo siguiente: patada derecha o izquierda/recoger/utilizar un arma.

## MODO DE JUGAR

En la parte inferior del monitor hay representadas dos pantallas divididas por una barra, una para cada jugador. Cada barra representa una "vida" que debe ser utilizada cuando Billy sea alcanzado por los tiros de los enemigos. [El número de vidas que le quedan está señalado al lado de la barra.]

En la parte superior del monitor, debajo de la puntuación, hay una pantalla que indica cuánto tiempo te queda para completar ese nivel. Como en el



Arcade, si continuas andando por la pantalla cuando el tiempo se ha terminado, pierdes una vida. La vida es dura en las calles.

Sigue peleando en tu camino hacia la derecha utilizando cualquier arma que encuentres. Intenta evitar que los chicos malos te roben algún arma que está demasiado cerca del borde de la pantalla; ¡no podrás recogerla de nuevo!

Si pierdes todas tus vidas puedes utilizar uno de los cinco "créditos" que tienes al comienzo del juego (te quedan otros cuatro) y continuas jugando, ¡igual que el Arcade! Cuando has acabado con todos tus créditos, has acabado contigo.

Pulsa Fire (fuego) para hacer uso de un crédito y poder continuar desde tu posición actual cuando pierdes todas tus vidas y se te indique que lo hagas en la pantalla.

Vacia la pantalla de gentuza en un nivel para dirigirte al siguiente. Tu chica está al final del nivel 5: ¡ve a rescatarla! ¡Presta atención al dedo pulgar que te indica cuando debes avanzar! Si son dos los jugadores que participan en equipo para acabar con más enemigos, el juego se vuelve incluso más interesante hacia el final. ¡No pierdas la cabeza y vigila a tu compañero!

## RESUMEN DE LOS MANDOS DE FUEGO-ADEMAS DE-DIRECCIONALES

El siguiente diagrama es aplicable si se mira si se mira hacia la izquierda:



## MOVIMIENTOS GENERALES Y TACTICAS DE DEFENSA

Sin pulsar el botón de Fire (fuego) el joystick concede 8 direcciones de movimiento standard. Para saltar hacia arriba, saltar hacia abajo o saltar hacia adelante, dirige el joystick hacia arriba, hacia el noroeste o hacia el noreste respectivamente con el botón de Fuego pulsado.

© 1988 Mastertronic International, Inc.

# SHADOW Warriors

## COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM

### ESCENARIO

Hay cinco técnicas secretas Ninjitsu transmitidas desde la Edad Media y conocidas solamente por los Guerreros de la Sombra.

El caos ha estallado en una gran metrópolis americana. La ciudad se ve amenazada por la presencia de un gran luchador oriental que ha reunido a un grupo de macabros asesinos.

Alguien debe destruirlos y ese alguien eres tú, el último de un grupo de legendarios guerreros, el salvador de una ciudad amenazada... el Guerrero de la Sombra, el héroe de los años 90.

### CONTROLES

#### Spectrum

En este juego sólo puede participar un jugador. El juego puede ser controlado vía joystick. Sinclair (conectado a cualquier puerta) o vía teclado. Este juego no es compatible con el joystick Kempston.

#### Amstrad

En este juego sólo puede participar un jugador. El juego puede ser controlado vía joystick o teclado.

### Teclas Spectrum y Amstrad

Q: Arriba.  
QP: Arriba/derecha.  
QO: Arriba/izquierda.  
A: Abajo.  
AO: Abajo/izquierda.  
AP: Abajo/derecha.  
O: Izquierda.  
P: Derecha.  
SPACE: Disparo.  
H: Encender/apagar pausa.

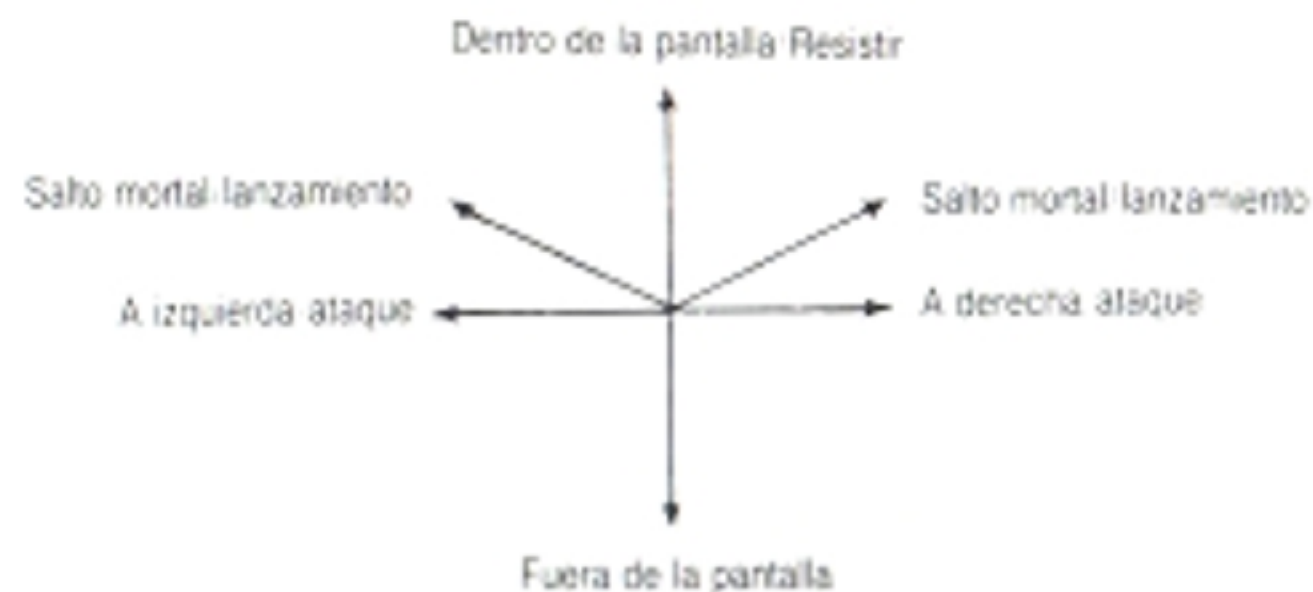
### Commodore

En este juego sólo puede participar un jugador. El juego es controlado vía joystick conectado a la puerta 1.

H: Pausa/continuar partida.

### Controles del joystick. Todos los formatos

Pulsa el botón disparo para realizar los movimientos de ataque:



## ESTATUS Y PUNTUACION

En el panel de estatus aparecen varias espadas que indican el número de vidas restantes. Además sobre éstas verás el nivel de energía de que dispones.

Ganas los siguientes puntos por:

Matar a un enemigo: 100 puntos.

Romper un objeto: 50 puntos.

Matar al Guardián del final del nivel: 1.000 puntos.

Completar el nivel: 1.000 puntos.

Ganas puntos bonus destruyendo los siguientes objetos:

Pequeño Ninja: Una vida extra.

Espada: Espada.

Píldora azul: 1 punto de energía.

Píldora roja: 2 punto de energía.

Pequeño rubí: 100 puntos.

Gran rubí: 300 puntos.

El reloj es reajustado a 99 cuando completas uno de los niveles o una de las secciones del juego.

## EL JUEGO

El jugador deberá superar varios niveles y enfrentarse a múltiples enemigos. En este juego el luchador es un experto en las siguientes técnicas Ninja: Triple Golpe Combinado, Golpe al Cuello, Patada Baja, Golpe hacia atrás Phoenix y la técnica Tightrope.

Cuando el jugador corte una de las vendas que aparecen en cada una de las zonas aparecerán una serie de objetos entre las latas de basura, señales y cabinas de teléfono. Tu misión consiste en luchar contra los grupos de asesinos mientras en luchar contra los grupos de asesinos

mientras recoges diversos objetos. Avanza a través de seis peligrosos suburbios americanos y enfrentate finalmente al malvado Demon Oriental.

## SUGERENCIAS

- No dejes que los enemigos te rodeen. Si lo consiguen, coloca un objeto entre tú y ellos.
- Utiliza los objetos para "descansar" un poco.
- Salta por encima de tus enemigos y golpéalos desde atrás.
- No intentes avanzar con demasiada rapidez a través de los distintos niveles, enfrentate a los enemigos de uno en uno o de dos en dos y destrúyelos a todos antes de seguir adelante. De esta manera evitarás enfrentarte a grandes grupos de matones.

## CREDITOS

© 1989 Tecmo LTD.

Conversion by Teque Software

Music by Mait Furniss

Produced by DC Ward

© 1990 Ocean Software Ltd.



LA  
PIRATERIA  
ES DELITO

