

SAMURAI WARRIOR

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INSTRUCCIONES

Es el siglo XVII en Japón. El poder del Shogún es lento en extenderse a través de la tierra, y los nobles luchan unos contra otros para conseguir tierra y poder. A través de estas problemáticas tierras camina un valiente conejo, Myamoto Usagi, conocido para la mayoría como Usagi Yojimbo.

El objetivo de Usagi es rescatar a Lord Noriyuki, su viejo amigo, del malvado Lord Hikiji. Usagi tendrá que escoger entre muchos caminos diferentes a lo largo de su recorrido. Algunos llegan al interior, donde se puede obtener comida e información.

La comida restablece su energía, pero cuesta dinero. Otros caminos llevan a Usagi a las peligrosas batallas contra los ninjas, cazadores y otras hostiles criaturas.

CARGA EN EL SPECTRUM

Cassette

Para cargar un Spectrum 48K: Pon la cinta en el cassette y asegúrate de que la cinta está completamente rebobinada. Teclea LOAD "" y después pulsa [ENTER]. Pulsa PLAY en el cassette.

Si el juego está cargado en una máquina con 128K de Ram, el programa lo detectará y utilizará el hardware extra.

Disco

Mete el disco en la unidad y pulsa [ENTER] en la opción "LOADER".

CARGA EN EL AMSTRAD

Cassette

Pon la cinta en el cassette y asegúrate de que la cinta está completamente rebobinada. Mantén apretada la tecla [CTRL] y pulsa la pequeña tecla [ENTER], suelta ambas y pulsa PLAY en el cassette.

Disco

Mete el disco en la unidad, teclea RUN "DISC" y pulsa [ENTER].

CARGA EN EL COMMODORE 64

Cassette

Mantén apretado SHIFT y pulsa RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette.

Disco

Teclea LOAD """,8,1.

EMPEZANDO EL JUEGO

Spectrum

Cuando el juego haya terminado de cargarse, la pantalla te mostrará varias opciones, como las que siguen:

1. Sinclair.
2. Kempston.
3. Cursor.
4. Teclado.
5. Definir teclas.

Pulsa fuego para empezar

Se mostrará el método de control que se haya seleccionado. Si no se pulsa ninguna tecla después de un momento, el programa entrará en el modo de demostración. Cualquier tecla que se pulse o movimiento del joystick te llevará al menú de opción principal.

Amstrad

Cuando el juego haya acabado de cargarse, la pantalla mostrará varias opciones, como las que siguen:

1. Juego/Práctica.
2. Joystick/Teclado.
3. Empezar.

Commodore 64

Cuando el juego haya acabado de cargarse, la pantalla mostrará diferentes opciones, como las que siguen:

- F1: Permite al jugador seleccionar práctica o juego.
- F3: Permite al jugador seleccionar control por joystick o por teclado.
- F7: Empezar el juego. (Pulsando el botón de fuego también empezará el juego.)

LOS CONTROLES

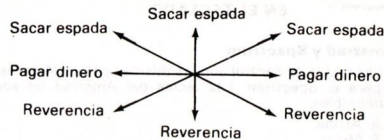
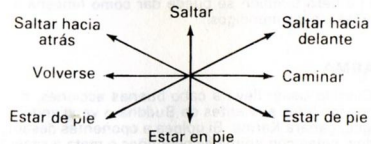
Usagi funciona en dos modos: "modo pacífico" y "modo de lucha".

El modo en funcionamiento por la cara en la esquina superior a mano izquierda de la pantalla. Pasar entre los modos es simplemente una cuestión de sacar o desenvainar tu espada.

Los movimientos de Usagi se controlan como se explica en los siguientes diagramas:

CONTROLES EN EL JOYSTICK

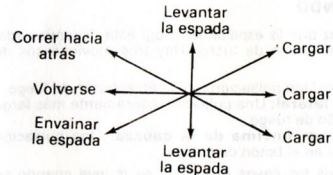
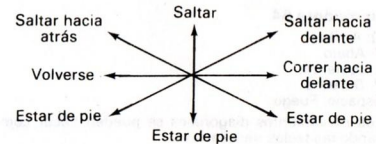
MODO PACIFICO



DIRECCION A LA QUE USAGI ESTA MIRANDO →

● = Botón de fuego apretado

MODO DE LUCHA



DIRECCION A LA QUE USAGI ESTA MIRANDO →

CONTROLES EN EL TECLADO

Amstrad y Spectrum

Las teclas de control son las mismas para el Amstrad y para el Spectrum. Las teclas del Amstrad no son redefinibles.

A: Arriba.
Z: Abajo.
C: Derecha.
X: Izquierda.
V: Fuego.
P: Pausa.

Los movimientos diagonales se pueden hacer combinando las teclas necesarias.

Commodore 64

Q: Arriba.
Z: Abajo.
I: Izquierda.
P: Derecha.
Espacio: Fuego.

Los movimientos diagonales se pueden hacer combinando las teclas necesarias.

LUCHANDO

Una vez que la espada de Usagi está desenvainada, está en el modo de lucha. Hay tres movimientos de ataque:

Parada: Una pulsación rápida en el botón de fuego.

Golpe lateral: Una pulsación ligeramente más larga en el botón de fuego.

Corte por encima de la cabeza: Una pulsación más larga en el botón de fuego.

En todos los casos la espada se mueve cuando se suelta el botón de fuego. Intenta usar el modo de práctica del juego para mejorar tus habilidades de lucha antes de jugar.

RESPECTO

Usagi debe obedecer estrictas reglas de etiqueta en todo momento si quiere completar su objetivo.

Usagi debe hacer una reverencia a las personas de igual status y debe hacer también una reverencia a las personas de status más alto; de otro modo, las ofenderá profundamente. Cualquiera que vea a Usagi con la espada desenvainada automáticamente asumirá que es hostil; de manera que mantén tu espada en la funda hasta que el peligro te amenace. Ocasionalmente un transeúnte hablará con Usagi después de que él haga una reverencia. Estos mensajes pueden ser muy útiles, ya que le dan ideas sobre etapas posteriores en el juego.

FONDOS

El dinero se mide en monedas de plata, llamadas Ryo. Como buen valiente, Usagi está notablemente apurado de dinero. Algunos enemigos llevan dinero, que se puede coger de sus cuerpos una vez que hayan sido derrotados. (Esto se considera deshonorables, pero un valiente no puede permitirse ser quisquilloso.)

El dinero se puede usar para obtener comida. Haz una reverencia al guardián y después ofrécele dinero. Cuando el guarda vuelva, Usagi comerá, reponiendo un número de los puntos perdidos por los golpes.

El dinero se puede usar para jugar. Paga al jugador algún dinero y te dirá dónde puedes ganar o perder. Tu nivel de Ryo aumentará o disminuirá de acuerdo con lo que pase.

El dinero también se puede dar como limosna a los monjes y a los mendigos.

KARMA

Cuando Usagi lleva a cabo buenas acciones, dando limosnas a los sirvientes de Buddha o venciendo enemigos, ganará Karma. Si golpea a oponentes desarmados, pelea con animales pequeños o mata a sacerdotes, pierde Karma. Si alguna vez el Karma de Usagi cae

hasta cero, vencido por la vergüenza, se verá forzado a tomar la única salida honorable: ¡hara-kiri!

El Karma también se lleva en las vidas futuras.

ELECCIONES DE CAMINO

Hay varios puntos durante el juego donde Usagi se le dará una elección en los caminos o una puerta para entrar. Si deseas que Usagi cambie el camino superior o que entre por una puerta, entonces ponlo bajo la entrada y muévelo HACIA ARRIBA, mientras aprietas el botón de fuego. Usagi se moverá ahora a lo largo del nuevo camino.

LORD NORIYUKI

Lord Noriyuki es un joven panda que ha llegado a la edad de ser líder de su clan. Usagi debe encontrarlo e impedir que los secuaces de Lord Hikiji lo maten.

A M S T R A D

SAMURAI WARRIOR



FIREBIRD

SAKAI
©1987

A LEGEND IN GAMES SOFTWARE



AMSTRAD
AMC - 617

SAMURAI WARRIOR



Samurai Warrior no es sólo un juego de artes marciales. La coordinación de los movimientos, la música y los efectos especiales lo hacen una auténtica delicia. Entra en el Japón del siglo 17th con Usagi Yojinbo, el conejo samurai.

