

A M S T R A D

AMSTRAD
SLA 207

DRAGONNINJA



DRAGONNINJA



El último gran lanzamiento de Data East llega repleto de emocionantes y arriesgadas aventuras. Siete niveles de dificultad con violentas y salvajes pantallas de lucha que deberás superar una tras otra.

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.

Dragón Ninja, la conversión de juegos de Arcade más esperado de la temporada. ¡Especialmente diseñado para darle unas cuantas patadas a tu ordenador!

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD

Multi-carga en 464 y 664.

Una sola carga en 6128 o con unidad de expansión de memoria.

DRAGONNINJA AMSTRAD

CPC 464

Coloca la cinta en el cassette, rebóinala, teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada teclea |TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN.

CPC 664 y 6128

Conecta un cassette apropiado y comprueba que todos los cables se encuentran correctamente colocados (consulta tu manual de instrucciones). Mete la cinta en el cassette, rebóinala, teclea |TAPE y pulsa RETURN. Después teclea RUN", pulsa RETURN y sigue las instrucciones de pantalla.

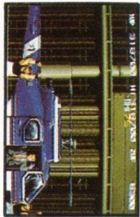
Nota: En los ordenadores de 64K el juego se carga por partes. Carga primero la primera parte y a medida que avances carga cada nivel separadamente. Sigue en todo momento las instrucciones de pantalla. En los ordenadores de 128K los niveles 1, 2, 3 y 4 se encuentran siempre en memoria.

Disco CPC 464

Inserta el disco programa en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Teclea |DISC y pulsa ENTER/RETURN para comprobar que el ordenador accede a la unidad. Después teclea RUN"DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente y podrás acceder a cualquiera de los niveles.

Disco CPC 664 y 6128

Inserta el disco en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea |DISC y pulsa ENTER/RETURN para comprobar que el ordenador accede a la unidad de disco. Después teclea RUN"DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente.

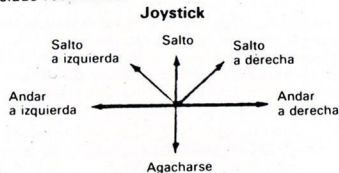


Ocho niveles de dura lucha que habrás de atravesar utilizando tus artes marciales especiales. Lanza patadas, puñetazos y utiliza todo el poder que te dan las armas Ninja... Si eres capaz de cogerlas. Después de vencer a los asesinos, al hombre que respira fuego y al horrible Ninja Gigante Verde—que acostumbra a transformarse en todo un ejército en el momento más inesperado—todavía tendrás que enfrentarte al mismísimo Dragón Ninja. ¿Lo has conseguido? Pues ahora tendrás que intentar liberar al Presidente de los Estados Unidos.

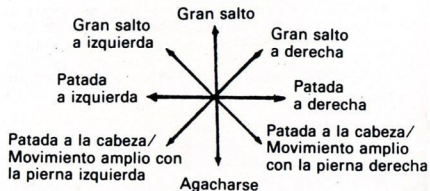
CONTROLES

Amstrad

Teclado redefinible.



Con el botón disparo pulsado



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 extras (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

Amstrad

En pantalla aparecen:

- 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.

Espadachín: 225 puntos.

Cuando tu nivel de energía llega a cero: pierdes una vida.

Cuando el tiempo llega a cero: termina la partida.

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 extras 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

DATA EAST