

IKARI WARRIORS

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE,
ATARI ST, PC

Un grupo de revolucionarios ha secuestrado al General Alexander Bonn, de las Fuerzas Americanas C.I.F., en América Central y lo mantienen prisionero en su propio cuartel general. Antes de su captura final, el General ha mandado una señal de socorro que tú y tu compañero habéis recogido.

Vuestro avión se ha estrellado en la densidad de la selva, a cierta distancia del cuartel general. Después de decidir si vas a ir solo a intentar rescatarlo, o si vais a ir juntos, te pones en camino. Estás en pleno territorio de guerrilla. Por todas partes aparecen tiradores de élite y combatientes, decididos a detenerte. Pronto se hace evidente que tú careces de los medios para ganar, pero debes conseguir superar los obstáculos.

Tiende emboscadas a los tanques enemigos y utilízalos. Coge el combustible y las granadas que deja el enemigo en su retirada. No tengas piedad, ieres un Ikari Warrior!

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K (cassette): Load "".

Spectrum 128K (cassette): Load "" en el modo 48K.

Spectrum +3 (disco): Usa el cargador.

Amstrad/Schneider (cassette): Run "élite".

Amstrad/Schneider (disco): Run élite.

Commodore C64/128 (cassette): Shift y Run/Stop.

Commodore C64/128 (disco): Load "", 8,1.

Atari ST: Conecta el ordenador e inserta el disco. El juego se cargará automáticamente.

IBM PC + Compatibles: Dos (2) 5 1/4". Discos blandos que se incluyen: disco PROGRAMA y disco EGA. El disco PROGRAMA utiliza gráficos CGA y requiere una memoria principal de 256K, gráficos standars CGA y monitores R68. El disco EGA utiliza tarjetas de gráficos standard EGA con monitores EGA.

- * El disco PROGRAMA se carga solo. Pon el disco en la unidad de disco y enciende el sistema.
- * Para EGA, quita el disco PROGRAMA después de que la carga se haya efectuado. Mete el disco EGA en la unidad de disco y pulsa RETURN.
- * Para las unidades de disco A y B, pon el disco PROGRAMA en la unidad A y enciende el sistema. Una vez que se haya efectuado la carga, pon el disco EGA en la unidad B y pulsa RETURN.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Debes elegir entre uno o dos jugadores. Para disparar una bala pulsa el botón/tecla fuego. Para lanzar una granada o meterte en un tanque mantén apretado el botón/tecla fuego. Existen dos modos en todas las versiones (excepto en el C16 y el IBM PC + Compatibles):

A) Disparas en la misma dirección en la que te estás moviendo.

B) Disparas desde una dirección fija.

Spectrum (teclados y la mayoría de los joysticks)

Jugador 1/2: Movimiento y disparo - Joystick o teclas redefinibles. Cambiar modo - redefinir la tecla.

Commodore 64/128 (teclado y joystick)

Jugador 1: Movimiento y disparo - joystick en Puerta 1. Cambiar modo - Teclas RUN/STOP o COMMODORE.

Jugador 2: Movimiento y disparo - Joystick en Puerta 2. Cambiar modo - Teclas "=" o "↑".

Entrada a la pantalla de título.

F1 = Juego de un jugador.

F2 = Juego de dos jugadores.

Disparo = Acciona el último mandato.

Entrada al juego:

Q = Pausa.

Q seguido por @: Fin del juego.

F5 = Decide entre las siguientes posibilidades: música + efectos sonoros, silencio, música, efectos sonoros.

Atari ST

Entrada 1 para el jugador 1.

Entrada 2 para el jugador 2.

Jugador 1: Utiliza el joystick en la Puerta 1. Cambiar el modo de tecla = barra espaciadora.

Jugador 2: Utiliza joystick en la Puerta 0. Cambiar el modo = tecla ENTER.

F1 = Volver a empezar el juego.

F2 = Parar el juego.

IBM PC + Compatibles

Controles por joystick:

Joystick: Controla todos los movimientos.

Botón 1: Se usa para disparar balas y misiles.

Botón 2: Se usa para lanzar granadas y entrar/salir de un tanque.

Controles en el teclado:

PgUp: Movimiento arriba/derecha.

PgDn: Movimiento abajo/derecha.

Home: Movimiento arriba/izquierda.

End: Movimiento abajo/izquierda.

Flecha superior: Movimiento arriba.

Flecha inferior: Movimiento abajo.

Flecha derecha: Movimiento derecha.

Flecha izquierda: Movimiento izquierda.

Barra espaciadora: Parar movimiento.

Tecla "Z": Disparar balas y misiles.

Tecla "X": Lanzar granadas y entrar/salir de un tanque.

Tecla "C": Segundo botón para disparar balas.

Teclas diversas:

Tecla "M": Poner/quitar música.

Tecla "S": Poner/quitar sonido.

Tecla "Q": Abandonar juego.

Tecla ESC: Parar el juego.

IBM es una marca registrada de IBM Corp.

© COPYRIGHT ELITE SYSTEMS LTD. 1986.

© SNK CORPORATION 1986.