

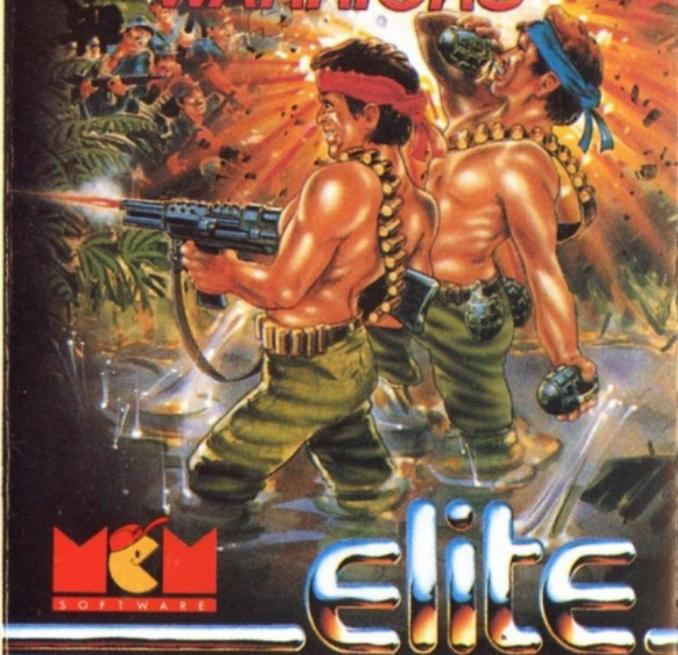
A M S T R A D

AMSTRAD  
AMC - 604

IKARI WARRIORS



# IKARI WARRIORS



# elite

## 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 standards CGA y monitores R68. El disco EGA utiliza tarjetas de gráficos standard EGA con monitores EGA.



El General Alexander Bonn de las fuerzas estadounidenses en América Central ha sido capturado y hecho prisionero en su propio cuartel general. Tu avión se ha estrellado en la espesa jungla. Te adentras en patrimonio dominado por la guerrilla. Tu objetivo: liberar a tu Capitán. ¿Podrás hacerlo? Eres un Ikari y debes conseguirlo.

- \* 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.