

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.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore 64

Coloca el cassette en tu grabadora Commodore con la etiqueta hacia arriba y comprueba que está completamente rebobinada. Comprueba que todos los cables están conectados. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla, pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128 teclaea GO64 (RETURN) y sigue la instrucción C64.

Nota: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla.

DISCO: Selecciona el modo 64. Enciende la unidad de disco e inserta el programa en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD",8,1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de introducción y el programa se cargará automáticamente.

Spectrum

CASSETTE

1. Coloca el cassette en tu grabadora. Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada.

2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de volumen y tono están ajustados a sus niveles apropiados.

3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum + cárgalo de la siguiente manera: teclaea LOAD"" (INTRO) (fíjate que no hay espacio entre las dos comillas). La " se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SYMBOL SHIFT y P.

4. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas intenta ajustar los controles de tono/volumen o consulta el Capítulo 6 de tu manual Spectrum.

5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de pantalla o consulta el manual del ordenador.

DISCO SPECTRUM +3: Instala el sistema y enciende el ordenador como se indica en tu manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa INTRO para seleccionar la opción LOADER. El programa se cargará automáticamente.

Amstrad

CASSETTE: Inserta la cinta rebobinada en la unidad de cassette, teclaea RUN` y pulsa INTRO. Sigue las instrucciones de pantalla. Si hay una unidad de disco conectada teclaea TAPE y pulsa INTRO. Después teclaea RUN" y pulsa la tecla INTRO. (El símbolo se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @)

Ten en cuenta que éste es un programa multicarga, sigue las instrucciones de pantalla.

DISCO CPC464: Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa

INTRO para comprobar que el ordenador accede a la unidad de disco. Después teclea RUN^DISC y pulsa INTRO. El juego se cargará automáticamente.

DISCO CPC664/6128: Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa RETURN para comprobar que el ordenador accede a la unidad de disco. Después teclea RUN^DISC y pulsa RETURN. El juego se cargará automáticamente.

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

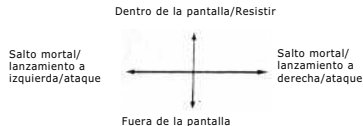
En este juego sólo puede participar un jugador. El

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 puntos 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 recoges diversos objetos. Avanza a través de seis peligrosos suburbios americanos y enfréntate 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, enfréntate 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.