

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 sólo 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 elite 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: ¡eres 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 "elite"

Amstrad/Schneider (disco): Run "elite"

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 ¼". 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 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 B 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 y dos jugadores. Para disparar 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 C 16 y en 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 ½ Movimiento y disparo – Joystick o teclas redefinibles. Cambiar modo – redefinir la tecla.

Comodore 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 “Í!”.
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 el 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 el juego.

Tecla ESC = Parar el juego.

IBM es una marca registrada de IBM Corp.

© COPYRIGHT ELITE SYSTEMS LTD. 986

© SNK CORPORATION 1986.