

SHADOW Warriors



COMMODORE 64/128
AMSTRAD CPC 464/664/6128
SPECTRUM 48/128/+2/+3

ocean[®]

SHADOW WARRIORS

SCENARIO

Transmis depuis les agitations entre Etats belligérants au moyen âge, le secret de cinq techniques du Ninjitsu n'est connu que des "Shadow Warriors" (les guerriers fantômes).

Dans la jungle en béton d'une métropole américaine, le chaos s'est déchaîné et un démon oriental est maintenant en possession de la force du plus grand Guerrier. Ce démon a rassemblé un groupe de goules qui doivent être arrêtées absolument.

C'est là que commence votre devoir, vous qui êtes le dernier descendant d'une lignée de combattants légendaires et le seul capable de sauver une ville en péril....SHADOW WARRIOR, le héros des années 90.

CHARGEMENT

COMMODORE

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rebobinée.

Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran – APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64.

Note: Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

AMSTRAD

CASSETTE

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

DISQUETTE CPC 464

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE CPC 664/6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

AMSTRAD

Ceci est un jeu pour une seule personne et peut être joué avec soit une manette ou le clavier.

TOUCHES A UTILISER SUR UN AMSTRAD

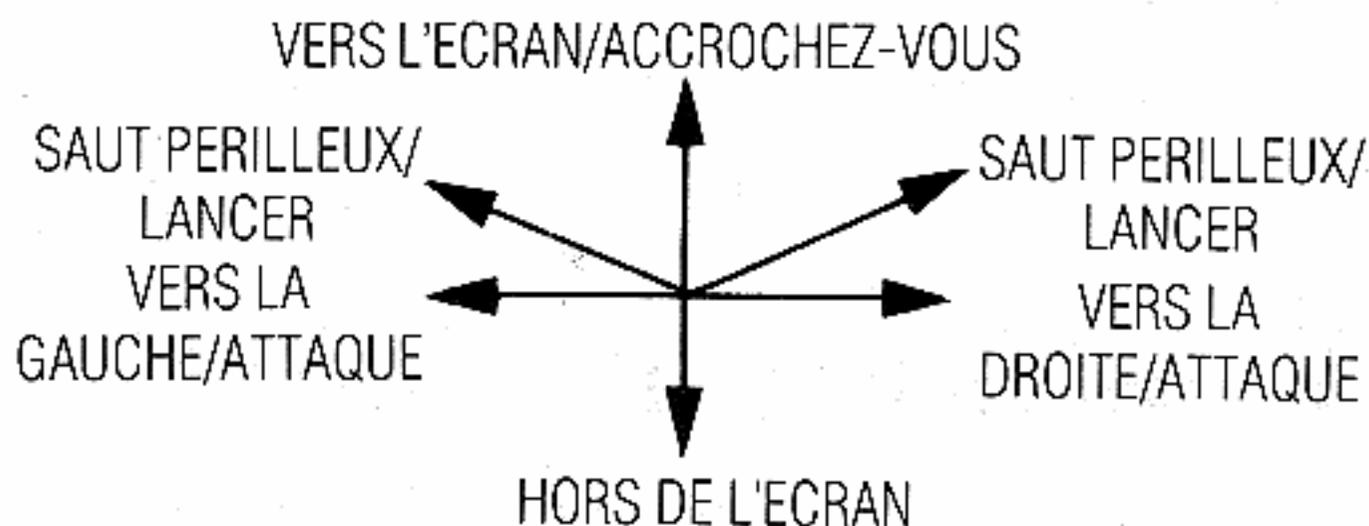
Q	VERS LE HAUT
QP	VERS LE HAUT/SUR LA DROITE
QO	VERS LE HAUT/SUR LA GAUCHE
A	VERS LE BAS
AO	VERS LE BAS/SUR LA GAUCHE
AP	VERS LE BAS/SUR LA DROITE
O	VERS LA GAUCHE
P	VERS LA DROITE
ESPACE	FEU
H	PAUSE/REPRISE DU JEU

COMMODORE

C'est un jeu pour une seule personne qui ne fonctionne qu'avec une manette reliée à port No. 1 de votre ordinateur.

H	PAUSE/REPRISE DU JEU
---	----------------------

UTILISATION DE LA MANETTE - POUR TOUTES VERSIONS



Pressez le bouton "feu" pour les mouvements d'attaque.

POSITION ET SCORES

Dans un tableau destiné à renseigner le joueur sur sa position apparaissent des épées signalant le nombre de vies encore disponibles et au dessus desquelles est indiquée l'énergie.

Les points sont obtenus de la façon suivante:

Tuer un ennemi	100 points
Casser un objet	50 points
Tuer le gardien à la fin d'une étape	1000 points
Achèvement d'une étape	1000 points

Des bonus peuvent être obtenus quand des objets sont détruits de la manière suivante:

Un petit Ninja	une vie supplémentaire
Une épée	une épée
Une pilule bleue	1 point d'énergie
Une pilule rouge	2 points d'énergie
Un petit rubis	100 points
Un gros rubis	300 points

Le chronomètre revient à 99 après l'achèvement de chaque étape ou après l'achèvement d'une partie du jeu.

LE JEU

Le joueur évolue à travers chaque étape et rencontre différents ennemis tout au long de son parcours. Dans ce jeu, le Ninja maîtrise parfaitement les techniques de la Combinaison du Triple Coup de poing, de la Mise à terre de l'adversaire par le cou, du Coup tombé, du Saut périlleux arrière Phoenix et celle du funambule.

Pendant qu'il se fraie un passage à travers chaque zone, des objets surgissent des poubelles, des panneaux et des cabines téléphoniques. Sa mission est de traverser six des plus dangereuses zones avoisinantes en Amérique en ayant à faire face à chaque problème. Le joueur doit également rassembler les objets tout en détruisant les troupes de goules

à son passage, afin d'arriver au combat final contre le détestable démon.

CONSEILS ET INDICATIONS

Essayez d'éviter que les ennemis arrivent des deux côtés à la fois. Si cela devait se produire, placez un objet entre vous et les ennemis.

Utilisez des objets afin de pouvoir "souffler un peu" pendant le jeu.

Essayer de sauter au dessus de vos ennemis et de les frapper par derrière.

Ne vous précipitez pas à travers les étapes, arrêtez-vous et attendez l'arrivée individuelle ou par paire des ennemis sur l'écran et surtout combattez-les avant d'aller plus loin. De cette façon, vous éviterez leurs attaques en groupes.

SHADOW WARRIORS

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

©1989 Tecmo Ltd.

Conversion par Teque Software

Musique par Matt Furniss

Produit par DC Ward

©1990 Ocean Software Ltd.