



Licenciado por © Taito Corp. 1988
Programado por Random Access
Copyright "Sales Curve" 1989
Distribuido en Europa por Virgin - Mastertronic
Editado en España por Drosoft S.A.
C/ Francisco Remiro, 5 28028 - MADRID
Telf.: (91) 246 38 02

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.



INSTRUCCIONES DE JUEGO

NINJA WARRIORS

Hazte cargo de un par de poderosos robots ninjas, luchando a través de seis niveles consecutivos de acción para dos jugadores. Otro juego clásico de los mismos autores que inventaron para tí el Silkworm, dotado de efectos sonoros y gráficos cuidadosamente calcados del videojuego original.

EL PODER ABSOLUTO CORROMPE POR COMPLETO.

Hace muchos años, el joven Bangler comenzaba su carrera política. Siendo un muchacho bondadoso y de exquisitos modales, rápidamente se ganó el apoyo de los electores y ocupó un cargo. Transcurridos pocos meses, Bangler se dio cuenta de que el poder le gustaba mucho, y se volcó en la tarea de obtenerlo a toda costa.

Gradualmente, sus motivaciones, al igual que sus métodos, fueron corrompiéndose. El joven idealista que quería ser político se fue convirtiendo lentamente en un monstruo devorador de poder. Parapetado detrás de ciertos individuos corruptos pertenecientes a la policía y al ejército, Bangler realizó una ascensión meteórica. Fue subiendo con paso seguro todos los peldaños del gobierno local al nacional, y finalmente ganó un escaño en el Parlamento Mundial. Su alianza definitiva con la mafia internacional del crimen inclinó la balanza a su favor, y finalmente Bangler consiguió ser Presidente del Mundo.

FERVOR REVOLUCIONARIO

La Democracia se desmoronó rápidamente una vez que Bangler se hizo con el control del planeta (no estaba dispuesto a correr el riesgo de no ser reelegido en otros comicios, ahora que ya estaba en la cima). Algunos jóvenes idealistas continuaron defendiendo los valores de las elecciones libres y la representación genuina del

pueblo, pero fueron desapareciendo uno por uno en misteriosas circunstancias (aunque siempre sangrientas). Ahora, la policía y el ejército corrupto de Bangler patrullan por las calles de todas las ciudades del globo, apagando la chispa de la disidencia antes de que las llamas de la revolución puedan atraparlos...

Pero, a pesar de todo, la Causa del Bien no está totalmente perdida. Un científico llamado Mulk dirige un gran laboratorio subterráneo para la investigación cibernética y robótica mantenido por el Gobierno mundial anterior a Bangler. Mulk y su estado mayor están inspirados por el fervor revolucionario (no en vano Bangler le quitó el permiso de investigación en el momento en que subió al poder), y han decidido que ha llegado la hora de liberar al mundo del Gran Tirano.

Mulk y sus colegas crearon dos máquinas asesinas con forma de hombre. Y no eran de barro precisamente, sino de excelente titanio y del mejor molibdeno. Estos robots ninjas son lo más avanzado que existe en equipos asesinos programables. No obstante, el equipo de científicos de Mulk no incluye programadores, por lo que los Ninjas tienen que ser controlados manualmente desde una consola insertada en sus servo-sistemas a través de una cadena con alta-banda de microfrecuencia.

Mulk ha enviado sus robots asesinos a la superficie con la misión de librar al planeta de su depravado gobernador.

EL ATAQUE CONTRA BANGLER

Mulk ha decidido confiarte a tí la misión de controlar a sus ninjas asesinos (sentado frente a la consola, tu primera tarea es intentar entender la operación Ninja). RTFM, como ellos la llaman. ¿Ya está? Bien... empieza el combate.

Debes traspasar cinco zonas en el viaje hacia la guarida de Bangler. Armado solamente con cuchillos y con un suministro de

estrellas shuriken, deberás controlar con absoluta precisión los dos robots asesinos si quieres tener éxito en tu misión y matar a Bangler.

Los secuaces de Bangler están diseminados por todos los niveles. Evita sus golpes y mátalos. Ellos van armados con cuchillos, escopetas y granadas, y ten mucho cuidado con los perros asesinos de la Brigada de Barkie. Cuando parezca que reina cierta calma no debes confiarte, los magos de Bangler probablemente están llevando a tu terreno a un fiero oponente. Los magos tienen preparadas unas cuantas sorpresas que no debes tomarte en broma: la Araña Jorobada, el Ninja Swordlady, Brazo de Hierro, Aliento de Fuego, Vampiros francotiradores, 3SVOs (androides armados con rayo láser) y el Tanque gigante.

El conflicto comienza en una zona barriobajera en la que las calles apestan a muerte, y luego se desplaza hacia la Base Militar. Cuando cae la noche, el camino hacia la guarida de Bangler lleva a nuestros heroicos humanoides a las avenidas principales de la ciudad. Estamos en el escenario final: para penetrar a través de los dispositivos de alta seguridad de la mansión de Bangler nuestros ninjas necesitan esperar un rato en las cloacas antes de conocer personalmente al Gran Gordo...

Las claves del éxito son tener agudos reflejos, ansias de ganar y una ininterrumpida cadena de alta frecuencia. Mulk ha puesto los robots ninjas y el equipo de control. ¿Quieres poner tú el resto?

CONTROLES PARA NINJA WARRIORS

CONTROLES DE JOYSTICK AMIGA/ST

Izquierda	-Mueve el joystick a la izquierda.
Derecha	-Mueve el joystick a la derecha.
Salto atrás a la izquierda	-Pulsa fuego y mueve el joystick arriba y a la izquierda.

Salto atrás a la derecha	-Pulsa fuego y mueve el joystick arriba y a la derecha.
Salto a la izquierda	-Mueve el joystick arriba y a la izquierda.
Salto a la derecha	-Mueve el joystick arriba y a la derecha.
Agacharse	-Empuja el joystick hacia abajo.
Salto hacia arriba	-Empuja el joystick hacia arriba.
Defenderse	-Mantén el botón de fuego pulsado.
Lanzar shuriken	-Pulsa y suelta el botón de fuego (sólo funcionará cuando el enemigo no esté cerca del ninja).
Lanzar cuchillos	-Pulsa y suelta el botón de fuego (sólo funcionará cuando el enemigo esté cerca del ninja).

CONTROLES DE TECLADO AMIGA/ST

Izquierda	-Pulsa la tecla de la flecha a la izquierda.
Derecha	-Pulsa la tecla de la flecha a la derecha.
Salto atrás a la izquierda	-Pulsa CTRL y las flechas arriba y a la izquierda.
Salto atrás a la derecha	-Pulsa CTRL y Las flechas arriba y a la derecha.
Salto a la izquierda	-Pulsa las teclas de las flechas arriba y a la izquierda.
Salto a la derecha	-Pulsa las teclas de las flechas arriba y a la derecha.

Agacharse	-Pulsa la tecla de la flecha hacia abajo.
Salto hacia arriba	-Pulsa la tecla de la flecha hacia arriba.
Defenderse	-Mantén la tecla CTRL pulsada.
Lanzar shuriken	-Pulsa la tecla CTRL.
Lanzar cuchillos	-Pulsa la tecla SHIFT.

DURANTE EL JUEGO

Detener el juego	-Pulsa la tecla P.
Interrumpir el juego	-Pulsa ESC.

NODURANTE EL JUEGO

Seleccionar los controles	-Pulsa F10.
Pantalla de ayuda	-Pulsa HELP.
Música sí/no	-Pulsa M.
Sonido ST sí/no	-Pulsa S.

CONTROLES DE JOYSTICK C64

Izquierda	-Mueve el joystick a la izquierda.
Derecha	-Mueve el joystick a la derecha.
Salto a la izquierda	-Mueve el joystick arriba y a la izquierda.
Salto a la derecha	-Mueve el joystick arriba y a la derecha.
Agacharse	-Empuja el joystick hacia abajo.
Salto hacia arriba	-Empuja el joystick hacia arriba.
Defenderse	-Mantén el botón de fuego pulsado.
Lanzar shuriken	-Pulsa dos veces el botón de fuego.
Lanzar cuchillos	-Pulsa y suelta el botón de fuego.

CONTROLES DE TECLADO C64

Izquierda	-Pulsa la tecla Z.
Derecha	-Pulsa la tecla C.
Salto a la izquierda	-Pulsa las teclas Z y la flecha hacia arriba.
Salto a la derecha	-Pulsa las teclas C y la flecha hacia arriba.
Agacharse	-Pulsa la tecla X.
Salto hacia arriba	-Pulsa la tecla de la flecha hacia arriba.
Defenderse	-Mantén la tecla SHIFT pulsada.
Lanzar shuriken	-Pulsa la tecla de la flecha izquierda/derecha.
Lanzar cuchillos	-Pulsa la tecla SHIFT.

DURANTE EL JUEGO

Detener el juego	-Pulsa la tecla RUN/STOP.
Interrumpir el juego	-Pulsa Q.
Cambiar el color del ninja	-Pulsa S.

CONTROLES DE JOYSTICK SPECTRUM/AMSTRAD CPC

Izquierda	-Mueve el joystick a la izquierda.
Derecha	-Mueve el joystick a la derecha.
Agacharse	-Empuja el joystick hacia abajo.
Salto hacia arriba	-Empuja el joystick hacia arriba.
Salto atrás a la izquierda	-Pulsa fuego y mueve el joystick arriba y a la izquierda.
Salto atrás a la derecha	-Pulsa fuego y mueve el joystick arriba y a la derecha.
Lanzar shuriken	-Mantén pulsado el botón de fuego.
Lanzar cuchillos	-Pulsa y suelta el botón de fuego.

CONTROLES DE TECLADO MSX/SPECTRUM/AMSTRAD

Izquierda	-Pulsa la tecla O.
Derecha	-Pulsa la tecla P.
Salto atrás a la izquierda	-Pulsa las teclas O y Q.
Salto atrás a la derecha	-Pulsa las teclas P y Q.
Agacharse	-Pulsa la tecla A.
Salto hacia arriba	-Pulsa la tecla Q.
Lanzar shuriken	-Mantén pulsado el ESPACIO.
Lanzar cuchillos	-Pulsa y suelta el ESPACIO.

DURANTE EL JUEGO

Detener el juego -Pulsa SHIFT.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.

2. Rebobina la cinta hasta el principio.

3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.

4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).

5. Presiona PLAY en el casete.

6. El programa se cargará automáticamente.

7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.

2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea !TAPE y pulsa RETURN (La ! se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS: ", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea ICPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.

ATARIST

1. Apaga el ordenador.
2. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
3. Inserta el disquete en la unidad de disco.
4. Vuelve a encender el ordenador.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kikstart

3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.

4. El programa se cargará automáticamente.

IBM PC Y COMPATIBLES

1. Carga el sistema operativo MS-DOS.
2. Teclea A: y pulsa RETURN.
3. Teclea el nombre del programa y pulsa RETURN.
4. El programa se cargará automáticamente.