

ocean®

SHADOW WARRIORS SCENARIO

Handed down since the turmoil of Medieval warring States are five secret Ninjitsu techniques known only to the Shadow Warriors. In the concrete jungle of an American metropolis chaos has broken loose, an Oriental demon has possessed the strength of the greatest Warrior and has summoned forth a squad of ghoulish assassins who must be stopped.

This duty falls to you, the last in a line of legendary combatants and the only saviour of a threatened city....Shadow Warrior, the hero of the '90s.

LOADING ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. Please leave the disks in their drives throughout the game. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

SHADOW Warriors



ATARI ST
CBM AMIGA

ocean®

ENGLISH FRANCAIS DEUTSCH

Bonuses are found when objects are smashed as follows:

Small Ninja	extra life
Sword	Sword
Blue pill	1 point of energy
Red pill	2 points of energy
Small ruby	100 points
Large ruby	300 points

The timer is reset back to 99 after completing each level and after completing a section of the game.

GAMEPLAY

The player progresses through each level and meets various enemies along the way. The Ninja in this game has perfected the techniques of the Triple Blow Combination, The Flying Neck Throw, the Hang Kick, the Phoenix Backflip and the Tightrope technique.

As he cuts a swathe through each zone, items appear from within trash cans, signs and telephone booths. His mission is to fight his way through six of the toughest neighbourhoods in America as he collects these items and destroys the assassination squads on his way to the final conflict with the evil Demon.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then automatically load and run. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. Please leave the disks in their drives throughout the game.

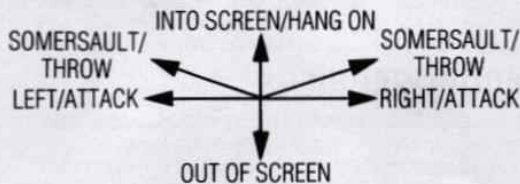
CONTROLS

This is a one or two player game and is controlled by joystick only with the following additional keys:

- H PAUSE ON/OFF
- S MUSIC ON/OFF
- 1 START PLAYER 1
- 2 START PLAYER 2

JOYSTICK CONTROLS

Press fire button for attack moves



STATUS AND SCORING

The status panel shows swords indicating the number of lives remaining, energy is displayed above them.

Points are awarded as follows:-

Killing an enemy	100 points
Breaking an object	50 points
Killing end of level Guardian	1000 points
Completion of level	1000 points

HINTS AND TIPS

Try not to let enemies get on both sides of you. If they do then try to position an object between you.

Use objects to 'take a breather' from the action.

Try jumping over enemies and hitting them from behind.

Do not rush quickly through the levels, stop and wait for enemies to come on screen individually or in pairs and take them without going on. This way large gangs of baddies will be avoided.

SHADOW WARRIORS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our technical department direct by telephoning 061 833 1014. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note this does not affect your statutory rights.

CREDITS

©1989 Tecmo Ltd.

Conversion by Teque Software

Music by Matt Furniss

Produced by DC Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

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

ATARI ST

Mettez sous tension votre ordinateur et votre unité de disque, puis placez le disque dans l'unité. Si vous avez deux unités, placez le disque 1 dans l'unité A et le disque 2 dans l'unité B. Le jeu se charge et se déroule automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

Placer la disquette dans le lecteur A et mettre en marche l'ordinateur, le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

AMIGA 1000

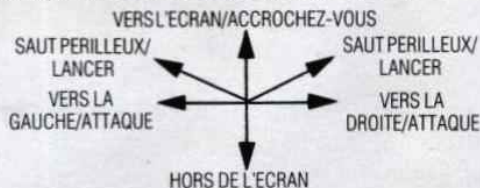
Introduisez le disque de système; quand l'illustration du disque de travail "Workbench" apparaît, insérer le disque de jeu; le programme se chargera et passera ensuite automatiquement. Si vous avez deux unités, placez le disque 1 dans l'unité A et le disque 2 dans l'unité B. Le jeu se charge et se déroule automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

COMMANDES

Ceci est un jeu pour une ou deux personnes et ne fonctionne qu'avec une manette et les touches supplémentaires suivantes:

H	INTERROMPT OU CONTINUE LA PARTIE ALTERNATIVEMENT
S	MET EN MARCHÉ OU ARRÊTE LA MUSIQUE ALTERNATIVEMENT
1	LE JOUEUR 1 COMMENCE
2	LE JOUEUR 2 COMMENCE

UTILISATION DE LA MANETTE



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

POSITION ET SCORES

SHADOW WARRIORS

Die Geschichte

Seit den Ständekämpfen im Mittelalter werden fünf geheime Techniken der Ninjitsu immer nur an den besten Kämpfer, den Shadow Warrior, weitergegeben.

In der Betonwüste einer amerikanischen Großstadt ist das Chaos ausgebrochen. Ein orientalischer Dämon hat die Stärke des größten Kriegers erreicht und eine Einheit von greulichen Mördern aufgestellt. Dem muß Einhalt geboten werden.

Diese Aufgabe übernimmt Du, der letzte in der Reihe von legendären Kämpfern und der einzig mögliche Erlöser einer hilflosen Stadt ... Shadow Warrior, der Held der Neunziger Jahre.

LADANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein und legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk A ein. Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B. Nehmen Sie die Disketten während des Spiels bitte nicht heraus. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette A in das interne Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette A in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen. Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B. Nehmen Sie die Disketten während des Spiels bitte nicht heraus.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick und folgenden Tasten der Computertastatur:

H	PAUSE AN/AUS
S	MUSIK AN/AUS
1	SPIELER 1 STARTEN
2	SPIELER 2 STARTEN

JOYSTICK STEUERUNG



Für Angriffsbewegungen drücken Sie den Feuerknopf.

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.

Essayez 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.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

In der Statusanzeige sehen an der Anzahl der Schwerter, wieviele Leben Sie noch haben. Darüber wird die Energie angezeigt.

Die Wertungen:

Einen Feind töten	100 Punkte
Gegenstand zerbrechen	50 Punkte
Wächter am Abschnittsende töten	1000 Punkte
Abschnitt abschließen	1000 Punkte

Für das Zerstören der folgenden Objekte gibt es Bonus-Leistungen:

Kleiner Ninja	Extra Leben
Schwert	Schwert
Blaue Pille	1 Energie-Punkt
Rote Pille	2 Energie-Punkte
Kleiner Rubin	100 Punkte
Großer Rubin	300 Punkte

Nach dem Beenden eines Abschnittes oder eines Durchgangs wird die Zeituhr auf 99 zurückgestellt.

SPIELBLAUF

Der Spieler muß die Abschnitte des Spiels durchqueren und trifft dabei auf viele unterschiedliche Gegner. Der Ninja in diesem Spiel beherrscht viele Kampftechniken perfekt.

Auf seinem Weg erscheinen Gegenstände innerhalb von Mülleimern, Telefonzellen und anderen Symbolen. Seine Aufgabe ist, sich durch sechs der wildesten Bezirke in Amerika zu arbeiten. Dabei muß er die Gegenstände aufnehmen und die Mörderbanden zerschlagen, um bis zu dem teuflischen Demon vorzudringen.

TIPS UND TRICKS

Lassen Sie sich nicht von den Gegnern 'in die Mitte' nehmen. Falls das passiert, versuchen Sie, Objekte zwischen sich und die Gegner zu bringen.

Benutzen Sie die Objekte, um sich von den Kämpfen zu erholen.

Versuchen Sie, über die Gegner zu springen, um sie von Hinten anzugreifen.

Laufen Sie nicht einfach durch die Abschnitte. Warten Sie auf Gegner, die allein oder zu zweit erscheinen, und gehen Sie nach dem Sieg nicht gleich weiter. So können sich die Gegner nicht zu Gruppen zusammenschließen und gemeinsam angreifen.

SHADOW WARRIORS

Programcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

©1989 Tecmo Ltd.
Konvertierung durch Teque Software
Musik von Matt Furniss
Deutsche Bearbeitung: Gunnar Binder
Produziert von D. C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd