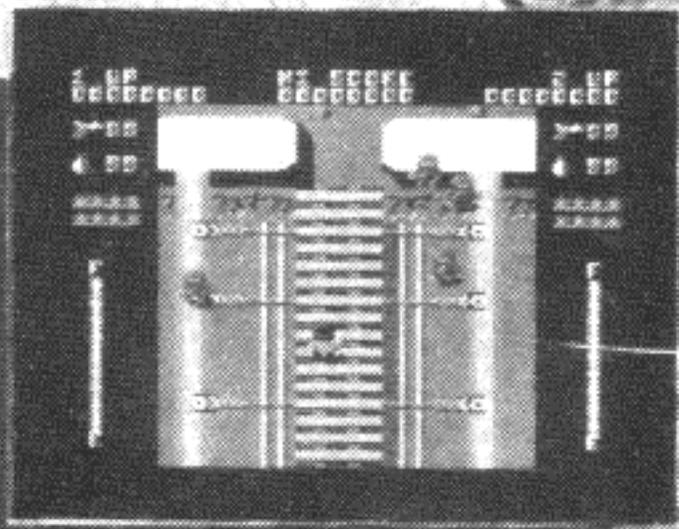


WARRIORS

WARRIORS



elite

IKARI

WARRIORS

Un groupe de révolutionnaires s'est emparé du général Alexander Bonn, des forces américaines C.I.F. en Amérique centrale, et le maintient prisonnier dans son propre quartier général. Avant sa capture finale, il a lancé un signal de détresse que votre copain et vous avez reçu.

Votre avion s'écrase dans la densité de la jungle à une certaine distance du quartier général.

Après avoir décidé si vous souhaitez partir seul ou essayer de lui porter secours avec votre collègue, vous vous mettez en route. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des combattants, bien décidés à vous arrêter, se rassemblent de tous côtés. Vous allez vous apercevoir sans tarder que vous ne possédez pas ce qu'il faut pour gagner et pourtant vous devez gagner à tout prix.

En tendant des embuscades aux chars ennemis, vous pourrez vous en emparer et les utiliser à votre propre compte. Ramassez les grenades et le carburant que vos ennemis laissent derrière eux en se retirant. Et surtout pas de quartier, car vous êtes un guerrier Ikari!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum (Cassette)

LOAD ""

Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN "ELITE"

Amstrad/Schneider (Disquette)

RUN "ELITE"

Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP

Commodore 64/128 (Disquette)

LOAD"" ,8,1

Commodore C16 (Cassette)

LOAD "ELITE"

BBC/Electron (Cassette)

CHAIN " "

BBC (Disquette)
SHIFT & BREAK

REGLE DU JEU

Vous pouvez jouer à un ou à deux. Pour tirer une balle, appuyez sur le bouton ou la touche de tir. Pour lancer une grenade ou rentrer dans un char, maintenez le bouton/la touche de tir enfoncé. Toutes les versions contiennent deux modes (à l'exception de celle pour C16):

A) Vous tirez dans la direction dans laquelle vous vous déplacez

B) Vous tirez dans une direction fixe.

Spectrum (clavier ou la plupart des manettes de jeu)

1er/2ème joueur: Déplacement et tir - manette de jeu ou touches définissables

Changement de mode - touche définissable

Amstrad/Schneider (keyboard or joystick)

1er/2ème joueur: Déplacement et tir - manette de jeu ou touches définissables

Changement de mode - touche définissable.

Commodore 64/128 (clavier et manette de jeu)

1er joueur: Déplacement et tir - manette de jeu connecté au port 1

Changement de mode - touches RUN/STOP ou COMMODORE

2ème joueur: Déplacement et tir - jmanette de jeu connecté au port 2

Changement de mode - touches "=" OR "|"

Commodore C16 (manette de jeu uniquement)

1er joueur: Déplacement et tir - manette de jeu connecté au port 1

2ème joueur: Déplacement et tir - manette de jeu connecté au port 2

© - **Elite Systems Ltd. - 1986**

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou revente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Elite Systems Ltd.

Garantie: Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-joint pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez le renvoyer directement à l'adresse suivante:

*Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW England.
Telex: 336130 ELITE G*

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement sans frais supplémentaires. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

© **Copyright Elite Systems Ltd. 1986**

© **SNK Corporation 1986**