

MERCS

CARGANDO

Atari ST/Amiga

Introduce el disco en la unidad y enciende tu ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

CBM 64/128 Disco

Introduce el disco en la unidad. Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

CBM 64/128 Cassette

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum 48/128, +2 Cassette

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Usa la opción LOADER en los ordenadores +2. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum +3 Disco

Enciende el ordenador. Introduce el disco y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones en la pantalla.

Amstrad CPC Cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amstrad CPC Disco

Introduce el disco en la unidad. Teclea RUN"DISK y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

ESCENARIO

Mientras viajaba por el Africa Central para conseguir la paz en el mundo, el anterior presidente de los Estados Unidos ha sido tomado como rehén por un grupo de revolucionarios de Zutula. Por razones diplomáticas, el gobierno USA ha decidido que no habrá intervención militar.

En vez de esto un cuerpo de mercenarios de "élite" conocidos como "Merchs" han sido reclutados para rescatar al Presidente, y detener el intento de golpe de estado de Zutula por medio de los rebeldes.

Como soldado altamente experimentado y experto en las tácticas antiterroristas, tú has sido alquilado por el gobierno de los Estados Unidos para asesorar esta operación secreta.

Joseph Gibson: Anterior Boina Verde que sirvió en la Séptima División Aérea. Altamente experimentado en el manejo de una gran variedad de armas. Ahora un miembro de los "Merchs". Howard Powell: El fundador de los Merchs en 1985. Antes de esto era el

líder de un fuerza especial de objetivos antiterroristas.

CONTROLES

Amiga & Atari ST

Jugador 1: Puerta joystick.
Jugador 2: Puerta del ratón.

C64

Jugador 1: Joystick en la puerta 2.
Jugador 2: Joystick en la puerta 2.

Amstrad

Jugador 1: Joystick 1.
Jugador 2: Teclado (teclas redefinibles) o joystick 2.

Spectrum

Sinclair puertas 1 y 2. Los interfaces Kempston y las opciones de teclado redefinible están disponibles para ambos jugadores.

Todas las versiones:

Un breve pulsación del botón/tecla FUEGO, disparar tu arma. Una larga pulsación del botón/tecla FUEGO, disparar tu "Megabomba".

JUGANDO EL JUEGO

Nivel 1 - El Frente de la Playa: Inteligencia ha sugerido que la playa en la que has sido desembarcado

no está guardada. Desgraciadamente, nadie le ha dicho esto al enemigo, y un pequeño puesto se ha dado cuenta de tu llegada. Debes moverte.

Nivel 2 - El Campo Enemigo: Delante de ti está el campo de los rebeldes. Si puedes destruirlos aquí, dañarás seriamente cualquier intento de golpe de estado. Pero ten cuidado. Hay un montón de nuevos reclutas ansiosos de probar su entrenamiento.

Nivel 3 - La Base Naval: Los rebeldes han tomado el control del área del puerto para ayudar a introducir armas en el país. Debes detenerlos a toda costa y romper sus líneas de abastecimiento.

Nivel 4 - El Pantano: Puede ser complicada, pero es la ruta más directa al Presidente. La lucha en la selva es muy dura, de manera que puedes esperar una fuerte resistencia de las tropas.

Nivel 5 - El Cuartel General de los Rebeldes: Los informes de inteligencia indican que el Presidente está secuestrado en el Cuadrante Norte. Esperemos que llegues allí a tiempo.

Nivel 6 - La Vía Férrea: Los rebeldes están moviéndose y tienen al presidente con ellos. Debes seguirles al tiempo que evitas su acción de retaguardia.

Nivel 7 - La Base Aérea: Delante de ti hay una zona altamente fortificada. Todo el poder de fuego de los rebeldes se encuentra aquí. Destruye esto y destruirás su centro de operaciones. Pero no te olvides del Presidente. No lo han llevado a una base aérea por que sí.

Nivel 8 La Pista: En la pista hay un transportador Hércules que tiene al Presidente a bordo. ¡No debe despegar!

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

- Dispara a los embalajes, ya que pueden contener energía vital y armas especiales.
- Recoge medallas. ¿Quieres un poco de gloria, no?
- Guarda tus Megabombas hasta que realmente las necesites (como al final de los niveles).
- Los iconos de Prisioneros de Guerra aumentarán el poder de fuego que tienes.
- Usa los vehículos y los emplazamientos de ametralladoras tanto como puedas, ya que estarás bien protegido.

MERCS™ © 1991 CAPCOM USA Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido bajo licencia de US Gold Ltd.

Existe copyright en este programa. Las copias no autorizadas, préstamos o reventa por cualquier medio están estrictamente prohibidas.

Capcom es una marca registrada de Capcom USA, Inc.



LA
PIRATERIA
ES DELITO