

SHINOBI™



FRANCAIS: Instructions De Chargement

IBM PC: Amorcez votre système de la manière habituelle. A l'incitation **A>**, tapez le nom du jeu. Le programme se chargera et se déroulera.

AMIGA: Introduisez le disque dans le Lecteur A. Le programme se chargera et se déroulera.

ATARI ST: Introduisez le disque dans le Lecteur A. Le programme se chargera et se déroulera.

COMMODORE 64/128 – DISQUE: Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se chargera et se déroulera.

COMMODORE 64/128 – CASS: Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur **RUN/STOP**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Le programme se chargera et se déroulera.

AMSTRAD – DISQUE: Run 'Disc'.

AMSTRAD – CASS: (464) Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**.

(6128) Tapez **/TAPE** et appuyez sur **RETURN**.
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**.

SPECTRUM – CASS: Mettez votre machine en mode 48k. Tapez **LOAD"** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se chargera et se déroulera.

SPECTRUM +3 – DISQUE: Introduisez le disque dans le lecteur et appuyez sur **RETURN**.

Commandes

HAUT ★ saut vers le haut

BAS ★ accroupissement

GAUCHE/DROITE ★ tournez à gauche/droite (puis marchez à gauche/droite)

FEU ★ lancez l'arme courante ou donnez coup de pied/poing

FEU et HAUT/FEU et BAS ★ sautez entre le sol et les plateformes plus hautes.

BARRE d'ESPACEMENT ★ active la Magie Ninja

P ★ Pause

C ★ change la couleur de votre pendant que vous êtes en mode Pause (sur version C64 seulement)

OUF! QUELLE CANICULE.

Un jour d'été et de chaleur, les choses commencèrent à se gâter.

En tant que diplômé le plus célèbre d'une école orientale secrète Ninja, vous aviez été invité à la cérémonie annuelle de remise des diplômes et de distribution des prix. Après avoir impressionné les classes juniors à l'assemblée avec vos prouesses internationales de Ninja, vous étiez sur le point de distribuer les prix aux seniors quand, soudain, dans un flash de Magie Noire Ninja, Bwah Foo fit une apparition qui n'était pas prévue au programme.

Peu d'élèves savaient qui était Bwah Foo, mais en l'espace d'une ninja-seconde, vous l'aviez identifié et vous vous étiez rendu compte que cet ancien et illustre diplômé de l'école Ninja a dévié du droit chemin. Paralysé par la magie de Bwah Foo, vous fûtes incapable de bouger un muscle ou même de remuer un tendon pendant que les acolytes de Bwah emmenaient toute la classe junior.

Alors, le méchant Foo vous lança un défi personnel. D'un puissant mouvement, il culbuta sur la plateforme sur laquelle vous donniez votre discours et colla le bout de son nez au votre. "Mais, c'est Joe Musashi", ricana-t-il, "le vieux Deux-Shurikens lui-même. Ca alors!" (Indéniablement, la qualité de l'enseignement dans le 'Camp Noir' s'est dégradé de manière abominable, vous dites-vous, alors que Bwah continuait à divaguer d'une manière que l'on associait normalement aux pantomimes à deux sous des villes côtières.

"Eh bien, voyons. Ce que je veux, c'est de l'or", poursuivit-il, "tout l'or qui se trouve dans les coffres de l'Ecole. Si, d'ici Mercredi soir, je n'ai pas cet or, je tuerai jusqu'au dernier membre de la Classe des Juniors. ENSUITE tu le regretteras". Puis, avec un gloussement débile et dans un flash de magie Ninja verte, il disparut.

DU PAIN SUR LA PLANCHE

L'effet magique mit quelques heures à se dissiper — indéniablement, les magiciens du Camp Noir étaient plus habiles que ceux qui écrivaient les discours. Alors que vous étiez entre les mains de la magie de Bwah Foo, votre cerveau Ninja bien accordé commença à fonctionner. Il était évident que le lâche individu avait emmené les enfants kidnappés à sa cachette et il était évident que ses intentions étaient sérieuses. L'école devait soit vider ses coffres et abandonner l'or soit faire face à la colère des parents...

Cependant, vous aviez pris part à une cérémonie de thé avec le Proviseur de l'école et sa concubine favorite juste avant la lecture du discours, et n'aviez-vous pas entendu le Proviseur dire que l'école était presque à court d'or? Effectivement! Un appel de fonds était sur le point d'être fait aux Anciens — et si ces anciens diplômés ne crachaient pas, alors l'école serait certainement forcé de fermer ses portes ou, au minimum, elle devrait honteusement fusionner avec l'Ecole des Samuraïs qui se trouve de l'autre côté de l'île, "et pouvez-vous vous imaginer la réaction des parents", soupira le proviseur.

"Eh bien, je ne vois qu'une solution" vous dites-vous avec résignation, alors que l'effet de la Magie commençait à se dissiper. "J'ai bien peur qu'il n'y ait que moi qui puisse retrouver ces enfants".

FOO SE BATTRAIT

Mercredi soir approche à présent, de même que la date limite fixée par Bwah Foo pour la rançon. Vous avez trouvé l'endroit où il se cache et il est temps, pour vous, de mettre votre technique ninja au service de la vérité, la beauté et la justice.

Pour atteindre le repaire de Bwah Foo, vous devez vous battre et vous frayer un chemin à travers cinq missions. Chaque mission se devise en trois ou quatre étapes, contenant des acolytes très mobiles, une poignée d'enfants Ninja Kidnappés et un des grands patrons de Bwah que vous devez vaincre avant de pouvoir passer à la mission suivante.

Le sauvetage doit être terminé avant l'expiration du délai de Bwah Foo. Il y a donc un temps limite à l'intérieur duquel vous devez terminer une section. Vous devez sauver tous les enfants se trouvant dans une mission avant de pouvoir affronter le patron à la fin de chaque mission. Lorsque vous passez à côté des enfants, votre Magie Ninja les renverra chez Papa et Maman. Vous devez ensuite vaincre le patron dans un combat à mort pour pouvoir passer à la prochaine mission. Le temps qui reste sur le chrono sera converti en points en votre faveur.

En sauvant les enfants Ninja, vous gagnez l'éternelle gratitude de leurs parents et, chose plus importante, des points. En délivrant plusieurs gosses, vous obtenez une arme puissante, plus mortelle que le shuriken. Utilisez ces armes soigneusement et souvenez-vous que, quand les choses se gâtent vraiment, vous ne pouvez compter sur le pouvoir de la Magie Ninja qu'une seule fois par niveau. Prudence!

Produced by The Sales Curve for Virgin Mastertronic ©1988 Sega Enterprises Ltd

©1989 Virgin Mastertronic Ltd · 2-4 Vernon Yard

119 Portobello Road London W11 2DX

Logo & Package Khartomb

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan, and

"SHINOBI™" and "SEGA®" (or "SEGA™") are trademarks of Sega Enterprises Ltd.