



INSTRUCTION MANUAL



Le Président – KIDNAPPE?! Le pire, c'est que c'est le Dragon Ninja qui l'a enlevé. Toi seul peux le sauver. Le Dragon Ninja a tout prévu: un hélicoptère attend d'enlever le Président. Si l'hélicoptère décolle avant que tu puisses l'arrêter, le Président disparaîtra à jamais. Le Dragon Ninja t'attend. Quant à toi, tu devras faire face au minimum à des vagues constantes de sbires de Ninja, de samouraïs et de Super Guerriers auxquels tu vas te heurter partout: dans la ville, dans la forêt, sur les "big rigs" (véhicules géants) et même dans les trains de marchandises.

N'oublie pas: ta patrie compte sur toi!

Lis le livret d'instructions pour t'assurer de la correcte utilisation de ce nouveau jeu et conserve ce livret pour pouvoir t'y référer.

PRECAUTIONS

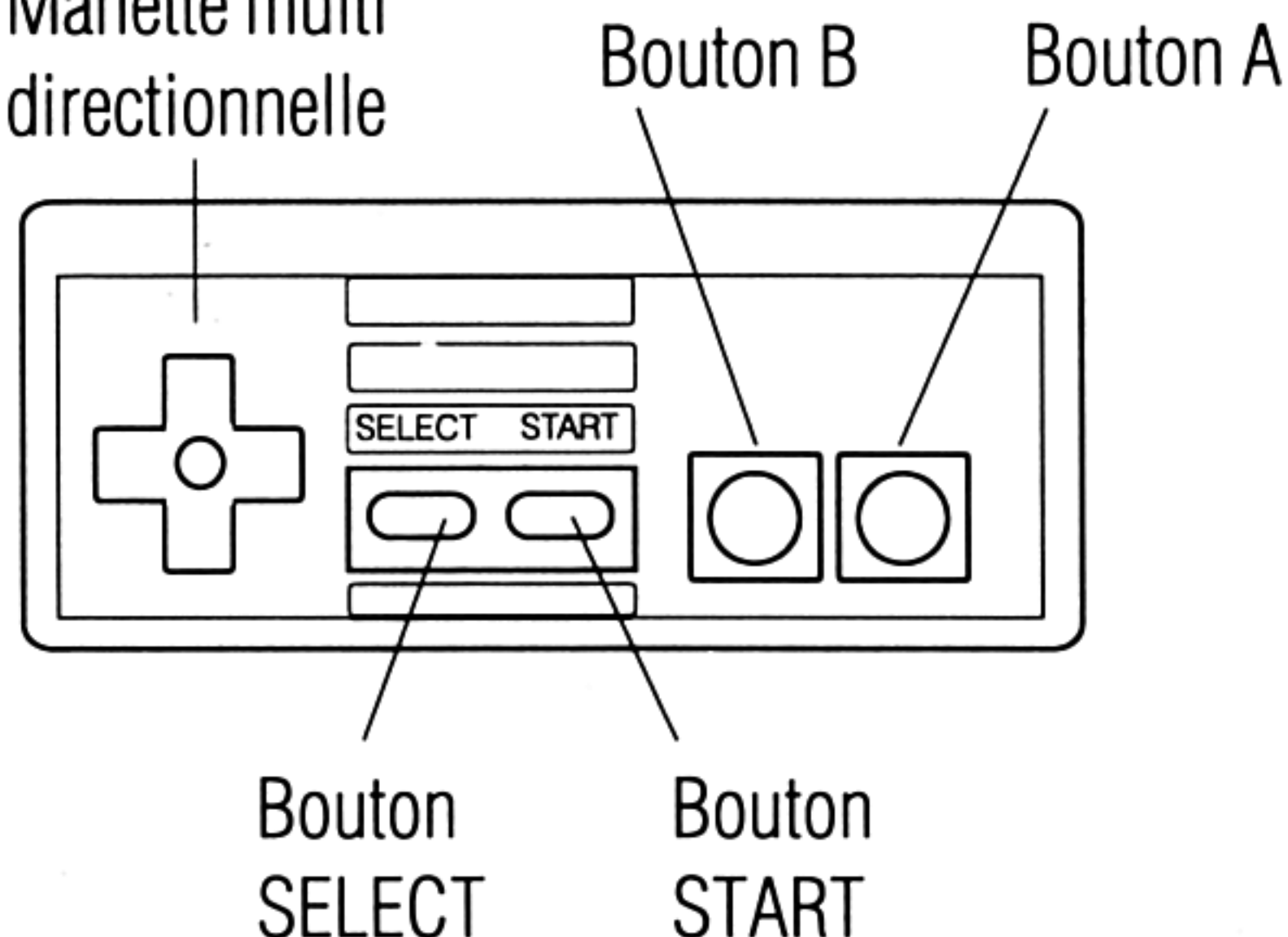
- 1)** Eteindre la console de jeu vidéo "Nintendo Entertainment System" avant d'introduire ou de retirer le jeu.
- 2)** C'est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être conservé dans des lieux trop froids ou trop chauds. Ne jamais le cogner ou le laisser tomber. Ne pas le démonter.
- 3)** Eviter de toucher les connecteurs; ne pas les mouiller ou les salir. Ceci peut endommager le jeu.
- 4)** Ne pas les nettoyer avec du benzène, du diluant, de l'alcool ou d'autres dissolvants de ce genre.

DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE

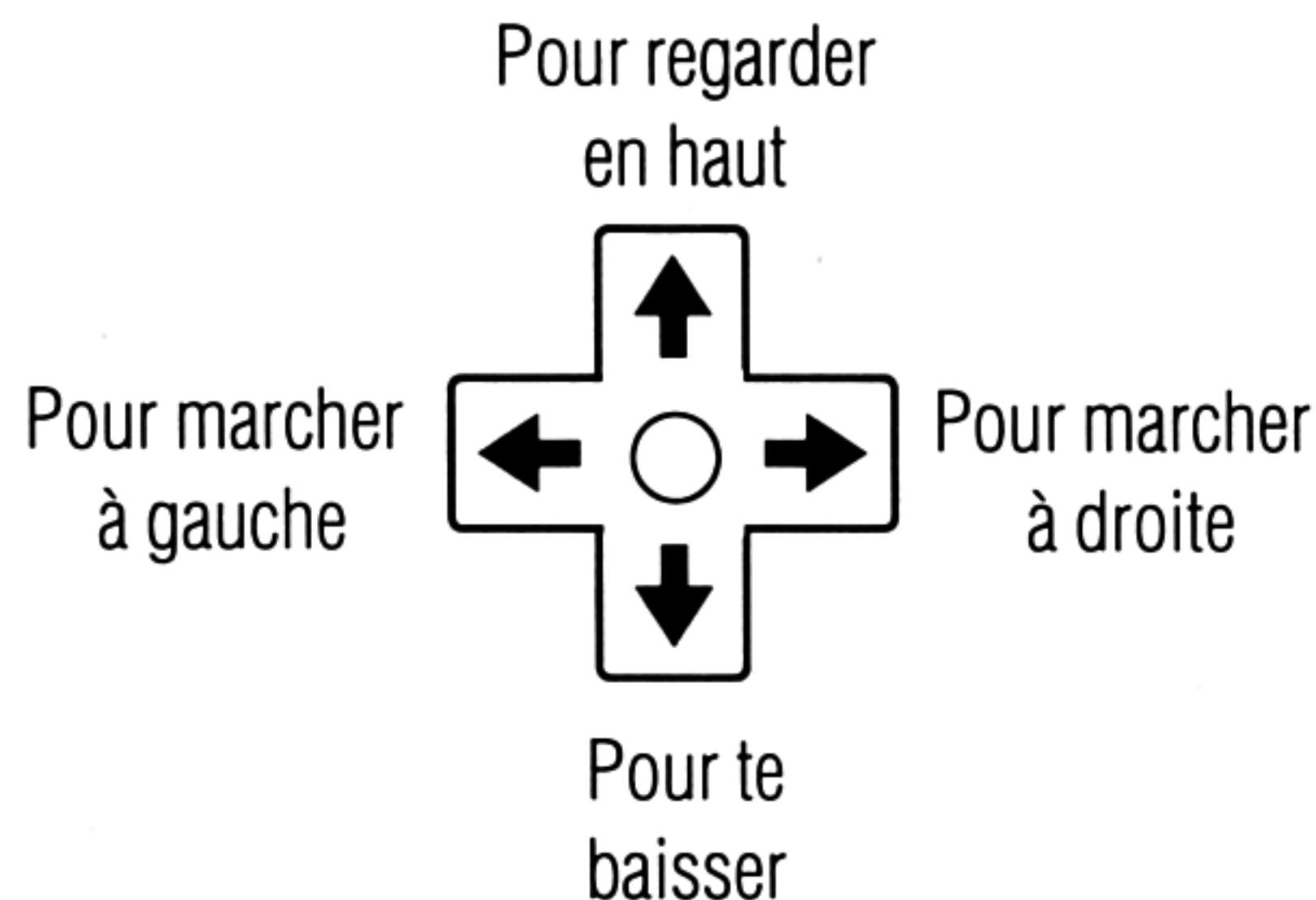
Manette 1 — Jeu 1 joueur

Manette 2 — Jeu 2 joueurs

Manette multi directionnelle



Manette multi-directionnelle



Bouton A: Coup de pied (proche d'un ennemi), coup de poing (loin d'un ennemi), et pour ramasser des objets. Les coups de pied ou les coups de poing visent dans la direction à laquelle tu fais face (à gauche, à droite ou vers le haut).

Bouton B: Pour sauter.

Pour sauter vers un niveau plus élevé, appuie vers le haut (pour regarder en haut) de la manette multi-directionnelle et, en même temps, sur le bouton B.

Pour passer à un niveau inférieur, appuie vers le bas (pour te baisser) de la manette multi-directionnelle et, en même temps, sur le bouton B.

LE JEU

Pour lancer Dragon Ninja:

- 1)** Assure-toi que ton Nintendo Entertainment System est hors circuit, puis mets ta cartouche du jeu Dragon Ninja dans le système.
- 2)** Appuie sur le bouton POWER (à l'avant du système). Après quelques écrans préliminaires, l'écran de titre Dragon Ninja apparaît.
- 3)** Si tu joues seul, assure-toi que la manette est branchée sur la prise 1, puis appuie sur le bouton START (DEMARRAGE) de la manette.
Si tu joues avec quelqu'un d'autre, appuie sur le bouton SELECT de la manette 1 pour choisir 2 JOUEURS, puis appuie sur le bouton START de la manette 1.
Un écran apparaît, et tu peux choisir le personnage que tu vas jouer.
- 4)** Appuie sur la flèche de gauche pour choisir Blade, ou sur la flèche de droite pour choisir Striker.
- 5)** Pour lancer le jeu, appuie sur le bouton A de la manette 1. L'un des "Dudes" apparaît pour t'expliquer ce qui s'est passé et pourquoi l'on a besoin de toi.
- 6)** Pour sauter les premières pages d'écran et commencer immédiatement le jeu, appuie sur SELECT de la manette 1.

Pause. Pour arrêter momentanément le jeu:

Appuie sur le bouton START de l'une ou l'autre manette. Pour reprendre le jeu, appuie à nouveau sur START.

Pour poursuivre. Quand tu as perdu trois vies, le jeu est terminé. Mais tu peux continuer à jouer au même niveau avec trois nouvelles vies si tu le désires. Un écran apparaît et te donne deux possibilités: poursuivre le jeu ou le terminer.

Pour poursuivre:

- 1) Appuie sur le bouton SELECT de la manette 1 (le cas échéant) pour choisir CONTINUER.
- 2) Appuie sur le bouton START de la manette 1.

Le jeu continue au niveau que tu avais atteint.

Pour terminer le jeu:

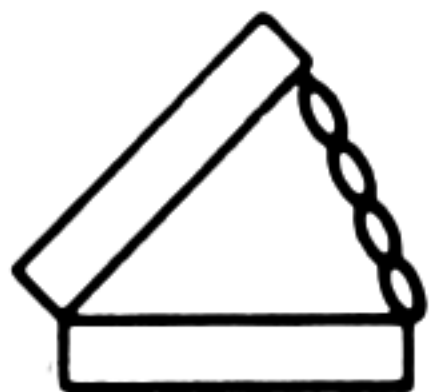
- 1) Appuie sur le bouton SELECT de la manette 1 (le cas échéant) pour choisir TERMINER.
- 2) Appuie sur le bouton START de la manette 1.

GAME OVER apparaît sur l'écran.

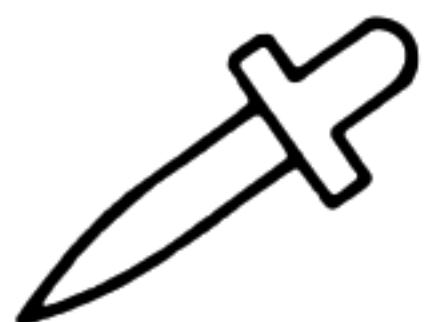
Objets

Pour ramasser un objet:

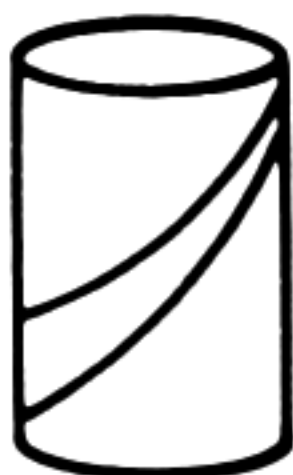
Appuie ver le bas (pour te baisser) de la manette multi-directionnelle et, en même temps, sur le bouton A.



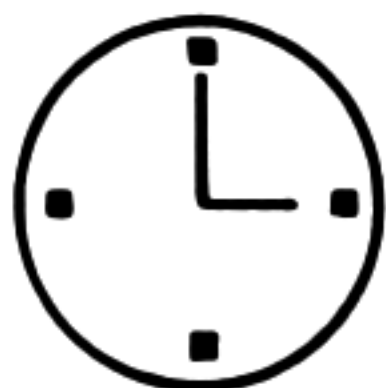
Nunchuck. Augmente ta puissance.



Couteau. Augmente ta puissance.



Energie. Te rend toute ton énergie, ce qui signifie que tu peux supporter dix autres coups.



Temps additionnel. Ajoute du temps à la minuterie qui se trouve en bas de l'écran.



Pointe. Si tu marches sur une pointe, tu reçois un coup. Saute-leur par-dessus ou donne-leur un coup de pied.

Etat

Tu peux être frappé dix fois avant de perdre une vie, et tu as trois vies par jeu. Les barres qui se trouvent en bas et à gauche de l'écran indiquent le nombre de coups qu'il te reste avant de perdre une vie. Le nombre sous ces barres t'indique le nombre de vies qui te restent.

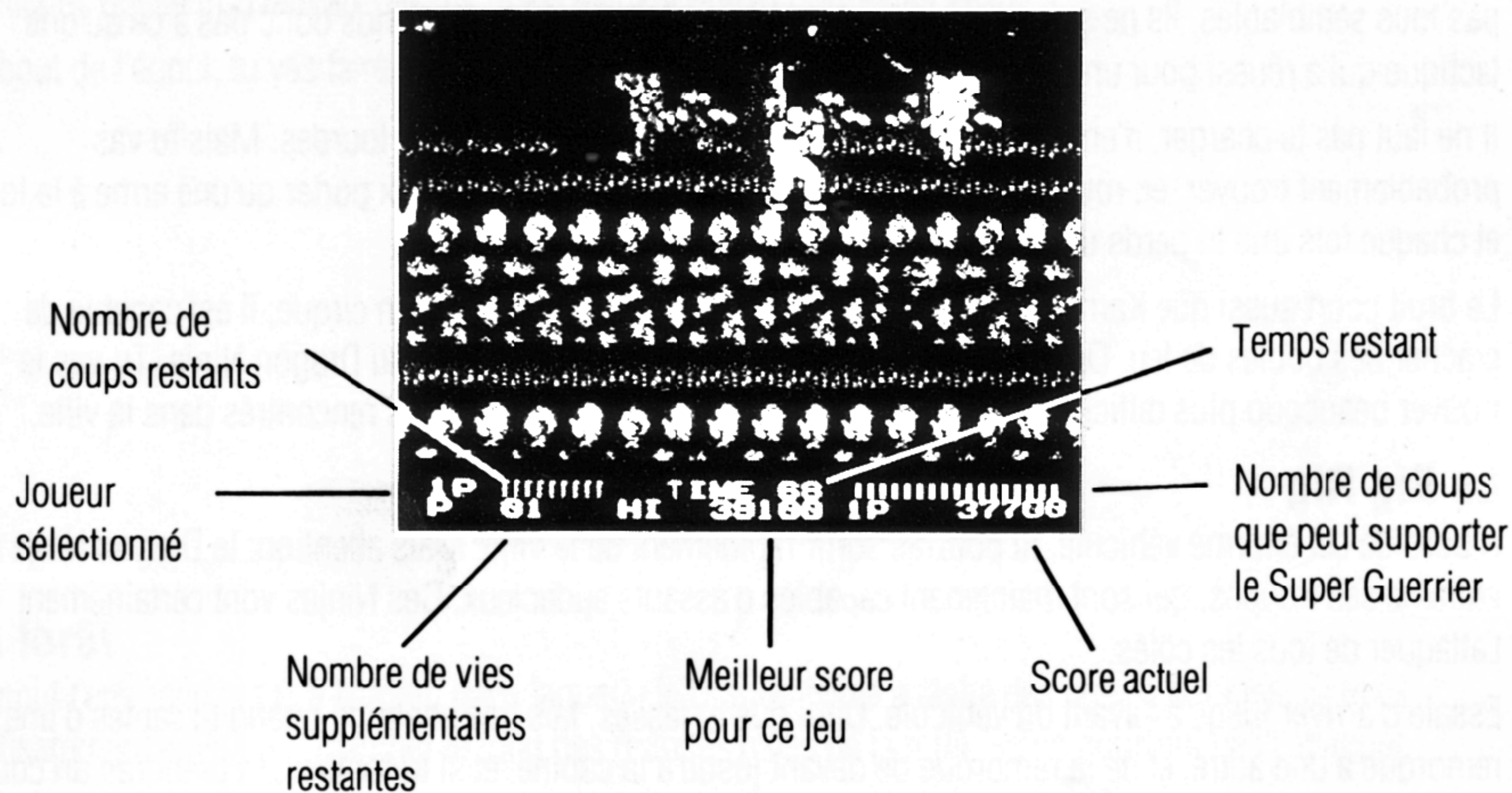
Quand tu luttas contre un Super Guerrier, une seconde rangée de barres apparaît en bas et à droite de l'écran. Elles indiquent combien de fois le Super Guerrier peut être frappé avant d'être battu.

SCORE

| | |
|------------------------------|--|
| Ninja bleu | 100 points |
| Ninja blanc | 200 points |
| Ninja nain | 300 points |
| Ninja rouge | 400 points |
| Ninja ardent | 1000 points |
| Dame Ninja | 400 points |
| Chien | 200 points |
| Samouraï | 700 points |
| Super Guerrier | 10000 points |
| Chaque niveau terminé | 500 points par seconde restante sur la minuterie |

NOTE: Sur le dernier niveau, tu obtiens 3000 points chaque fois que tu bats l'un des Super Guerriers.

ÉCRAN



LA MISSION

La ville

Dès que tu sors , ta vie est en danger. Partout dans la ville, les espions du FBI ont remarqué les sbires du Dragon Ninja. Les informations qui figurent dans les dossiers du FBI révèlent que ces guerriers ne sont pas tous semblables. Ils ne suivent pas tous le même entraînement; ne t'attends donc pas à ce qu'une tactique qui a réussi pour un groupe réussisse pour tous.

Il ne faut pas te charger, n'emporte donc pas d'armes: celles-ci seraient trop lourdes. Mais tu vas probablement trouver, en route, des couteaux et des "nunchucks". tu ne peux porter qu'une arme à la fois et chaque fois que tu perds une vie, tu perds également l'arme que tu portes.

Le bruit court aussi que Karnov est arrivé. Karnov travaillait autrefois dans un cirque; il est capable de cracher des boules de feu. On ne sait pas exactement pourquoi il s'est allié au Dragon Ninja. Tu vas le trouver beaucoup plus difficile à vaincre que les autres ennemis que tu auras rencontrés dans la ville.

Le Big Rig

A bord de cet énorme véhicule, tu pourras sortir rapidement de la ville. Mais attention: le Dragon Ninja a entraîné ses troupes, qui sont maintenant capables d'assauts audacieux. Ces Ninjas vont certainement t'attaquer de tous les côtés.

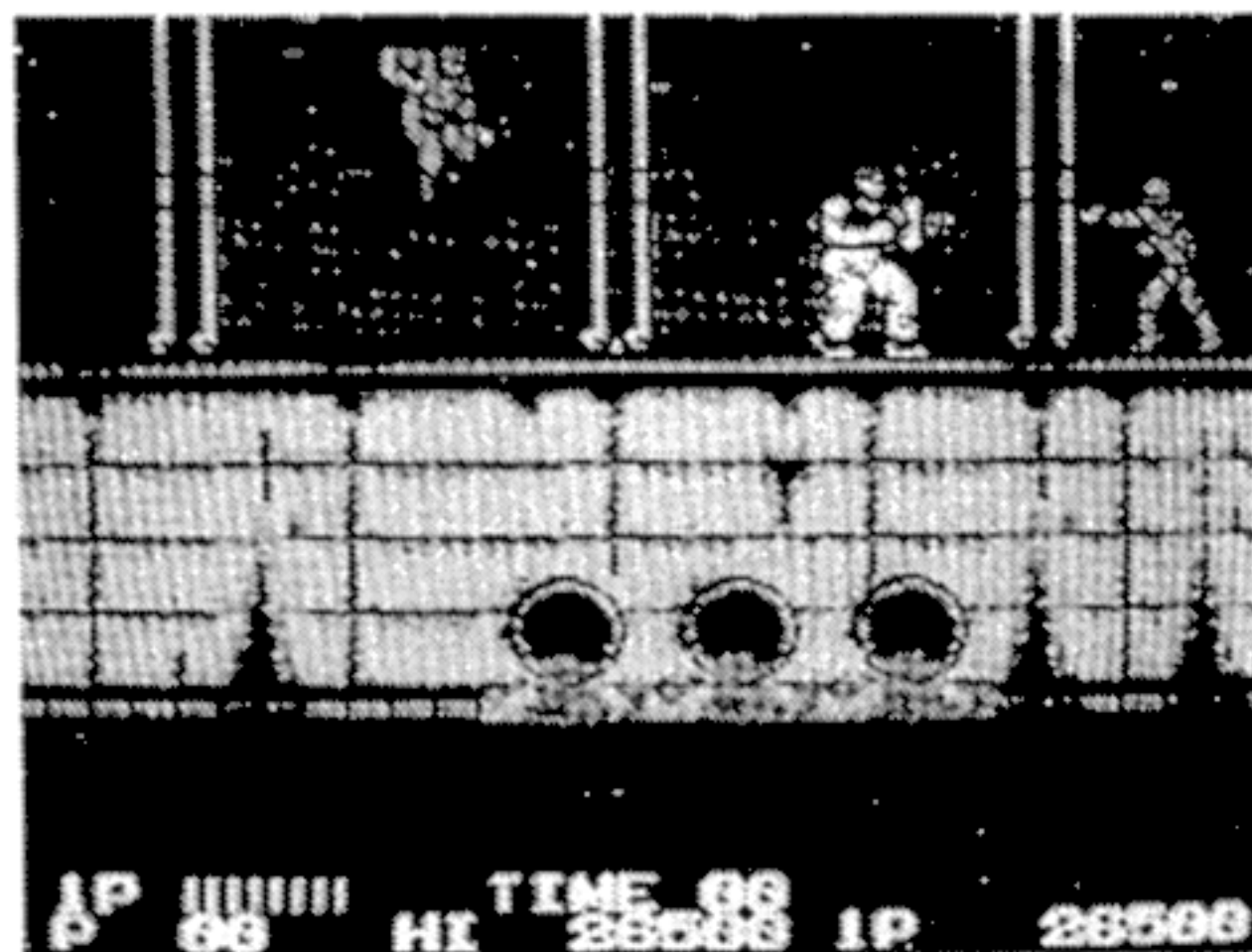
Essaie d'arriver jusqu'à l'avant du véhicule. Quoi que tu fasses, fais très attention quand tu sautes d'une remorque à une autre, et de la remorque de devant jusqu'à la cabine, et si tu tombes, tu prendras un coup et tu perdras du temps. Une fois que tu seras arrivé à la cabine, le conducteur arrêtera le camion pour te laisser descendre.

Attention, c'est très dangereux. Le Dragon Ninja aura certainement ordonné à l'un de ses Super Guerriers de se mettre en embuscade.

L'égout

Tu te trouves ensuite dans un grand égout pluvial. Tu peux suivre le chemin qui longe l'eau, ou les corniches qui se trouvent au-dessus. Il est évident que tu dois éviter l'eau.

Au bout de l'égout, tu vas faire face à un autre Super Guerrier du Dragon Ninja.



La forêt

L'égout t'emmène jusqu'à la forêt, dans laquelle le Dragon Ninja a lâché des chiens enragés. Si tu es suffisamment agile pour marcher le long des grandes haies de la forêt, ils ne pourront pas t'attaquer.

A la lisière, tu vas devoir te battre avec l'un des Super Guerriers avant de pouvoir continuer.

Le train de marchandises

Saute sur l'un des trains de marchandises qui parcourent l'ancienne ligne Southern & Pacific. Tu arriveras ainsi à proximité de l'usine dans laquelle le Dragon Ninja tient ton Président prisonnier. Dirige-toi vers la locomotive mais fais attention en changeant de wagon.

L'un des Super Guerriers du Dragon Ninja commande, on le sait, les hordes qui surveillent le fret qui est transporté le long de la ligne Southern & Pacific. Une fois que les Ninjas lui auront signalé ta présence, tu peux être certain que tu devras te battre avec lui avant d'arriver au terminus.

La cave

L'usine dans laquelle le Président est emprisonné est imprenable au rez-de-chaussée. Néanmoins, il existe une cave secrète qui aboutit en plein coeur de l'usine. Le Dragon Ninja n'a pas eu le temps de la fortifier comme le reste de l'usine, mais tu peux être certain qu'il la surveille de près et que, dès que tu vas pénétrer dans la cave, il va déclencher toutes les forces contre toi.

La cave présente par ailleurs un risque naturel: les chutes de stalactites. Les stalactites, mi-pierres, mi-glace, se sont formées durant les siècles passés alors que l'eau qui gouttait lentement du plafond de la cave y déposait des minéraux. Bon nombre de stalactites sont prêtes à se détacher du plafond et à tomber sur toi sans aucun avertissement.

L'usine

Lorsque tu arrives finalement à l'usine, certains des Super Guerriers que tu avais vaincus plus tôt seront revenus à l'usine pour son renforcement. Ton premier objectif est alors l'ascenseur, qui va t'emmener jusqu'au second étage. Il est gardé par l'un des Super Guerriers, que tu devras vaincre avant de pouvoir l'utiliser.

Une fois arrivé au second étage, dirige-toi vers l'hélicoptère du Dragon Ninja. Il va évidemment tenter de décoller avec le Président à bord dès qu'il sentira ta présence. En ce cas, tu devras peut-être sauter sur les patins de l'hélicoptère stationnaire, et c'est là que tu lutteras contre le Dragon.

Inutile de te dire que le Dragon Ninja est ton pire ennemi. La bataille sera terrible. Et, ne l'oublie pas, tu dois le vaincre à tout prix pour sauver le Président.



ATTENTION

**A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU
TELEPROJECTEUR**

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.



OCEAN SOFTWARE LIMITED
6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS
TEL: 061 832 6633 FAX: 061 834 0650

TM & © DATA EAST CORPORATION 1989.
ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED
UNDER LICENSE FROM DATA EAST CORPORATION.

© 1990 OCEAN SOFTWARE LIMITED

Printed in Japan
Imprime au Japon