

# Alex Kidd

in Shinobi World



SEGA



## Instructions de chargement:

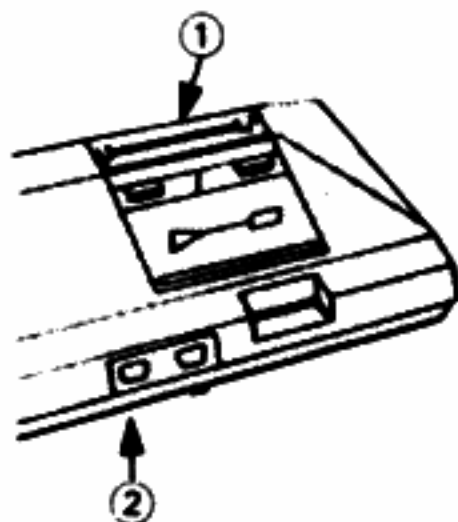
### Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

### IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

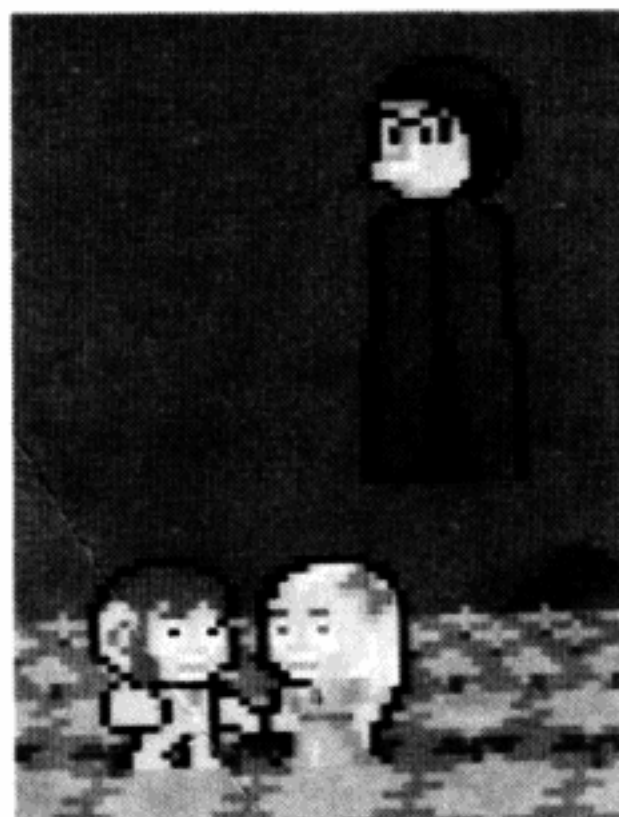
- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1



## Alex Kidd dans le Monde de Shinobi

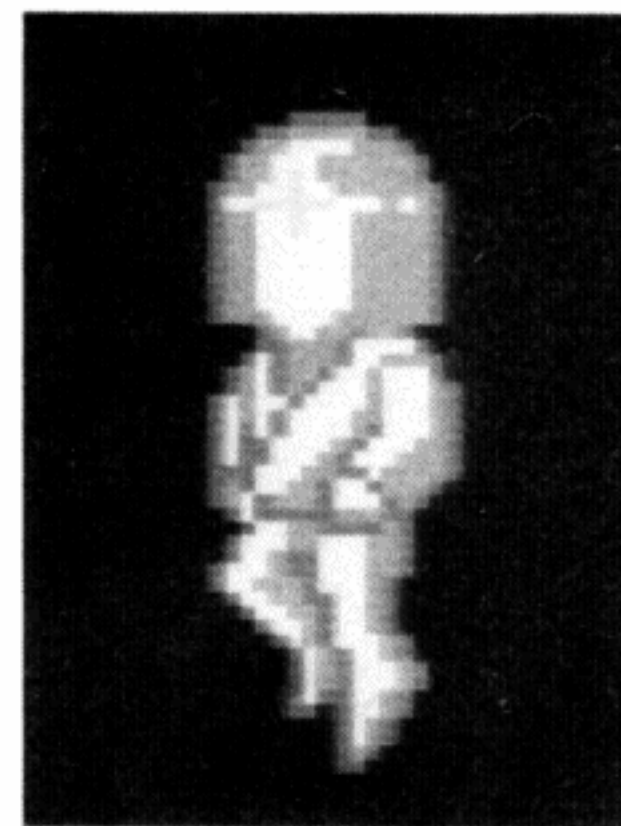
Alex prenait du bon temps. Il était en train de passer un agréable après-midi avec sa petite amie sur la planète Shinobi, lorsque tout à coup des nuages gris ont recouvert le ciel. Dans un éclair, une figure sombre est descendue, a saisi la fille, et a disparu dans les airs.

Avant qu'Alex ait pu réaliser ce qui s'était passé, un autre éclair a barré sa vue. Cette fois, un Ninja blanc est apparu. Il a commencé à parler à Alex en ces termes.



"Le méchant Ninja noir, que j'ai banni il y a dix mille ans, est de retour. Il a pris ton amie en otage en espérant prendre le contrôle du Monde des miracles. Je suis venu te transmettre mes pouvoirs spéciaux de Ninja. Utilise-les à bon escient pour exterminer le Ninja noir!"

Le Ninja blanc a lancé une boule blanche lumineuse vers Alex avant de disparaître. La boule a rempli le petit corps d'Alex d'une énorme quantité de force et de courage. Le Kidd est prêt, encore une fois, à relever n'importe quel défi!



## Utilisation de votre bloc de commande

"Alex Kidd in Shinobi World" se joue à 1 joueur avec le bloc de commande 1 uniquement. Apprenez à manipuler votre bloc de commande avant de commencer à jouer.

## Touches du bloc de commande

### ① Touche D

- Appuyez pour choisir de continuer ou d'arrêter la partie (CONTINUE ou NEW GAME) sur l'écran de fin de la partie.
- Appuyez pour déplacer Alex dans différentes directions.
  - Appuyez vers le haut (UP) pour escalader des échelles, des poteaux et des cordes.
  - Appuyez vers le bas (DOWN) pour vous accroupir.

### ② Touche 1

- Appuyez pour attaquer (coup d'épée ou fléchettes).
- Appuyez pour descendre des échelles ou des barres.
- Appuyez pour commencer la partie.
- D'une boule de feu, Alex revient à son apparence originale.

### ③ Touche 2

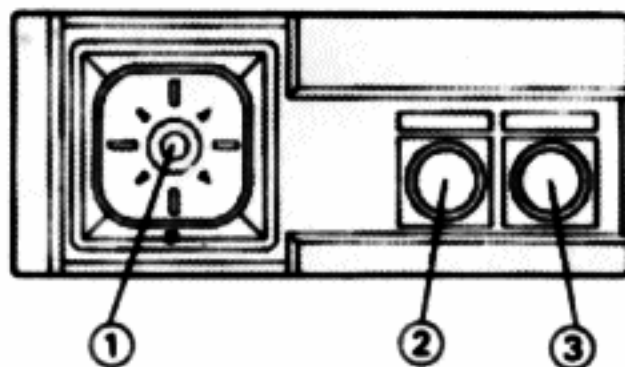
- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pour commencer la partie.
- D'une boule de feu, Alex revient à son apparence originale.

### ④ Touche D (DOWN) + Touche 1

- Pour faire tourner l'épée pendant que vous êtes accroupi.
- Pour lancer des fléchettes pendant que vous êtes accroupi.

### ⑤ Touche D (UP) + Touche 2

- Pour sauter et saisir une barre horizontale.



## Nombre de vies

Vous avez trois chances pour terminer chaque manche. Et vous avez trois vies dans chaque section.

Augmentez le nombre de vies en ramassant des coeurs supplémentaires. Vous pouvez en garder jusqu'à six.

Vous pouvez avoir des chances supplémentaires pour finir chaque manche en ramassant des poupées Alex. Lorsque vous aurez six coeurs, le prochain élément porteur de vie que vous ramasserez dans le coffre au trésor sera une poupée Alex. Augmentez le nombre de chances en ramassant le plus de poupées Alex possible.

## Pour continuer la partie

Si vous voulez continuer, sélectionnez CONTINUE sur l'écran de fin de partie (GAME OVER) et appuyez sur la touche 1 ou 2. La partie reprend à partir de la première section de la manche que vous n'avez pas pu finir. Si vous sélectionnez un nouveau jeu (NEW GAME), appuyez sur la touche 1 ou 2. L'écran de titre apparaît.



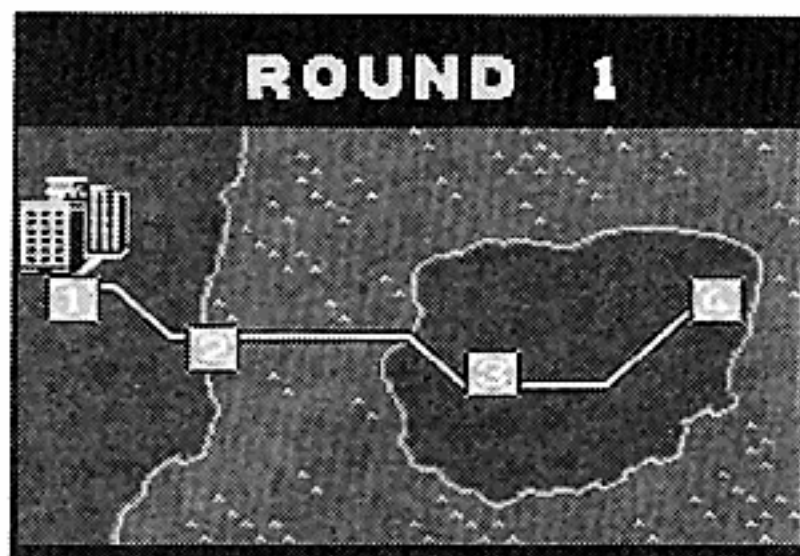
## Pour commencer

Si vous actionnez la touche 1 ou 2 au niveau de l'écran de présentation, vous voyez apparaître la carte générale, puis l'écran d'information des manches (ROUND INFO). L'écran d'information des manches affiche l'image du Boss que vous devrez vaincre, le score record, votre score, le nombre de chance qui vous reste et le point où vous êtes dans la manche. Vous allez ensuite automatiquement à la section 1 de la première manche.

Le rectangle clignotant indique où vous en êtes dans la manche.

### ① Carte globale

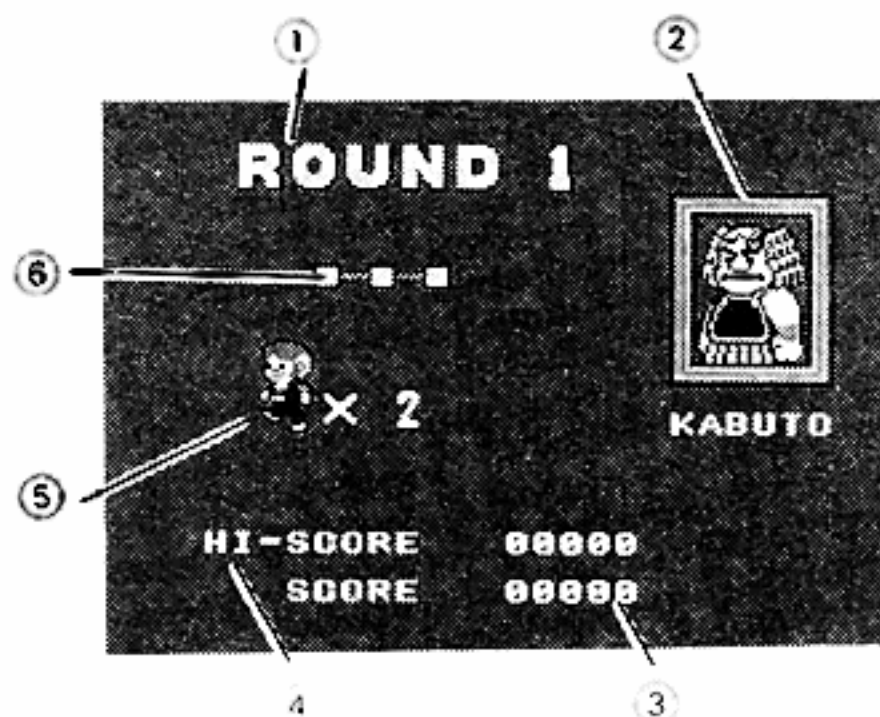
①



## Ecran d'information des manches

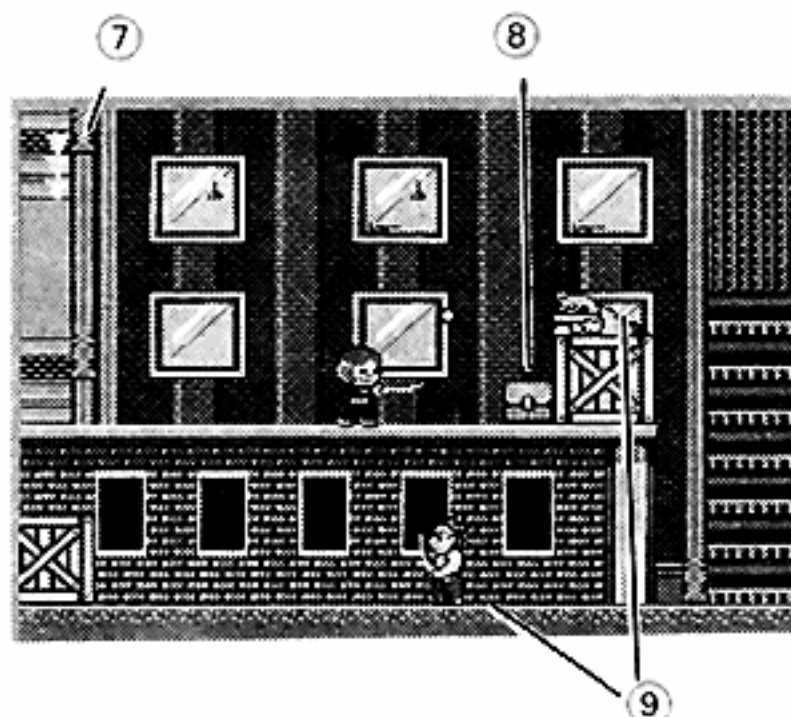
- ① Numéro de la manche
- ② Boss ennemi de la manche
- ③ Votre score

- ④ Score record
- ⑤ Nombre d'essais pour cette manche
- ⑥ Tableau de la scène



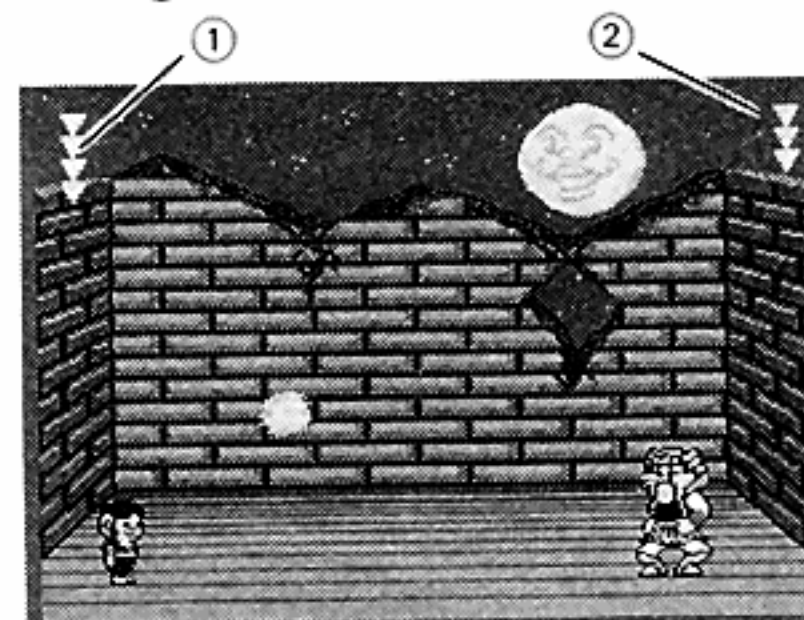
## Ecran de jeu

- ⑦ Vie d'Alex
- ⑧ Coffre au trésor
- ⑨ Ennemis



## Rencontre avec le Boss

- ① Vie d'Alex
- ② Vie du Boss



## Magie

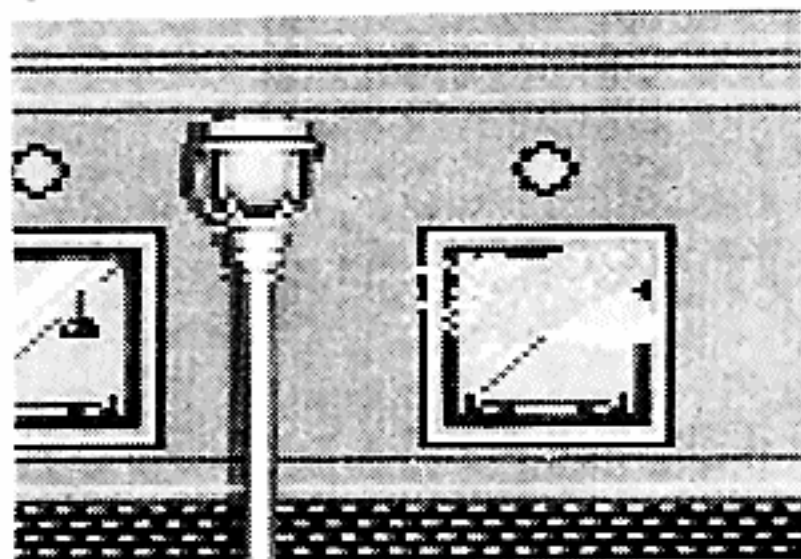
Vous allez devoir utiliser votre magie pour défaire vos ennemis et éviter les pièges.

### ③ Boule de feu

Lorsque vous arrivez à une corde ou un poteau, restez debout devant. Appuyez sur la touche D (UP) pour commencer à grimper. Arrêtez-vous à un endroit approprié et appuyez sur la touche 1 pendant quelques secondes. Alex se transforme en boule de feu. Dirigez-le à l'aide de la touche D (LEFT ou RIGHT) et levez votre doigt de la touche 1.

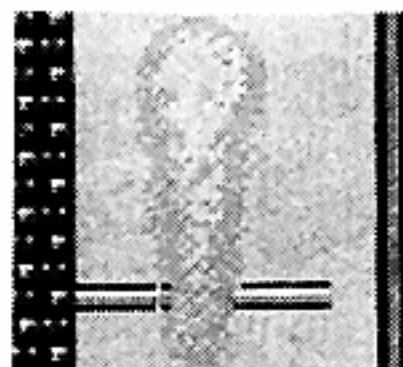
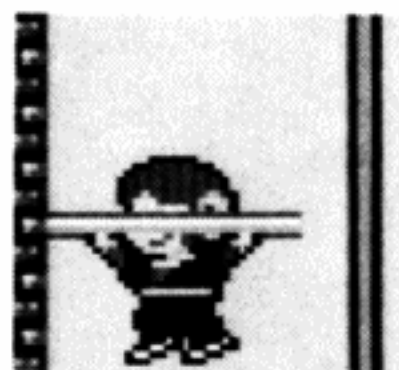
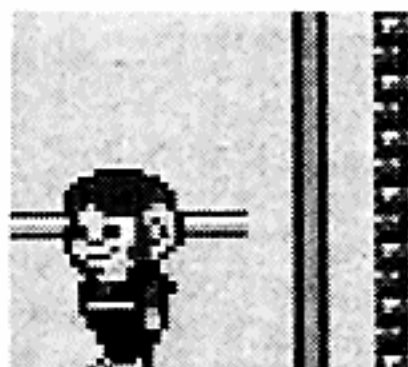


③



Alex se met alors à voler dans la direction que vous lui avez donnée. S'il heurte des ennemis faibles, ils sont éliminés instantanément. Les plus forts ne subissent que quelques dommages.

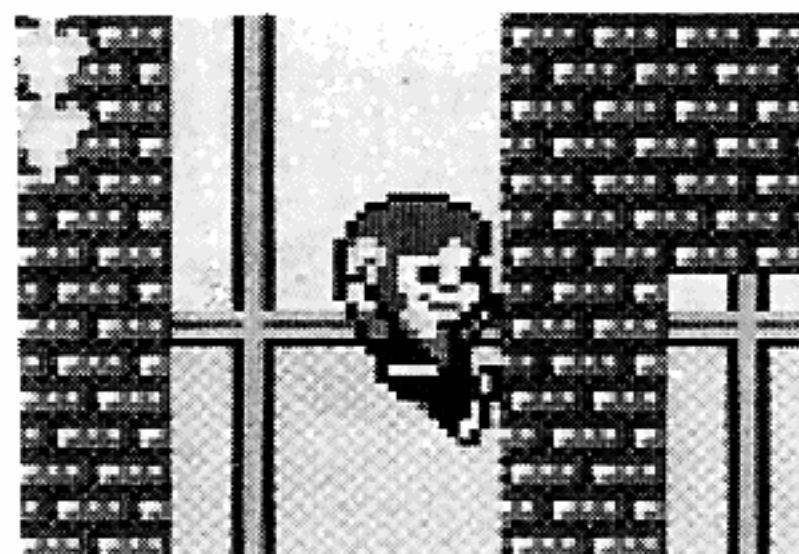
Lorsque vous rencontrez une barre horizontale, appuyez sur la touche 1 et sur la touche D (UP). Alex saute et attrape la barre. Appuyez sur la touche 1 pendant quelques secondes. Alex se transforme en boule de feu. Dirigez Alex à l'aide de la touche D et levez votre doigt de la touche 1. Il est alors capable de traverser des murs épais.



### ① Saut de mur

Vous ne pouvez utiliser cette technique que pour escalader des murs qui se font face. Appuyez en même temps sur la touche 2 et sur la touche D (LEFT ou RIGHT) pour faire sauter Alex vers un mur. Dès qu'il touche le mur, appuyez sur la touche 2. Tenez cette touche enfoncée jusqu'à ce qu'il arrive au sommet.

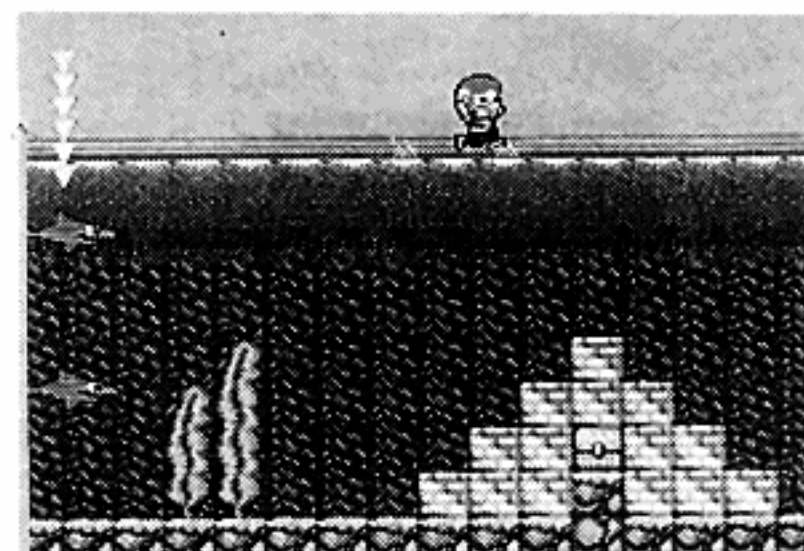
①



### ② Traversée d'une étendue d'eau

Continuez d'appuyer sur la touche 2 pendant qu'Alex traverse une étendue d'eau. Cela lui permet de ne pas couler.

②



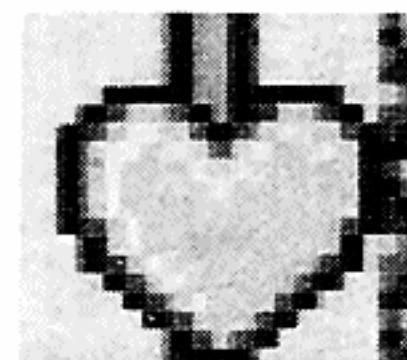
## Articles utiles

Lorsque vous trouvez un coffre au trésor, brisez-le pour l'ouvrir et prendre des articles utiles.

### ① Le cœur

Il vous donne la vie.

①



## ② Les fléchettes

Si vous les ramassez, vous pouvez les utiliser à la place de votre épée. Si vous êtes attaqué, ou si vous allez à une autre section, vous ne pouvez plus les utiliser.

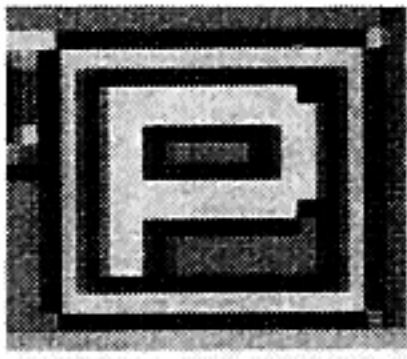
②



## ③ La puissance

Votre arme devient plus puissante.

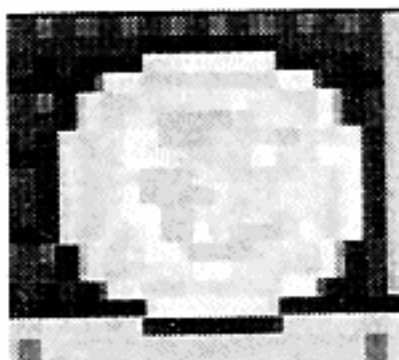
③



## ④ La boule de cristal du Ninja

Alex se transforme en tornade. Utilisez la touche D pour la diriger. (Lorsqu'Alex se transforme en tornade, d'autres tornades plus petites apparaissent également. Vous ne pouvez pas les contrôler.)

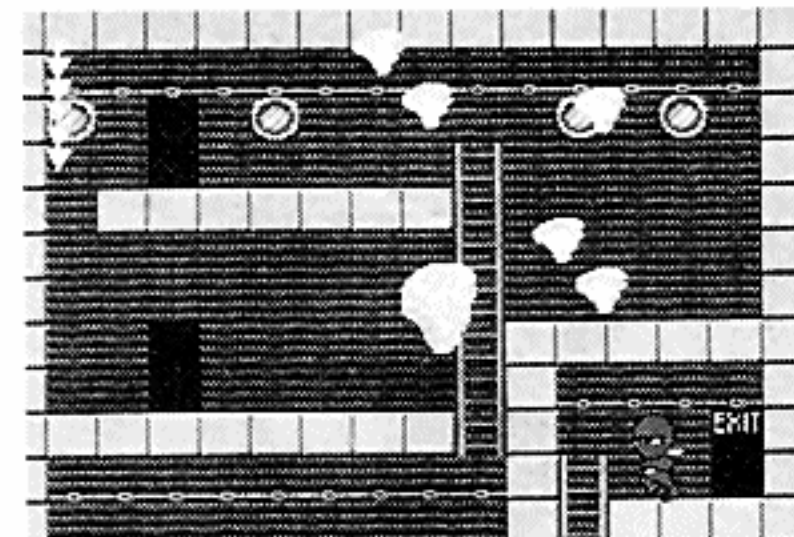
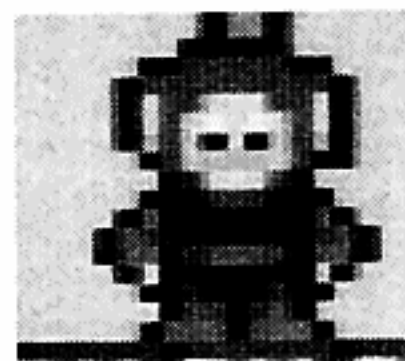
④



## ⑤ La poupée Alex

Vous obtenez une chance supplémentaire pour terminer la manche.

⑤



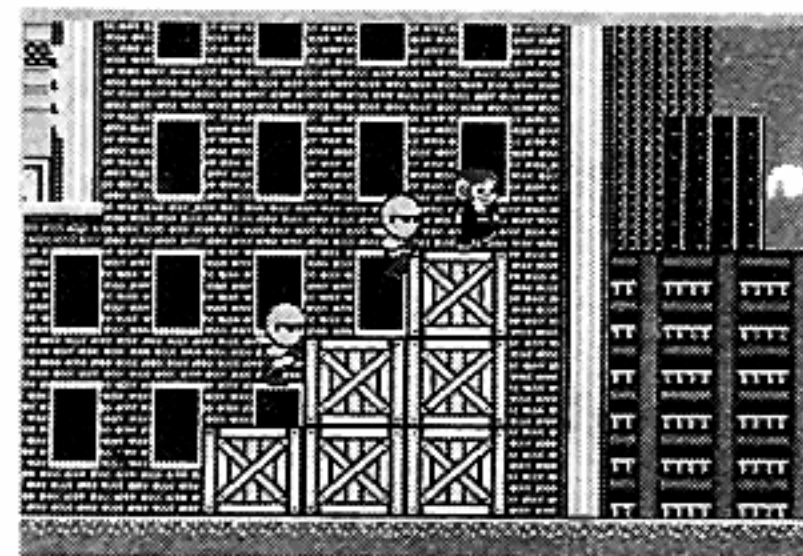
## Les manches

Il y a quatre manches dans une partie. Chaque manche se compose de trois sections.

### ① Première manche: Kabuto

Kabuto, le Boss, attaque en lançant des boules de feu. Vous pouvez le tuer en le frappant plusieurs fois avec votre arme. Mais ce n'est pas aussi facile que ça y paraît. Vous devez d'abord éliminer les ennemis dans la ville.

①

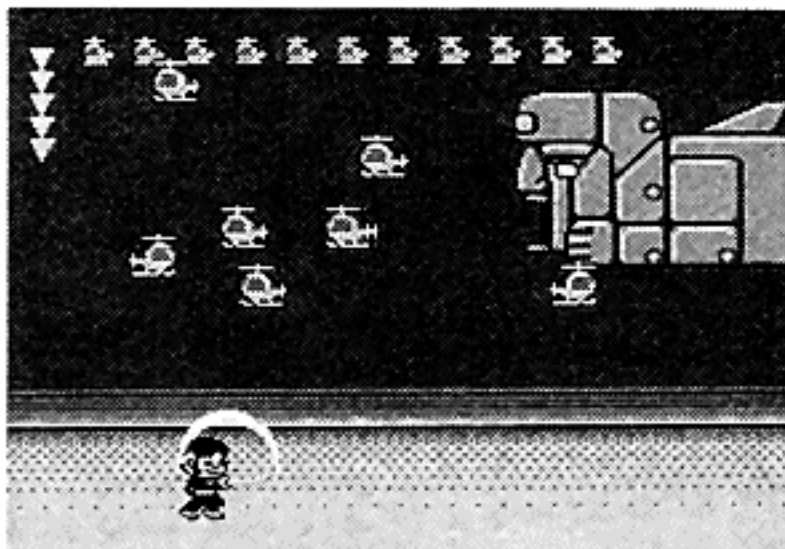




## ② Seconde manche: Le raid des hélicoptères

Pour secourir l'otage, vous devez traverser le port. Ce n'est pas facile car il y a des ennemis dans tous les coins. Pour terminer cette manche, vous devez détruire les hélicoptères qui volent vers vous. Le nombre total d'hélicoptères est affiché à l'écran.

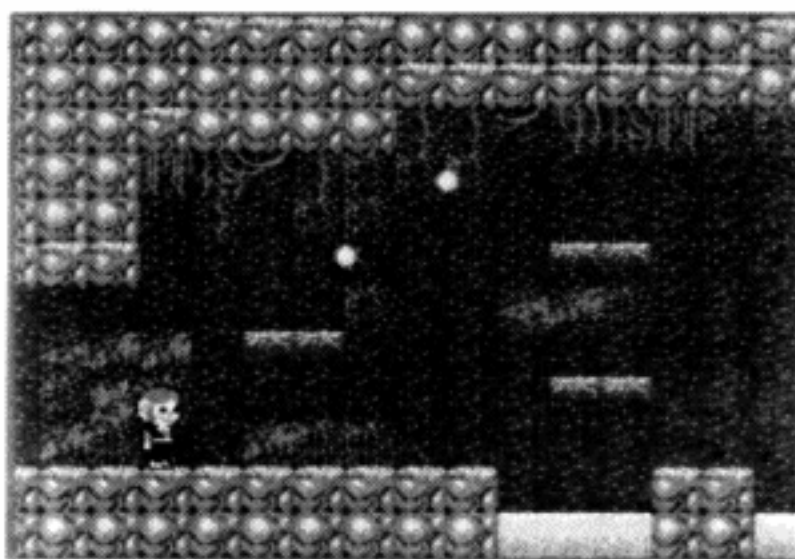
②



## ③ Troisième manche: La jungle

La jungle vous réserve de nombreuses surprises. Essayez de déjouer tous les pièges. Attaquez le Boss quatre fois et regardez ce qui se passe!

③

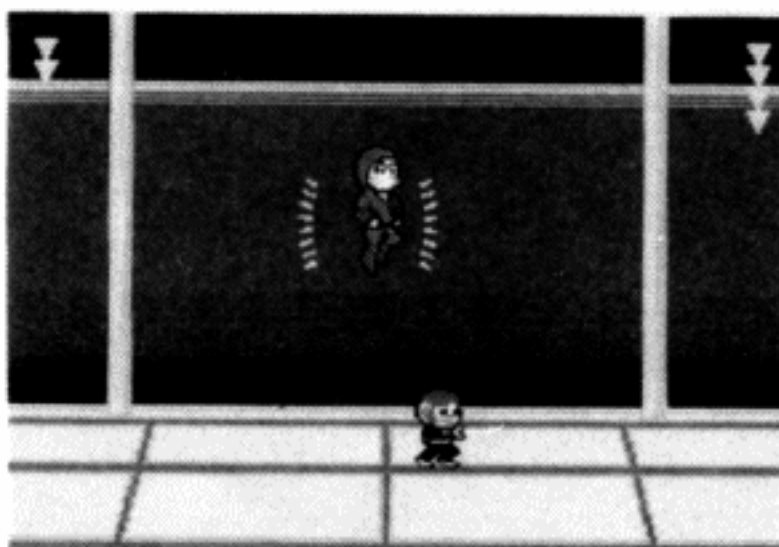


## ④ Quatrième manche: La bataille avec le Ninja noir

Vous devez d'abord détruire plusieurs ennemis que vous avez rencontrés dans les autres manches avant de vous trouver face à face avec le Ninja noir.

Il ne vous reste plus qu'à le vaincre et à secourir votre amie!

④



## Comptage des points

- Vous gagnez 100 points pour chaque ennemi tué et 1 000 points lorsque vous tuez un Boss Ninja. Le score apparaît au début de la manche suivante.
- **Bonus de fin de manche (CLEAR BONUS)**  
Lorsque vous finissez une manche, vous obtenez 2 000 points pour chaque vie restante.
- **Bonus de perfection (PERFECT BONUS)**  
Si vous finissez une manche avec encore six vies, vous gagnez 10 000 points.



### • Bonus secret (SECRET BONUS)

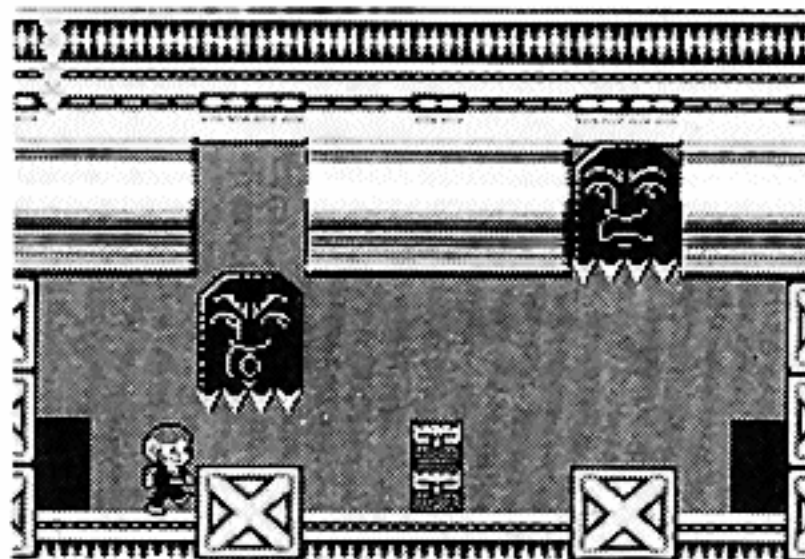
Si vous terminez une manche sans subir aucun dommage, vous obtenez 10 000 points.

### Remarque:

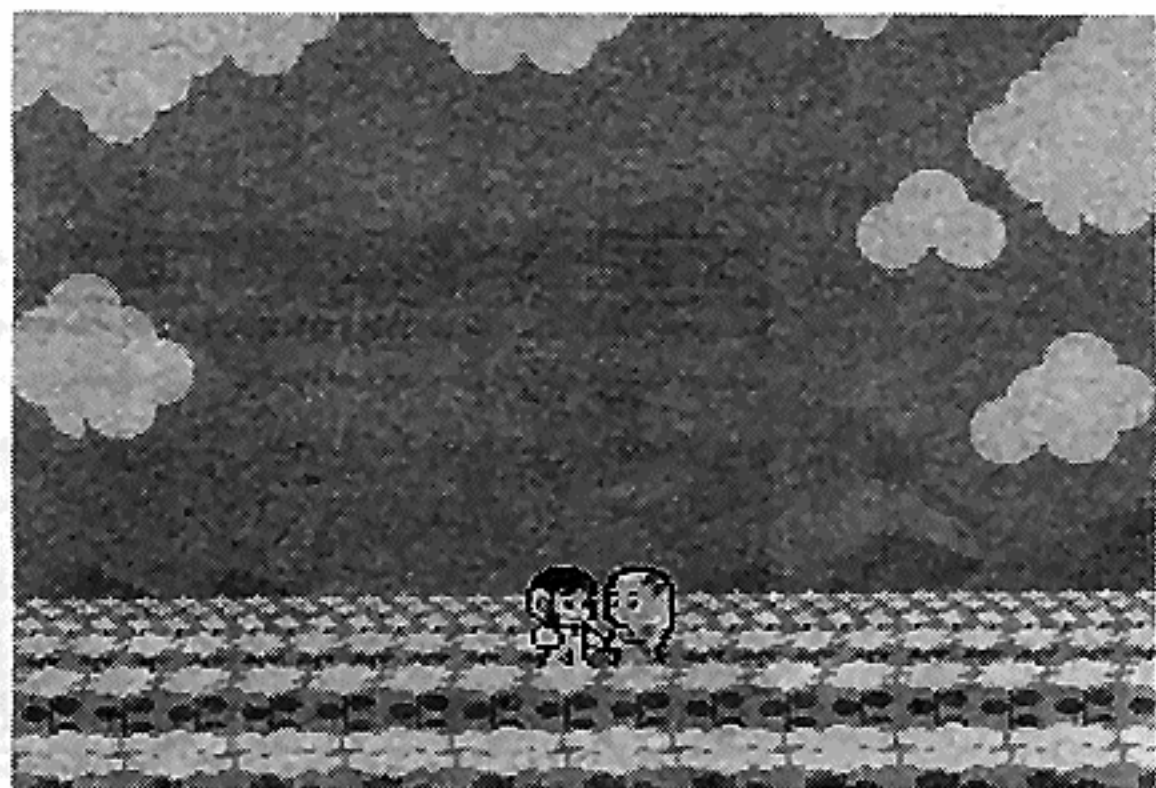
Vous n'obtenez pas de points supplémentaires si vous terminez la quatrième manche sans dommage.

## Conseils pratiques

- Une bonne synchronisation est la clé de la réussite.
- Cherchez les itinéraires secrets vers les coffres au trésor bien cachés.
- Apprenez les mouvements de chaque ennemi.
- Utilisez votre arme pour traverser des blocs clignotants. Accroupissez-vous et cassez les blocs sous vos pieds.



- Pour tuer les Boss, vous devez les attaquer plusieurs fois. Trouvez leur point faible.
- Vous ne pouvez pas ouvrir les coffres au trésor en lançant des fléchettes à distance. Vous devez vous tenir debout devant eux pour les briser et les ouvrir.





**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

**SEGA**

Printed in Japan