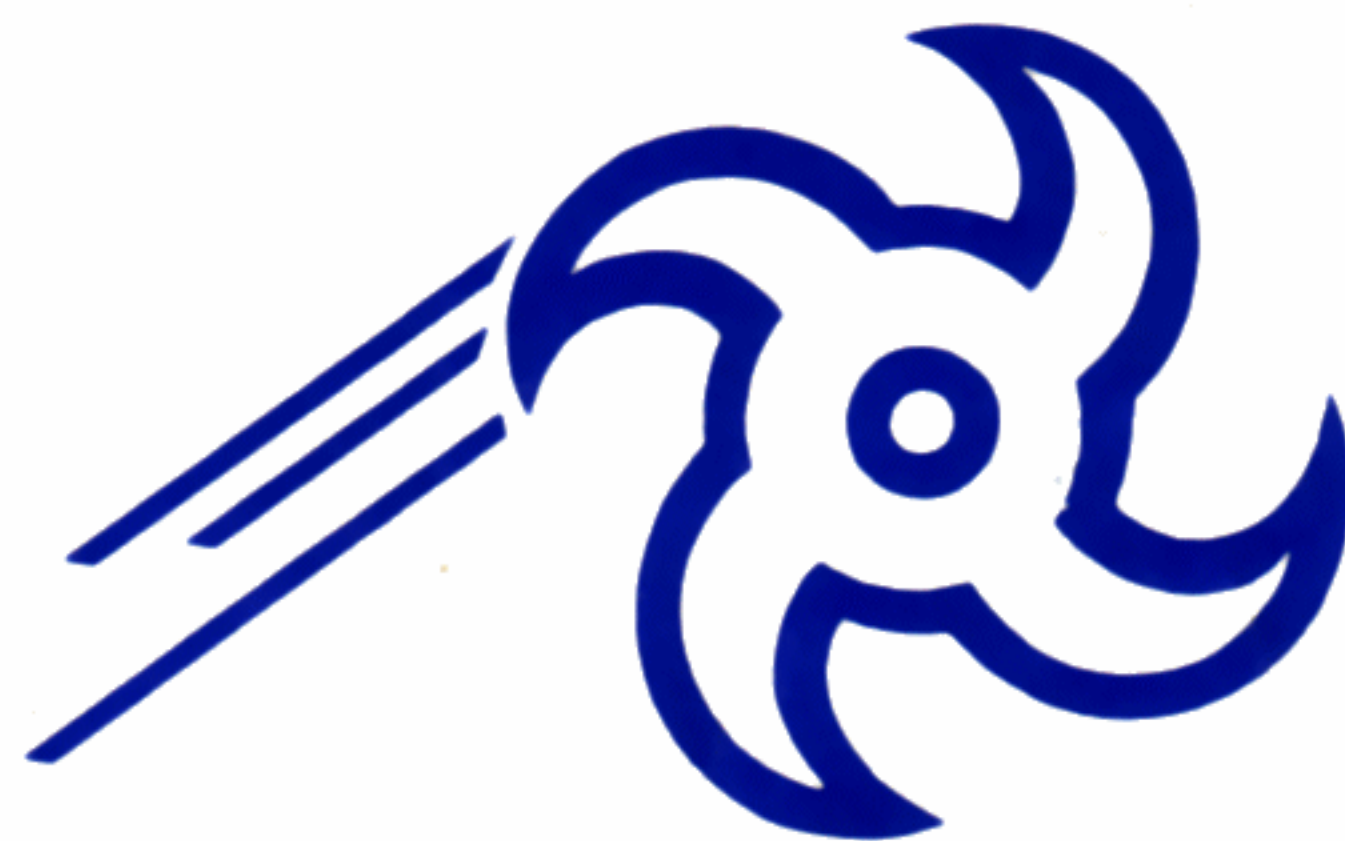


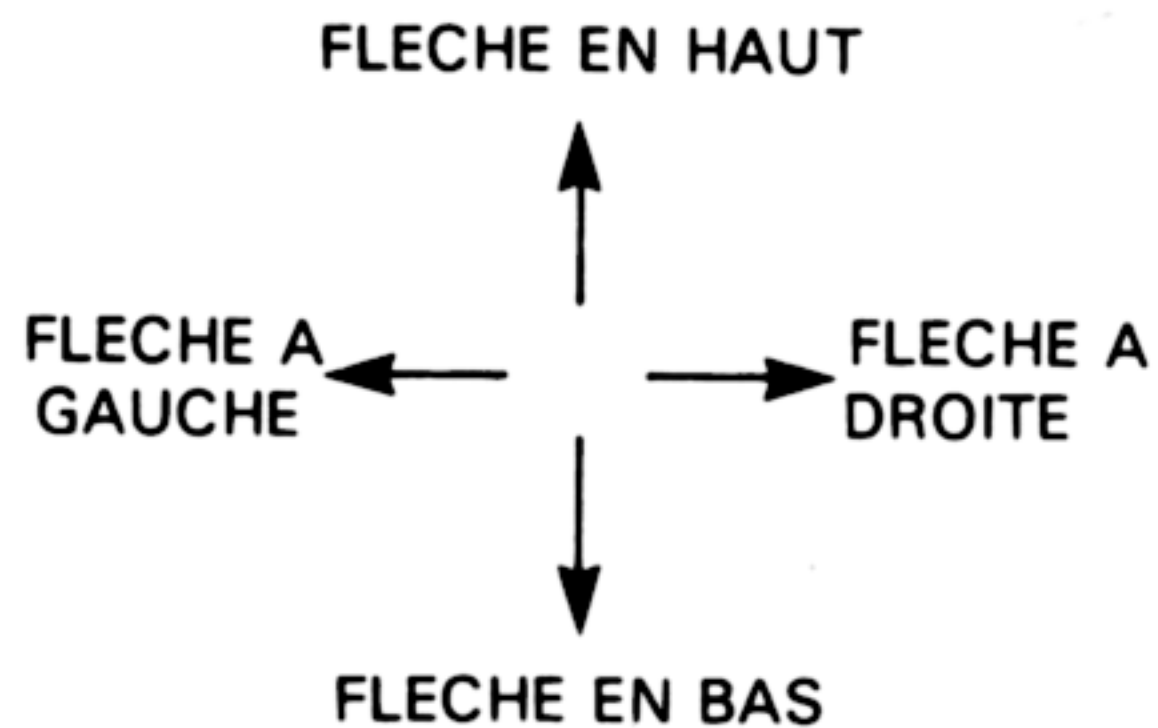
The Ninja™



SEGA

Ⓐ BOUTON DE DIRECTION

BOUTON ① BOUTON ②



POUR BOUGER A DROITE OU A GAUCHE - appuyez sur la FLECHE A DROITE ou A GAUCHE.

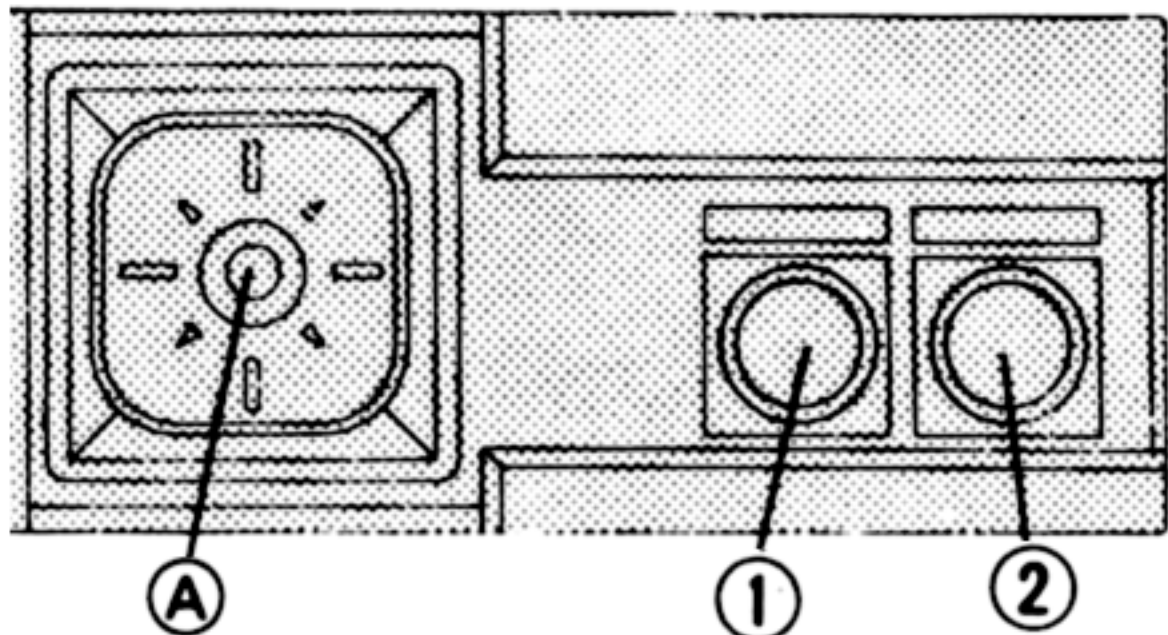
POUR BOUGER VERS LE BAS ou VERS LE HAUT - appuyez sur la FLECHE EN HAUT ou EN BAS.

POUR LANCER DES FLECHES DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION - appuyez sur BOUTON 1

POUR LANCER DES FLECHES UNIQUEMENT VERS L'AVANT - appuyez sur BOUTON 2

POUR DISPARAITRE - appuyez simultanément sur BOUTONS 1 et 2.

REMARQUE: Quand vous êtes invisible, vous êtes invincible.



QUI EST QUI

Vous êtes Kazamaru, l'homme à la veste bleue.

Tous les autres Ninja - vos ennemis - se présentent comme suit:

Gyokuro - Ce bandit notoire est d'une méchanceté sans nom et son pouvoir est immense. Il peut même envoyer sur vous des ombres ninja. Alors, prenez garde!

Fire-Blowing Ninja - Le cracheur de feu
Ninja - Il est rapide. Méchant. Gardez votre calme!

Kuno-ichi - Une nymphette dont il faut se méfier. Elle a le chic pour se dissimuler dans l'ombre des maisons.

Ninniku - Son nom veut dire "ail". Vous devez vous en débarrasser pour passer à l'étape suivante.

NINJA au SABRE

Slashing Ninja-Faites attention à leur sabre. Leurs coups sont mortels.



A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

- ① La console doit être en position OFF.
- ② Puis, introduisez votre **CARTOUCHE** ou votre **CARTE DE JEUX SEGA** dans le **SYSTEM SEGA MASTER** (voir illustration ci-dessous).
- ③ La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
- ④ Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la **CARTOUCHE** ou la **CARTE DE JEUX SEGA** et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

Pour 1 joueur: Appuyez sur le bouton **START** de la manette du premier joueur

Pour 2 joueurs: Appuyez sur le bouton **START** de la manette du deuxième joueur

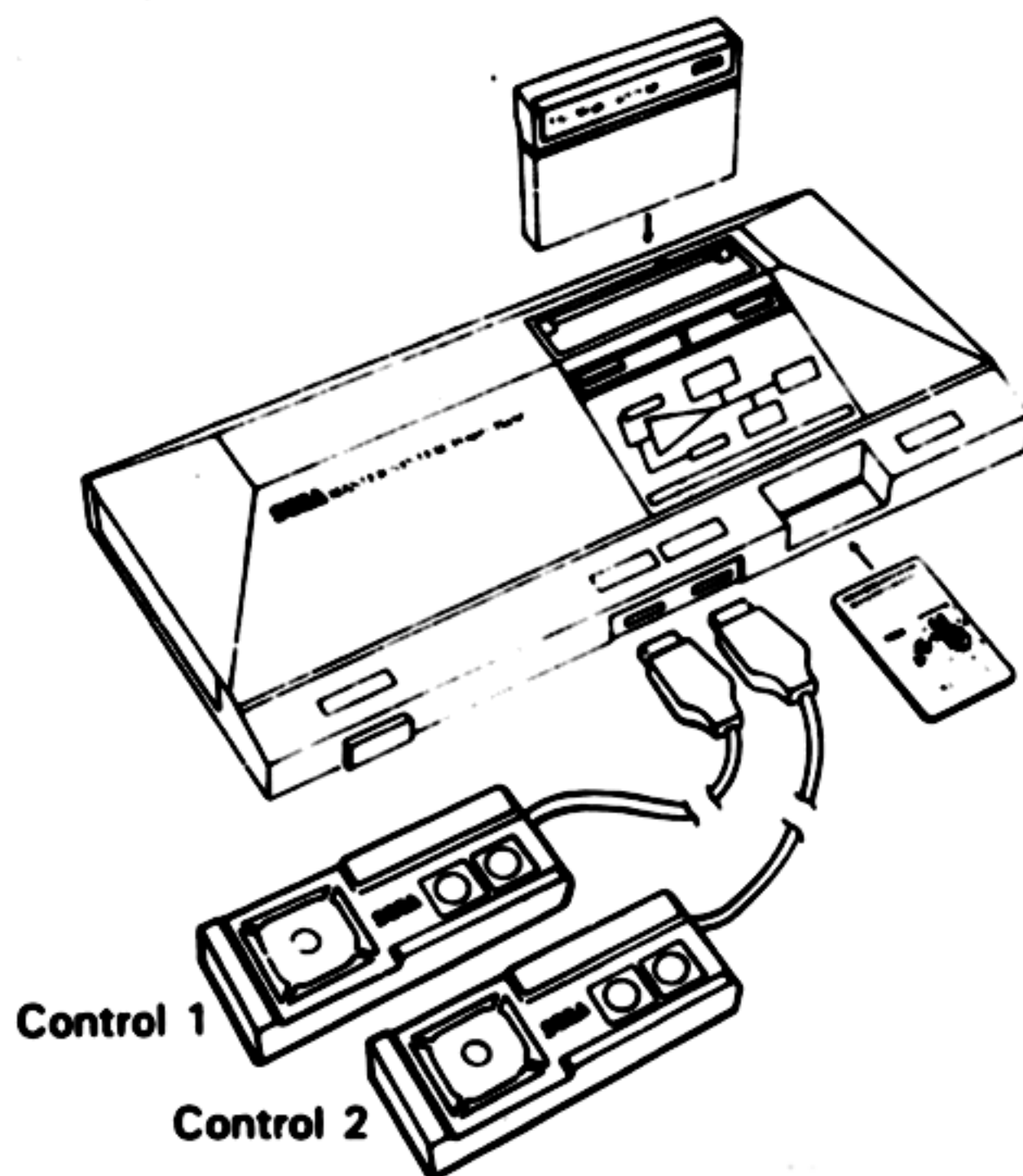
L'ACTION

Depuis que ce bandit de Gyokuro a pris le pouvoir, là où il faisait si bon vivre, là dans ce pays d'Ohkami, la terreur règne.

Gyokuro a envoyé son Ninja dans le but de tourmenter le peuple. Il a même enfermé la princesse dans les soubassements du château.

La paix doit revenir dans ce pays qui attend son sauveur.

Quelqu'un doit se sacrifier et le courageux Kazamaru sera celui-là. Armé de ses seules flèches ninja, il relève le défi mais il aura aussi besoin de votre aide.



PRENDRE LE CONTROLE

L'illustration qui suit vous montre les différents points de contrôle qui se trouvent sur la manette de jeux du système SEGA.

Le vocabulaire utilisé revient à chaque explication donnée, tout au long du manuel d'instructions.



NINJA A LA FLECHE

Darting Ninja - Non seulement ils sont experts au lancer de flèches et de faucilles mais aussi, ils savent se multiplier.

NINJA se TRANSFORMANT

Transforming Ninja - Attention! Ils ont pour spécialité de se transformer en rocher et aussi sec, ils sortent de terre.

PIED PERDU

Footloose-Les hommes les plus rapides de tous les Ninja. Et, quand ils attaquent, c'est pas pour rire!

LOUPS NINJA

Ninja wolves-Les Ninja sous des apparences de loup donnent l'assaut en groupe.

SAMURAI

Les meilleurs. Des fines lames.

CHEVAUX SAUVAGES

Runaway Horses - Vous n'en viendrez pas à bout. Ne vous mêlez pas de leurs affaires.



L'EQUIPEMENT DEFENSIF

LES ROULEAUX SECRETS

A l'intérieur du château, ils sont habilement cachés dans les endroits les plus inattendus. Il sont de trois sortes et vous devez les découvrir. Ne ménagez pas votre peine, vous en serez récompensé car ils ont des pouvoirs spéciaux.

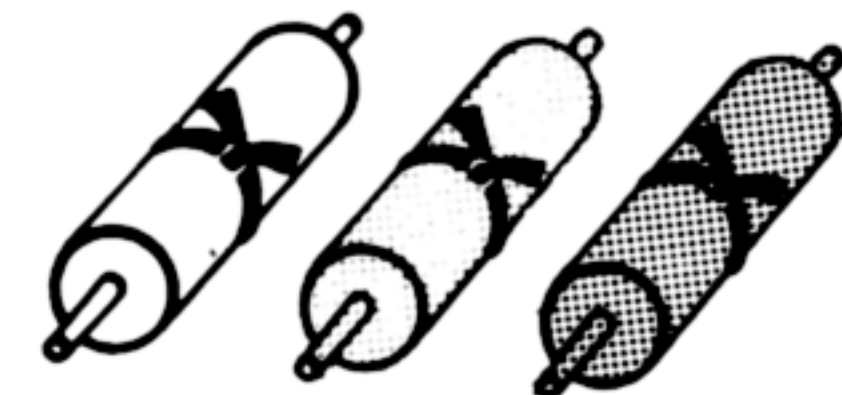
Les rouleaux et leurs pouvoirs sont:

ROULEAUX ROUGES - Le livre secret des flèches Pinwheel.

Ce rouleau que vous avez découvert vous permet de tuer un certain nombre de vos adversaires Ninja, d'un seul coup.

ROULEAUX BLEUS - Le livre secret des Ohkami Feet. Le rouleau en votre possession, vous pouvez courir beaucoup plus vite qu'en temps normal.

ROULEAUX VERTS - Le livre secret du Ohkami Castle. Cinq rouleaux vous permettent d'accéder au chemin qui mène à la princesse.



LES TREIZE ETAPES DANS LE PAYS D'OHKAMI

En cours de route, vous allez vers le château, vous traverserez treize étapes différentes. Et la difficulté va grandissante.

Ces étapes:

1. Grassy Field (terrain meuble) - attention aux Darting et Slashing Ninja.
2. A Craggy Cliff (falaise escarpée) - Prenez garde aux roches perdues. Elles vous écrasent instantanément.
3. The prairie (la prairie) - Là où vivent les Ninja Wolves.
4. A Shrine (un sanctuaire) - Kuno-ichi se cache souvent à l'intérieur. Attention!
5. A River Bank (berge de la rivière) - Pour passer de l'autre côté de la rivière, sautez sur les troncs d'arbre.
6. Town Street (rue dans la ville) - Vous en êtes cernés par les Ohkami Ninjas.



7. A Small Town (une petite ville) - Vous allez avoir à faire avec les Runaways Horses. Soyez rusés!
8. Residential Samurai Area (lieu de résidence des Samourai) - Entre tous, l'ennemi à redouter. Avec les Darting Ninjas qui peuvent se multiplier, les plus terribles.
9. A Stone Wall (mur de pierre) - Commencez à grimper mais méfiez-vous des roches qui dégringolent.
10. Inside Terrace (terrasse intérieure) - L'enjeu est de taille, c'est eux ou c'est vous. Et eux, ce sont les Footloose Ninjas.
11. Inside Ohkami Castle (à l'intérieur du château) (pièce avec plancher de bois) - Vous êtes enfin à l'intérieur du château, mais allez-y doucement dans votre hâte de découvrir la princesse.
12. Inside Ohkami Castle (à l'intérieur du château) (pièce au tatami) - Vous êtes entourés de Samurai et de Footloose Ninjas. Le mieux, c'est de disparaître.
13. Inside Ohkami Castle (à l'intérieur du château) - Vous arrivez près du but. Vous y êtes presque, sortez du labyrinthe et vous verrez la princesse.

MANQUE. RECOMMENCEZ

Au début de chaque jeu, vous êtes octroyées 3 vies. Quand vous les avez toutes perdues, le jeu est terminé.

Il vous est accordé une vie supplémentaire, chaque fois que vous atteignez les résultats suivants: 30 000, 100 000 et 200 000 points.

LES RESULTATS

A chaque fois que vous tuez un ennemi, ces points vont aller grossir votre total jusqu'au résultat final.

Les points s'additionnent ainsi:

BLOCKING ENNEMY DARTS (ARRETER LES FLECHES ENNEMIES)	50 points
BLOCKING ENNEMY (SICLES ARRETER LES FAUCILLES ENNEMIES)	100
DARTING NINJA (NINJA A LA FLECHE)	200
NINJA WOLVES (LOUP NINJA)	200
SLASHING NINJA (NINJA AU SABRE)	200
DARTING NINJA WITH SICLES (NINJA AVEC FLECHE ET FAUCILLE)	300
MULTIPLYING DARTING NINJA (NINJA MULTIPLIE A LA FLECHE)..	300
VERY FAST DARTING NINJA (NINJA A LA FLECHE TRES RAPIDE)	300
TRANSFORMING NINJA (NINJA SE TRANSFORMANT)	300
SAMURAI	300
KUNO-ICHI.....	300
FIRE-BLOWING NINJA (NINJA CRACHEUR DE FEU)	300
FOOTLOOSE (PIED PERDU)	400
NINNIKU	2000
GYOKURO.....	2000

POINTS DE BONUS - à la fin de chaque étape.

LES POINTS DE BOUNS sont calculés comme suit:

(ennemis détruits/flèches utilisées) × 20 000



CONSEILS PRATIQUES

- Le Ninja vous attaque par tous les côtés, aussi veillez à lancer des flèches tous azimuts.
- Si le danger vous menace, n'hésitez pas à disparaître, invisible vous vous déplacez de la même façon.
- Cherchez à accumuler le plus POINTS DE BONUS possibles dans le but d'obtenir une vie supplémentaire.
- Dès que l'accès à la prison de la princesse vous est ouvert, ne perdez pas de temps et appuyez sur le bouton.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan