



**INSTRUCTION
MANUAL**

SHADOW DANCER

THE SECRET OF SHINOBI

SEGA

Instructions de chargement:

Mise en route

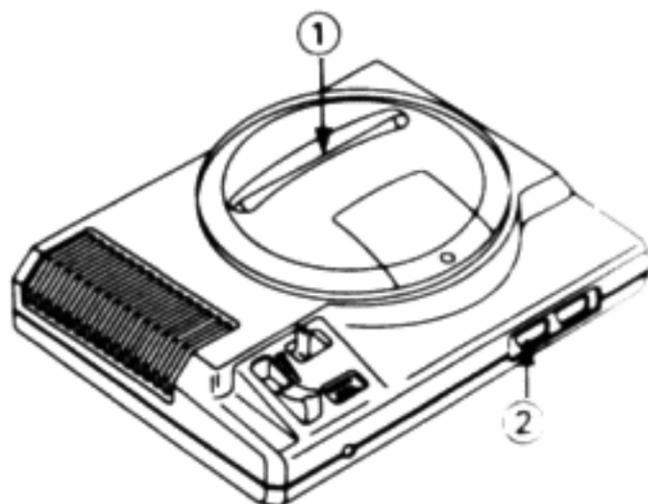
1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

IMPORTANT:

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

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.



Vengeance à New York!

Après avoir vaincu l'organisation Néo Zeed, Joe Musashi a découvert que ses talents n'étaient plus nécessaires. Il est allé à New York passer quelques temps avec Kato, son ancien élève des arts martiaux.

Misashi retourna dans son pays natal, reposé et revigoré. Kato apprenait alors que des individus sans scrupules avaient attaqué une école élémentaire proche et qu'ils avaient pris tous les enfants en otages. Il va sans dire qu'il alla voir sur place comment il pourrait aider les enfants. Il fut très choqué par ce qu'il trouva...

Kato fut grièvement blessé à l'école et on ne s'attendait pas à ce qu'il survive. Lorsqu'il apprit la nouvelle, Musashi revint à New York comme un fou. Mais avant qu'il ne réussisse à atteindre l'hôpital, Kato mourrait ne laissant derrière lui que quelques souvenirs et Yamato, son chien fidèle. Le cœur plein de chagrin et de rage, Joe Musashi promettait à la mère de Kato qu'il vengerait la mort de son fils.

Kato a été assassiné par l'un des nombreux guerriers Ninja appartenant à l'Union du Léopard, un groupe dont l'étendue et la puissance sont effrayantes et qui obéit à une espèce de reptile géant monstrueux. Du fait que le reptile est incapable de communiquer par la parole, c'est son instinct qui le guide, lui et ses soldats, sur le chemin de la domination du monde, si personne n'arrive à les arrêter. Ils ont réussi à prendre New York, et détiennent de nombreux otages, tous plus terrifiés les uns que les autres. Pouvez-vous guider Joe Musashi et Yamato, le chien Shinobi, à travers l'anneau de feu et les conduire vers la victoire finale sur les forces du mal?

Prise en main des commandes!

Shadow Dancer se joue à un seul joueur. Apprenez les fonctions de chaque bouton de votre bloc de commande avant de commencer la partie.

Boutons du bloc de commande

- ① Touche directionnelle (Touche D)
 - ② Touche de début (START)
 - ③ Touche A
 - ④ Touche B
 - ⑤ Touche C
-
- ① Touche D

Avant de commencer:

- Appuyez sur le côté haut ou bas pour déplacer le curseur de sélection et sur le côté droit ou gauche pour éclairer l'option ou la sélection.

Pendant la partie:

- Appuyez sur le côté droit ou gauche pour marcher dans l'un ou l'autre sens.
- Appuyez sur le côté bas pour vous accroupir.
- Appuyez sur le côté bas et sur le côté droit ou gauche pour marcher tout en étant accroupi.



② Touche START

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour appeler l'écran d'options.
- Appuyez pour faire une pause et ensuite pour reprendre la partie.

③ Touche A

- Appuyez pour utiliser Ninjutsu, l'ancienne et puissante magie Shinobi.

④ Touche B

- Appuyez pour attaquer en jetant un Shuriken (Etoile de Mort), en donnant des coups de pied, des coups de poing, ou en utilisant le sabre Shinobi.
- Appuyez pour envoyer votre chien Yamato à la poursuite de vos ennemis.

⑤ Touche C

- Appuyez pour sauter.

NB: Les fonctions des touches A, B et C peuvent être modifiées sur l'écran d'options

Préparez-vous!

Les écrans de l'histoire et une courte démonstration suivent l'écran de titre. Ce n'est pas une mauvaise idée de les regarder et d'apprendre ainsi à mieux connaître vos ennemis avant de vous lancer dans la bagarre. Si vous ne voulez pas voir la démonstration, appuyez sur la touche START lorsque vous voyez l'écran de titre pour faire apparaître l'écran de début/options. Pour commencer une partie, appuyez sur la touche START. La scène de la manche 1, étape 1 apparaît. Pour voir le menu d'options, appuyez d'abord sur le côté bas de la touche D, pour éclairer Options, et appuyez ensuite sur la touche START.

Options

Grâce à cet écran vous pouvez décider des conditions de la partie avant de commencer à jouer. Appuyez sur le côté haut ou bas de la touche D pour amener le curseur de sélection sur une catégorie d'options et sur le côté droit ou gauche pour éclairer l'option sélectionnée.

- ① **Mode:** Normal ou Sans Shuriken. Le second mode est plus difficile car vous ne pouvez pas utiliser les Etoiles de Mort pour attaquer vos ennemis de loin en toute sécurité!
- ② **Niveau:** Il est possible de jouer à trois niveaux différents. Le niveau 1 est le plus facile et le niveau 3 vous demandera pas mal d'habileté. Lorsque vous commencez une partie au premier niveau et que vous réussissez à vaincre Sauros, le reptile géant, vous pouvez continuer à jouer. La partie reprend à la manche 1, étape 1 et vous jouerez au niveau 2. La même chose se passe si vous finissez le niveau 2. Lorsque vous finissez le niveau 3, la partie est définitivement terminée.



- ③ **Commande:** Vous pouvez changer les fonctions des touches A, B et C de votre bloc de commande grâce à cette option. Quatre configurations différentes vous sont offertes. Il est possible d'attaquer et de sauter grâce à n'importe quelle touche, alors que vous ne pouvez utiliser la magie Ninjutsu que grâce aux touches A et C.

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	TYPE 4
Touche A	Ninjutsu	Ninjutsu	Attaquer	Sauter
Touche B	Attaquer	Sauter	Sauter	Attaquer
Touche C	Sauter	Attaquer	Ninjutsu	Ninjutsu

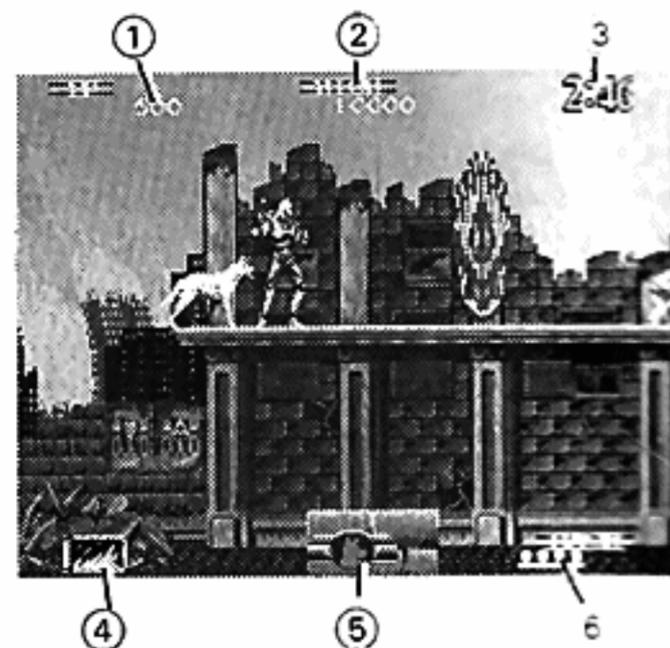
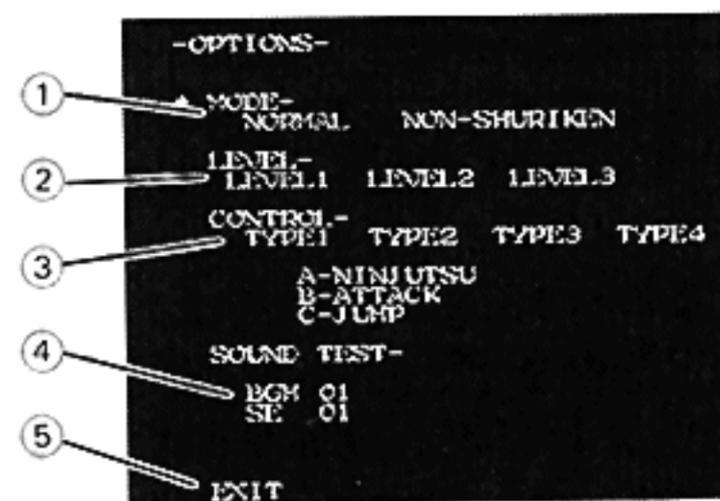
- ④ **Essai sonore:** Pour écouter tous les effets sonores et la musique de fond que vous entendrez au cours de la partie.
- ⑤ **Sortie:** Pour sortir de l'écran d'options, amenez le curseur sur l'option EXIT et appuyez sur la touche A, B, C ou START. L'écran de titre réapparaît.

Exterminez le reptile!

Joe Musashi, espérant venger la mort de son élève Kato, se lance dans la bagarre avec Yamato, le fidèle chien de son ancien élève. Ils se battent sensiblement dans les rues de Brooklyn, affrontent l'ennemi en haut de la statue de la liberté, pénètre sans le savoir dans une cave où les attend un danger immense, pour finalement atteindre l'endroit où se cache le reptile Sauros! Pour sortir vivant de tous ces périls, vous devrez être capable de reconnaître d'un seul coup d'oeil toutes les indications de l'écran.

- ① Votre score actuel. Ce nombre augmente au fur et à mesure que vous détruisez des guerriers ennemis.
- ② Le score le plus haut atteint jusqu'à présent.
- ③ Le temps qu'il vous reste pour terminer l'étape que vous êtes en train de jouer. Lorsqu'il ne vous reste plus que 30 secondes, la minuterie se déplace au centre de l'écran et y reste pendant environ deux secondes afin de vous rappeler qu'il vaudrait mieux vous dépêcher. La même chose se produit lorsque la minuterie atteint 20 secondes. Lorsqu'il ne vous reste plus que dix secondes, la minuterie va au centre et y reste jusqu'à ce que vous sortiez de la zone, ou qu'il ne reste plus de temps.
- ④ Le type de Ninjutsu que vous pouvez utiliser. Il existe en tout trois types de magie et chacune est représentée par un emblème spécial.

- ⑤ Lorsque vous désirez envoyer Yamato se battre, surveillez cet indicateur. Il se remplit lorsque vous maintenez enfoncée la touche d'attaque (sélectionnée grâce à l'écran d'options).
- ⑥ Le nombre d'otages que vous devez libérer avant de terminer l'étape.

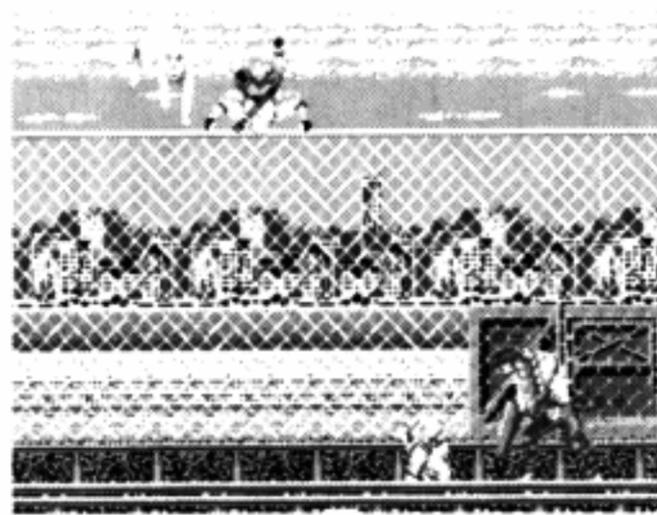


Techniques d'attaque

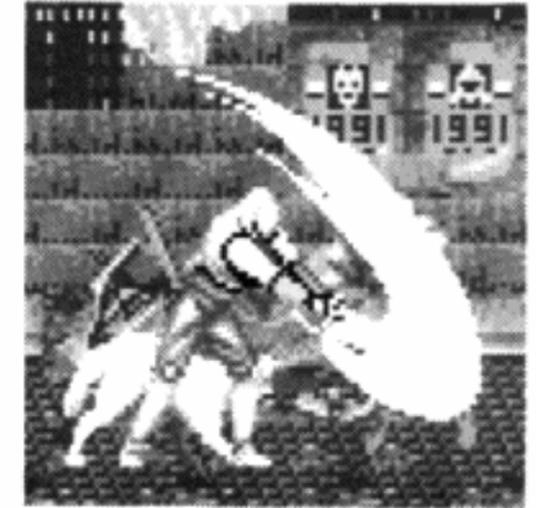
Saut

Les ennemis et les otages apparaissent souvent à un niveau supérieur ou inférieur et vous devez donc apprendre à les atteindre. Pour sauter à un niveau supérieur, maintenez enfoncé le côté haut de la touche D et appuyez sur la touche de saut (sélectionnée grâce à l'écran d'options). Pour sauter à un niveau inférieur, maintenez enfoncée le côté bas de la touche D et appuyez sur la touche de saut.

Il existe un endroit où vous serez obligé de sauter par dessus un haut grillage. Pour sauter par dessus de près, appuyez sur le côté haut de la touche D et appuyez ensuite sur la touche de saut. Pour sauter par dessus de loin, appuyez sur le côté bas de la touche D et appuyez ensuite sur la touche de saut.



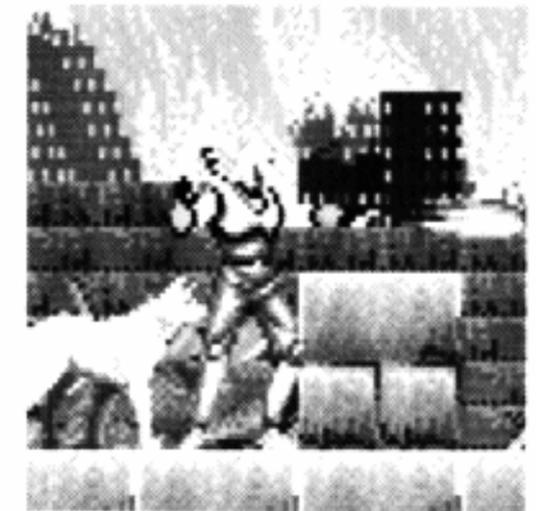
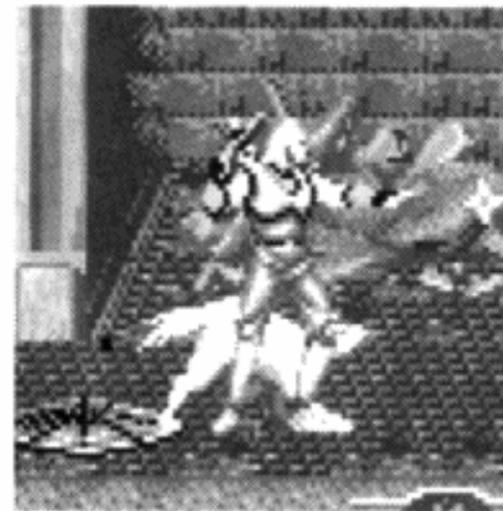
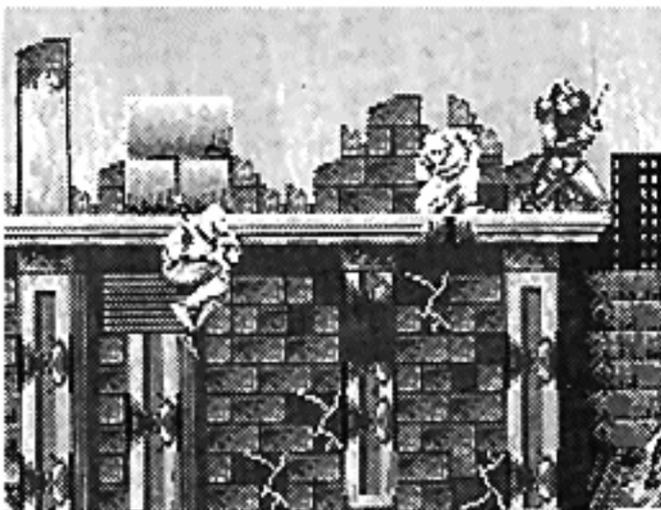
...ou avec son sabre puissant!



Attaque

Musashi attaque normalement en jetant des Shuriken...

Il existe un élément particulier qui donne à Musashi une puissance incroyable. Son sabre est remplacé par un faisceau et il gagne deux nouvelles aptitudes: le coup de poing et le coup de pied. Lorsque Musashi est debout, il peut attaquer les ennemis contigus avec un coup de pied mortel. Lorsqu'il est accroupi, il peut donner un coup de poing qui éclate comme un coup de tonnerre!



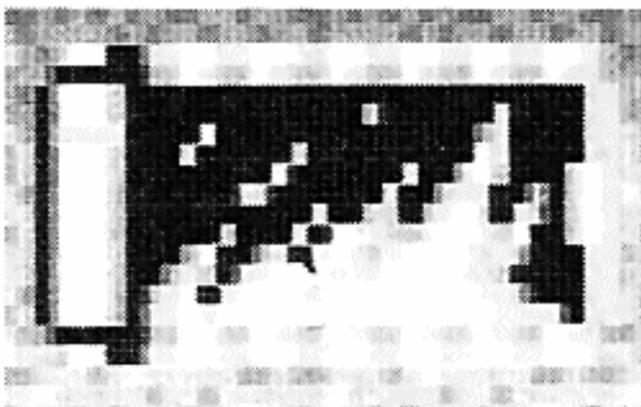
Ninjutsu

Les guerriers Shinobi modernes mettent à profit un don venant de leurs ancêtres. Ninjutsu est la forme de magie de combat Shinobi la plus puissante et Joe Musashi est capable d'utiliser de telles formules magiques, tout comme son grand-père le pouvait!

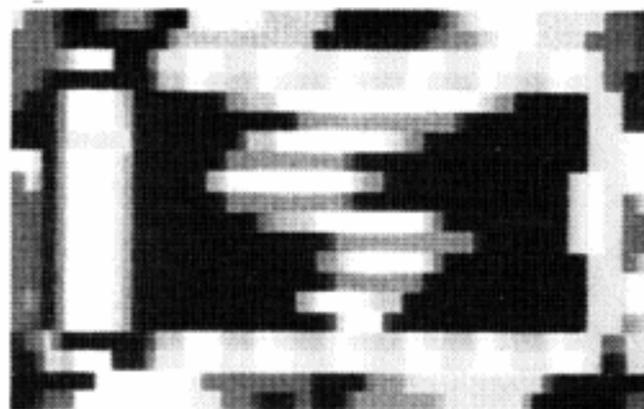
Vous disposez de trois formules magiques que vous pouvez utiliser lorsque vos ennemis sont bien trop nombreux au cours d'une bataille. Mais ne les gaspillez pas dans une situation qui n'est pas désespérée! Vous ne disposez que d'une formule magique par étape. Vous ne pouvez pas choisir le type de formule que vous utiliserez, mais soyez sûr qu'elles sont toutes efficaces quelle que soit la situation où vous vous trouvez!

NB: Les formules magiques ne sont pas très efficaces contre les Aides ennemis!

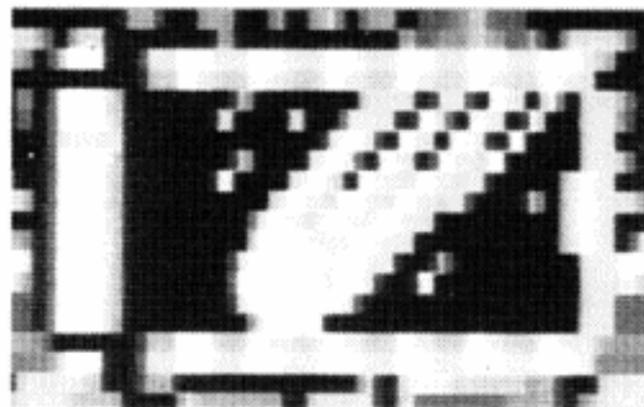
- ① Des colonnes de feu rotissent vos ennemis. Regardez-les s'envoler en fumée!



- ② Deux tornades se joignent pour disperser vos ennemis au loin!



- ③ Des météorites tombent du ciel en pluie meurtrière, détruisant tous vos ennemis dans la région!



Le meilleur ami de Musashi

Yamato était le chien de Kato, l'ami de Musashi qui est décédé. Il est maintenant le fidèle compagnon de notre héros. Yamato n'est pas qu'un simple spectateur, il risquera sa vie pour vous s'il le faut! Pour l'envoyer après un ennemi, appuyez sur la touche B et maintenez-la enfoncée.

Regardez l'indicateur d'attaque de Yamato au centre, en bas de l'écran. Lorsqu'il est plein, relâchez la touche B et votre chien chargera l'ennemi avec une seule idée dans sa bonne tête de chien!

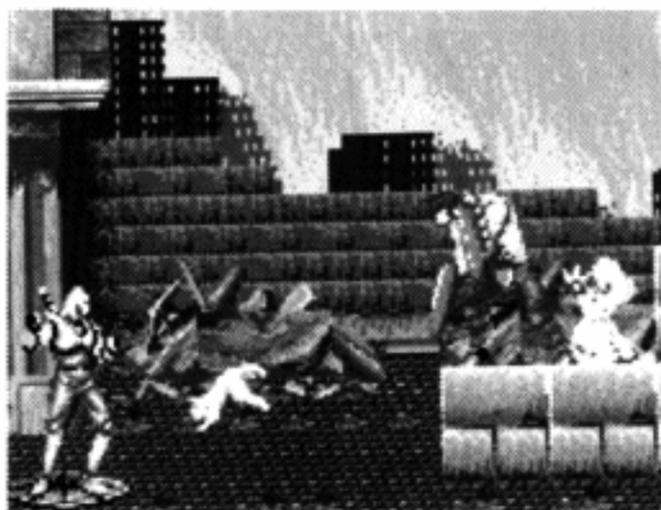
Il existe des situations où Yamato ne peut pas attaquer:

- 1) Lorsqu'il n'y a pas d'ennemis sur l'écran.
- 2) Lorsque Yamato et vos ennemis sont sur un étage différent.
- 3) Lorsqu'un ennemi que Yamato prévoyait d'attaquer saute brusquement à niveau différent. Dans ce cas, Yamato charge droit devant et lorsqu'il s'aperçoit qu'il n'y a plus personne, il revient au côté de son maître.



Une fois que vous voyez que Yamato tient bien un ennemi, faites approcher Musashi pour qu'il l'achève rapidement! Si vous ne le faites pas, Yamato devient de plus en plus petit et ne peut plus attaquer pendant quelques temps. De plus, si Yamato attaque un ennemi qui est très fort en self-défense, il pourra être blessé. Vous pouvez même entendre le pauvre chien gémir lorsqu'il revient en se trainant auprès de son maître!

Si Yamato est blessé, il retrouvera sa taille et son énergie lorsque la minuterie atteint zéro, lorsque vous utilisez Ninjutsu, ou lorsque vous sauvez un des otages. Laissez Musashi faire le plus gros du travail et n'utilisez Yamato que dans des situations absolument désespérées!



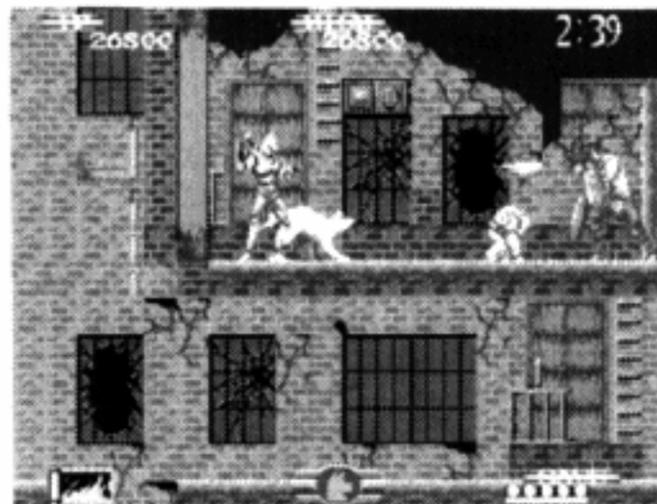
Les objets

Au fur et à mesure que vous guidez Musashi et Yamato à travers cette marée d'horreurs, des objets apparaissent soudainement. Courrez vers les objets pour les ramasser. Vous pouvez obtenir ainsi des points de bonus, des joueurs supplémentaires, une plus grande puissance et autres avantages. Les objets apparaissent pendant que vous sauvez des otages, soyez donc sur vos gardes, ne les laissez pas échapper!

La vengeance de Joe Musashi!

Le centre-ville en feu

Brooklyn est assiégé et Musashi est en plein milieu de la bataille! Battez-vous contre des ennemis en uniformes parmi les immeubles qui tombent en ruine, libérez les otages et essayez de disposer du Stomper, le premier Aide ennemi!

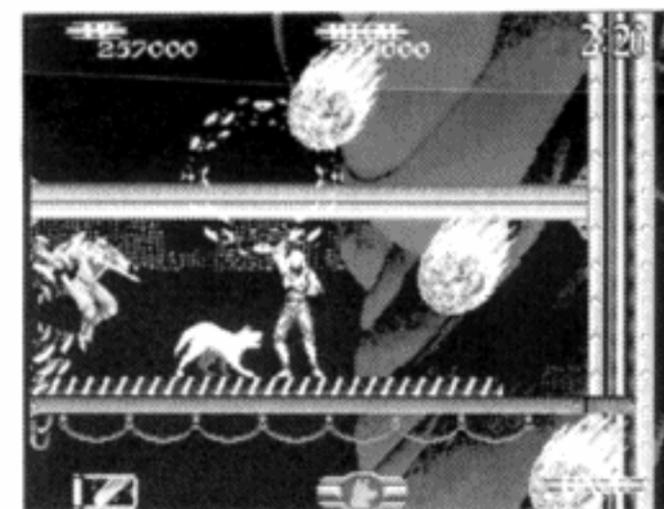


La bataille du rail

La gare fourmille de soldats de Sauros. Sauvez des prisonniers des deux côtés de la barrière et sur le pont et méfiez-vous des embuscades! Si vous réussissez à passer de l'autre côté du pont, vous vous battrez contre le Mirage, le deuxième Aide ennemi envoyé par Sauros pour essayer de conserver le contrôle des choses!

Statue de la liberté

Ce magnifique cadeau fait par la France sera bientôt la scène d'une bataille enragée! Commencez par le bas de la statue et n'oubliez pas de libérer les otages prisonniers au fur et à mesure que vous montez. Les Ninjas rouges sont ici votre ennemi le plus difficile à atteindre. Lorsque vous utilisez l'ascenseur de service pour aller au sommet du monument, vous aurez besoin de la magie Ninjutsu pour éloigner un nombre particulièrement important d'ennemi. Au sommet de la statue, vous rencontrerez Blade, un des meilleurs destructeurs de Sauros. Elle lance sur notre héros des lames éfilées qui seraient capables de couper un cheveu en long!



Dans l'obscurité

Avez-vous peur du noir? Si oui, ce champ de bataille vous fera souvent frémir d'angoisse. Musashi et Yamato doivent d'abord gravir les escaliers d'un vieux sentier de montagne, puis redescendre de l'autre côté où des gouffres béants les attendent. Tout y est sombre et l'ennemi utilise l'obscurité naturelle pour se cacher. En revanche, vous ne pouvez pas vous dissimuler aux yeux de l'ennemi et vos attaques doivent donc être terribles! Lorsque vous émergez de cette cave de cauchemar, vous vous trouverez face à la Roue de Feu qui en tournant crache des flammes meurtrières en direction de Joe!

Le reptile Sauros

Enfin vous voici arrivé à l'endroit où le grand Lézard se cache. Avant de pouvoir le rencontrer, pourtant, vous devrez passer un petit test...

Le score

Vous marquez des points chaque fois que vous terminez une étape ou une manche. Le temps qui vous reste lorsque vous en avez terminé avec une zone vaut également des points. Vous pouvez également marquer 10 000 points pour votre Ninjutsu si vous réussissez à terminer une étape sans l'utiliser.

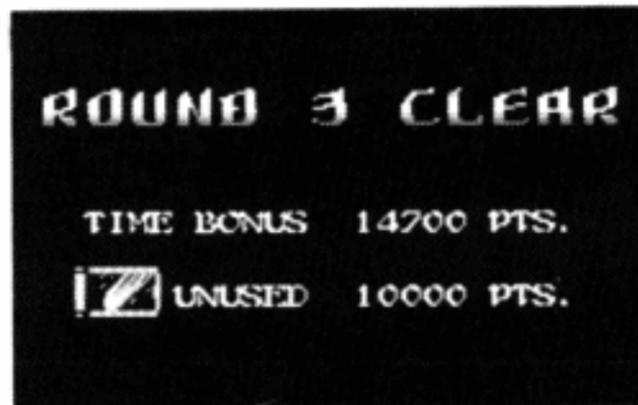
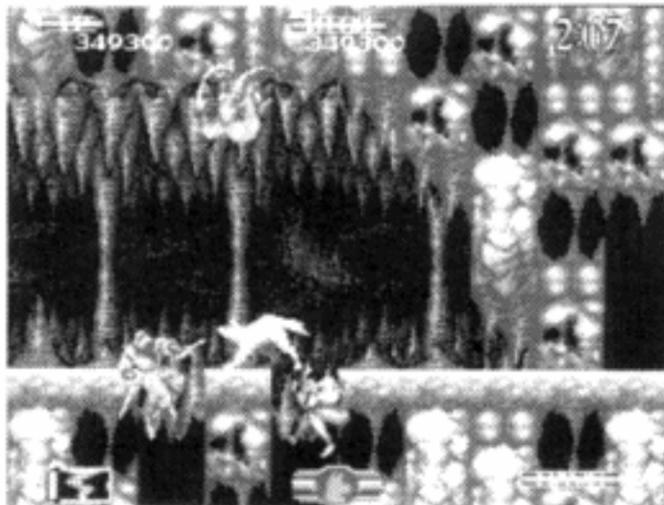
Fin de partie/Option continue

Il suffit d'un coup de l'ennemi pour que Musashi morde la poussière! Chaque fois qu'il est battu, il perd une vie. Vous commencez chaque étape avec cinq vies; lorsque vous les avez toutes utilisées, l'écran "Continue" apparaît. Pour continuer à jouer, pointez le curseur sur "Continue" et appuyez sur la touche A, B, C ou START. Si vous voulez recommencer à zéro, appuyez sur le côté bas de la touche D pour amener le curseur sur "END" et appuyez sur n'importe quelle touche.

Lorsque vous choisissez de continuer, votre score vous suit. De plus, si vous avez libéré deux des six otages de cette étape avant d'être touché, vous ne devrez sauver que les quatre restant à votre tentative suivante.

Conseils des maîtres

- Apprenez les techniques d'attaque de chaque type de soldat et guerrier ennemis. Vous les rencontrerez à chaque étape du jeu!
- Vous trouverez des symboles d'augmentation de puissance lorsque vous sauvez des prisonniers. Vos attaques deviendront deux fois plus mortelles!
- Tous les Aides ennemis ont un point faible. Pour les vaincre vous devez le découvrir!
- Lorsque vous êtes en train de sauter, vous ne pouvez pas être blessé. N'ayez pas peur de changer de niveau pour trouver les otages!
- Des bonus de valeur vous sont offerts lorsque vous finissez avec succès une manche (à l'exception de la manche 5). Tirez sur tous les Ninjas!



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK





© 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan