

SHINOBITM



SEGA

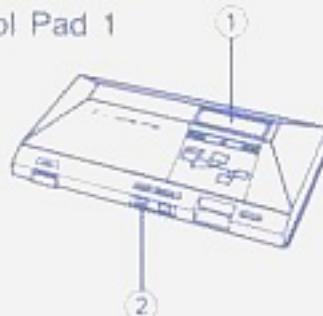
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Despues de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni.
Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega

② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelkassett Master System eller Master System II. Anslut styrläppen 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge sätt i spelkassetten i spelkassettorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts ifrån spelkassettorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett

② Styrläpp 1

Starten

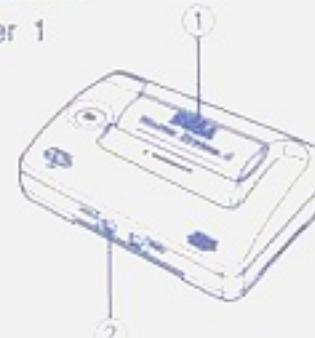
1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette

② Controller 1



Aloitus

1. Kytke Sega Master System tai Master System II -järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytetty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruudu ilmestyy esilin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruudu ei ilmesty esilin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytetty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasettin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

① Sega-kasetti

② Säätölaippa 1

Shinobi™

Shinobi. The name means stealth. It's one of the qualities you have, learned in a lifetime of training in a discipline passed on in your family from father to son over the decades . . . Ninjutsu.

You are Joe Musashi, the Master Ninja. Your hands and feet are lethal. With shuriken, sword, nunchaku and other weapons, you are virtually unstoppable. You're also a deep cover agent for the government . . . called on when the fate of nations is at stake.

This time you must battle the Ring of Five, a terrorist network led by five evil ninjas with powers as strong as your own!

The Ring of Five has kidnapped the children of the world's leaders and are holding them hostage in different locations around the world. Each is guarded by karate thugs, deadly mercenaries and the meanest martial artists in the world.

Shinobi™

Shinobi. Dieser Name bedeutet Heimlichkeit. Es ist eine der Qualitäten, die Sie in einem lebenslangen Training einer Disziplin erlernt haben, die in Ihrer Familie im Laufe der Jahrzehnte vom Vater auf den Sohn übergegangen ist . . . Ninjutsu — die Kunst der Ninja.

Sie sind Joe Musashi der Meisterninja. Ihre Hände und Füße sind tödliche Waffen. Mit Shuriken, Schwert, Nunchaku und anderen Waffen sind Sie praktisch nicht zu stoppen: Sie sind ebenfalls ein Geheimagent für die Regierung . . . gerufen, wenn das Schicksal der Nation auf dem Spiel steht.

Diesmal müssen Sie gegen den "Ring der Fünf" kämpfen, ein Terroristen-Netz, das von fünf übeln Ninja geleitet wird, die dieselben Fähigkeiten besitzen, wie Sie selbst!

Der Ring der Fünf hat die Kinder der politischen Führer der Welt entführt und hält Sie an verschiedenen Orten in der ganzen Welt als Geiseln gefangen. Jeder dieser Orte wird von Karateschlägern, Söldnern und den niederträchtigsten Kämpfern in der ganzen Welt bewacht.

Shinobi™^{MD}

Shinobi. Ce mot signifie "protection". C'est une des qualités que vous avez apprises après toute une vie d'entraînement dans un art martial transmis dans votre famille de pères en fils à travers les siècles . . . le Ninjutsu.

Vous vous appelez Joe Musashi, le Maître Ninja. Vos mains et vos pieds sont mortels. Lorsque vous disposez d'une épée, d'un shuriken, d'un nunchaku, ou autres armes, rien pratiquement ne peut vous arrêter. Vous êtes également un agent secret pour votre gouvernement . . . qui fait appel à vous lorsque le pays est en danger.

Cette fois vous devez vous battre contre le Gang des Cinq, un réseau terroriste dirigé par cinq traîtres Ninjas qui ont des pouvoirs aussi puissants que les vôtres.

Le Gang des Cinq a kidnappé les enfants des leaders du monde et les garde en otage dans divers endroits du monde. Les enfants sont gardés par des champions de karaté, des mercenaires dangereux et les experts en art martial les plus mauvais qui soient au monde.

Shinobi™

Shinobi. El nombre significa sigilo. Es una de las cualidades que ha aprendido Vd. durante toda una vida de entrenamiento en una disciplina transmitida de generación en generación en su familia . . . el ninjutsu

Vd. es Joe Musashi, Gran Maestro Ninja. Sus manos y pies son armas mortíferas. Con el shuriken, la espada, el nunchaku y otras armas, es Vd. prácticamente invencible. También es Vd. un agente del gobierno en misión ultrasecreta . . . a quien se recurre cuando el destino de la nación está en juego.

Esta vez debe combatir con la Alianza de los Cinco, red terrorista comandada por cinco ninjas malignos con poderes tan extraordinarios como los suyos propios.

La Alianza de los Cinco ha raptado a los hijos de los líderes mundiales y los tiene como rehenes en diferentes partes del mundo. Cada uno de ellos está custodiado por malvados karatecas, mercenarios sin escrupulos y los especialistas en artes marciales más perversos del mundo.

Shinobi™

Shinobi. Il nome significa "segretezza". E' una vostra dote, acquisita durante tutta una vita di allenamento in una disciplina tramandata nella vostra famiglia da padre in figlio di generazione in generazione. Ninjutsu.

Siete Joe Musashi, maestro Ninja. Le vostre mani e i vostri piedi sono letali. Col shuriken, la spada, il nunchaku ed altre armi siete imbattibile. Siete anche un agente segreto del governo, a cui si fa ricorso quando è in gioco il destino delle nazioni.

Dovete affrontare l'Anello dei Cinque, una organizzazione terroristica guidata da cinque ninja malvagi con poteri pari ai vostri.

L'Anello dei Cinque ha rapito i figli dei capi del governo mondiale e li tiene in ostaggio in luoghi diversi sparsi per il mondo. Ognuno è custodito da teppisti del karate, assassini a pagamento e i più malvagi cultori delle arti marziali del mondo.

Shinobi™

Shinobi. Ordet betyder att ta sig fram oförmärkt. Detta är en av dina förmågor, förvärvade genom livslång träning i en disciplin som gått i arv inom din släkt från far till son under århundraden: Ninjutsu.

Ditt namn är Joe Musashi, ninjamästaren. Dina händer och fötter är dödliga vapen. Du är bokstavligen omöjlig att stoppa tack vare din shuriken, din nunchaku, ditt svärd och dina andra vapen. Du är också regeringens hemlige agent. När rikets framtid står på spel är det du som får rycka in.

Denna gång måste du strida med De Fem Ringarna, ett nätverk av terrorister som leds av fem onda ninjas som har samma krafter som du!

De Fem Ringarna har kidnappat barn från världens politiska ledare och håller dom som gisslan på olika platser i världen. Vart och ett av dem vaktas av karatekämpar, dödliga legotrupper och de ondast möjliga mästare i orientens stridstekniker.

Shinobi™

Shinobi. Dit betekent heimelijk. Het is een van je kwaliteiten die je in je leven hebt geleerd. Een leven van tradities die van vader op zoon zijn overgegaan... Ninjutsu.

Jij bent Joe Musashi, de Ninja Meester. Je handen en voeten zijn dodelijke wapens. Met je shuriken, zwaard, nunchaku en andere wapens ben je niet te stoppen. Je bent ook een geheim agent van de regering en je wordt geroepen als het land bedreigd wordt.

Deze keer moet je het opnemen tegen de Bende van Vijf, een groep terroristen, waarvan de leiders vijf sterke Ninja's zijn.

De Bende van Vijf heeft de kinderen van belangrijkste mensen van de wereld ontvoerd en die worden nu gevangen gehouden op verschillende plaatsen in de wereld. Ze worden bewaakt door gevaarlijke soldaten, dodelijke huurlingen en de beste vechtkunstenares ter wereld.

Shinobi™

Sana "Shinobi" tarkoittaa salaista, hiljivää. Se on yksi ominaisuuksista, joka on opittu kurinalaisessa elinikäisessä harjoittelussa, joka on periytynyt perheessäsi isältä pojalle vuosikymmenien ajan, nimittäin ninjutsu.

Olet Joe Musashi, mestari-ninja. Kätesi ja jakasi ovat tappavia aseita. Shurikenin (tikari), miekan, nunchakun ja muiden aseiden kanssa olet voittamaton. Olet myös hallituksen salainen agentti, joka kutsutaan apuun, kun kansakunnan kohtalo on vaakalaudalla.

Tällä kertaa sinun täytyy taistella Viiden Koplaa vastaan; terroristiverkosto, jota johtaa viisi pahamaineista ninja, jotka ovat yhtä voimakkaita kuin sinä.

Viiden Kopla on siepannut maailman johtajien lapset ja pitää lapsia panttivankeina eripaikassa ympäri maailmaa. Jokaista lasta vartioi karateka, hirvittävät palkkasoturit ja kaikkein katalimmat taistelijat.

You have five mission. In each you must rescue the hostages, take out the Ring of Five's henchmen and defeat a leader of the Ring of Five. They have might on their side. But prove your skill with the shuriken and you will earn Ninja Magic to aid you.

Good luck. This will be your toughest assignment ever!



Sie haben fünf Missionen zu erfüllen. Bei jeder müssen Sie die Geiseln retten, den Stellvertreter des Rings der Fünf herausfinden und einen Führer des Rings der Fünf besiegen. Die Schurken haben die Gewalt auf Ihrer Seite. Aber üben Sie Ihre Fähigkeiten mit dem Shuriken und Sie werden Ninja-Magie gewinnen, die Ihnen weiterhilft.

Viel Glück. Dies wird die härteste Aufgabe, die Sie jemals zu erfüllen hatten!

Vous avez cinq missions. Au cours de chacune d'elle, vous devez libérer les otages, mettre hors de combat les acolytes et battre un des chefs du Gang des Cinq. Ils ont la puissance pour eux. Mais, si vous réussissez à prouver votre expertise avec le shuriken, vous aurez à votre disposition la magie Ninja pour vous aider.

Bonne chance! C'est la mission la plus difficile que vous ayez jamais eue!

Tiene ante sí cinco misiones. En cada una de ellas debe rescatar a los rehenes, eliminar a los sicarios de la Alianza de los Cinco y derrotar a un líder de la Alianza de los Cinco. Ellos tienen el poder de su parte. Pero demuestre su habilidad con el shuriken y obtendrá Magia Ninja para ayudarle.

Buena Suerte. ¡Esta será la misión más difícil que nunca haya emprendido!



Devete compiere cinque missioni. In ciascuna, devete liberare gli ostaggi, affrontare gli scagnozzi dell'Anello dei Cinque e sconfiggere un capo dell'Anello dei Cinque. I vostri nemici sono molto potenti, ma, dimostrando la vostra bravura col shuriken, otterrete l'aiuto della Magia Ninja.

Questa sarà la vostra missione più difficile. Buona fortuna!

Du har fem uppdrag. I vart och ett av dem måste du rädda gisslan, gå i nätkamp med. De Fem Ringarnas underhuggare och besegra en av organisationens ledare. De är mäktiga fiender. Men om du kan utnyttja din shuriken på rätt sätt får du ninjamagi till din hjälp.

Lycka till. Du står nu inför ditt svåraste uppdrag någonsin!

Je krijgt vijf opdrachten. Bij elke opdracht moet je de gevangenen bevrijden, de soldaten van de Bende van Vijf verslaan en een gevecht met een leider van de Bende van Vijf winnen. Zij zijn machtiger, maar bewijs hoe goed je bent met de shuriken en gebruik alle Ninja-Magie die je krijgt.

Veel geluk. Dit is de moeilijkste opdracht die je ooit hebt gehad!

Sinulla on viisi tehtävää. Kussakin tehtävässä sinun on pelastettava panttivangit, otettava kiinni Viiden Koplan kannattajat ja voittettava yksi koplan viidestä johtajasta. Mutta osoitat taitosi shurikenilla ja ninja-taika tulee avuksesi.

Onnea matkaan! Tämä on sinun kaikkien aikojen vaikeli tehtäväsi.

Taking Control

- ① DIRECTIONAL BUTTON
(D-Button)
- ② BUTTON 1
- ③ BUTTON 2

Directional Button (D-Button)

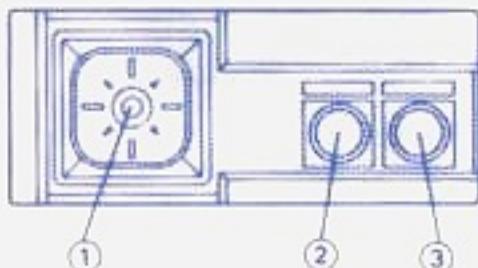
- ① Look Up
- ② Move Right
- ③ Move Right
- ④ Crab Walk Right
- ⑤ Squat
- ⑥ Crab Walk Left
- ⑦ Move Left
- ⑧ Move Left

Button 1:

Throw shuriken, use sword, nunchaku bombs, gun, punch (when enemy is close) and kick (when squatting and enemy is close).

Button 2:

To jump.



Steuerung

- ① RICHTUNGSTASTE
(R-Taste)
- ② TASTE 1
- ③ TASTE 2

Richtungstaste (R-Taste)

- ① Nach oben blicken
- ② Bewegung nach rechts
- ③ Bewegung nach rechts
- ④ Krebsgang nach rechts
- ⑤ Hocken
- ⑥ Krebsgang nach links
- ⑦ Bewegung nach links
- ⑧ Bewegung nach links

Taste 1:

Shuriken werfen, Schwert, Nunchaku, Bomben, Gewehr, Faustschlag (wenn der Gegner nahe herangekommen ist) und Fußtritt (wenn Sie sich in der Hocke befinden und der Gegner nahe herangekommen ist) benutzen.

Taste 2:

Zum Springen.

Prise en main des commandes

- ① TOUCHE DE DIRECTION
(Touche D)
- ② TOUCHE 1
- ③ TOUCHE 2

Touche de direction (Touche D)

- ① Pour regarder vers le haut
- ② Pour se déplacer vers la droite
- ③ Pour se déplacer vers la droite
- ④ Pas de crabe vers la droite
- ⑤ Pour s'accroupir
- ⑥ Pas de crabe vers la gauche
- ⑦ Pour se déplacer vers la gauche
- ⑧ Pour se déplacer vers la gauche

Touche 1:

Pour lancer le shuriken, utiliser l'épée, le nunchaku, les bombes, un pistolet, donner des coups de poings (lorsque l'ennemi est près) et des coups de pied (lorsque vous êtes accroupi et que l'ennemi est près).

Touche 2:

Pour sauter.

Toma de Control

- ① BOTÓN DIRECCIONAL
(Botón D)
- ② BOTÓN 1
- ③ BOTÓN 2

Botón direccional (Botón D)

- ① Levantar la vista
- ② Desplazamiento a la derecha
- ③ Desplazamiento a la derecha
- ④ Desplazamiento hacia atrás y a la derecha
- ⑤ Agacharse
- ⑥ Desplazamiento hacia atrás y a la izquierda
- ⑦ Desplazamiento a la izquierda
- ⑧ Desplazamiento a la izquierda

Botón 1:

Lanzamiento del shuriken, esgrima, nunchaku, bombas, cañón, puñetazo (cuando el enemigo está cerca) y patada (en posición agachada y con el enemigo cerca).

Botón 2:

Saltar.



modo di usare i comandi

- ① PULSANTE DI DIREZIONE
(Pulsante-D)
- ② PULSANTE 1
- ③ PULSANTE 2

Pulsante di direzione (Pulsante-D)

- ① Guardate su
- ② Spostate a destra
- ③ Spostate a destra
- ④ Camminate come un granchio a destra
- ⑤ Accovacciatevi
- ⑥ Camminate come un granchio a sinistra
- ⑦ Spostate a sinistra
- ⑧ Spostate a sinistra

Pulsante 1:

Lanciate il shuriken, usate la spada, il nunchaku, le bombe, la pistola, i pugni (quando il nemico è vicino) e i calci (quando siete accovacciati e il nemico è vicino).

Pulsante 2:

Per saltare

Spelkontroller

- ① RÖRELSEKONTROLL
(D-tangent)
- ② TANGENT 1
- ③ TANGENT 2

Rörelsekontroll (D-tangent)

- ① Titta uppåt
- ② Förflyttning höger
- ③ Förflyttning höger
- ④ Kräftgång höger
- ⑤ Huksitta
- ⑥ Kräftgång vänster
- ⑦ Förflyttning vänster
- ⑧ Förflyttning vänster

Tangent 1:

Kasta shuriken, utdela svärdshugg, nunchaku bomber, skjutvapen, slag (vid närrstrid) och spark (när du huksitter och fienden kommer nära).

Tangent 2:

Hoppla.

De Controller

- ① VIERPUNTSDRUKTOETS
(R-Toets)
- ② KNOP 1
- ③ KNOP 2

Vierpuntsdruktoets (R-Toets)

- ① Omhoog kijken
- ② Naar rechts lopen
- ③ Naar rechts lopen
- ④ Naar rechts kruipen
- ⑤ Bukkan
- ⑥ Naar links kruipen
- ⑦ Naar links lopen
- ⑧ Naar links lopen

Knop 1:

Om shuriken te gooien en je zwaard, nunchaku, bommen, pistool, stoot (als de vijand dichtbij is) en schop (als je bukt en de vijand dichtbij is) te gebruiken.

Knop 2:

Springen.

Ohjaus

- ① OHJAUSNÄPPÄIN (D-näppäin)
- ② NÄPPÄIN 1
- ③ NÄPPÄIN 2

Ohjausnäppäin (D-näppäin)

- ① Katso ylös
- ② Mene oikealle
- ③ Mene oikealle
- ④ Ravun käyntiä oikealle
- ⑤ Kyyristy
- ⑥ Ravun käyntiä vasemmalle
- ⑦ Mene vasemmalle
- ⑧ Mene vasemmalle

Näppäin 1:

Heitä shuriken, käytä miekkaa, nunchakua, pommeja, asetta, iske nyrkällä (kun vihollinen on läheillä) ja potki (kun olet kyyryssä ja vihollinen on läheillä).

Näppäin 2:

Hyppää.

Button Combinations

D-Button UP and Button 2:

To Super Jump to higher levels.

D-Button DOWN and Button 2:

To jump to lower levels.

D-Button DOWN and Button 1:

To kick when enemy is close enough.

Tastenkombinationen

R-Taste AUFWÄRTS und Taste 2:

Für einen Supersprung zu höheren Ebenen.

R-Taste ABWÄRTS und Taste 2:

Für einen Sprung zu niedrigeren Ebenen.

R-Taste ABWÄRTS und Taste 1:

Für Fußtritte, wenn der Gegner nahe genug gekommen ist.

Utilisation combinée des touches

Touche D HAUT et touche 2:

Pour faire un super saut à des niveaux plus haut.

Touche D BAS et touche 2:

Pour sauter à des niveaux plus bas.

Touche D BAS et touche 1:

Pour donner un coup de pied quand l'ennemi est suffisamment près.

Combinaciones de botones

Botón D UP (arriba) y Botón 2:

Supersalto a niveles superiores.

Botón D DOWN (abajo) y Botón 2:

Salto a niveles inferiores.

Botón D DOWN (abajo) y Botón 1:

Patada si el enemigo está a suficiente proximidad

Combinazione dei pulsanti

Pulsante-D SU e Pulsante 2:
Per il salto super ai livelli superiori.

Pulsante-D GIU' e Pulsante 2:
Per saltare ai livelli inferiori.

Pulsante-D GIU' e Pulsante 1:
Per calciare quando il nemico è
sufficientemente vicino.

Tangentkombinationer

D-tangenten UP och tangent 2:
För att ta ett jättehopp till en högre
nivå.

D-tangenten DOWN och tangent 2:
För att hoppa till en lägre nivå.

D-tangent DOWN och tangent 1:
För sparkar när fienden kommer
tillräckligt nära.

Verschillende combinaties

R-Toets OMHOOG en Knop 2:
Een super-sprong de lucht in.

R-Toets OMLAAG en Knop 2:
Om naar beneden te springen.

R-Toets OMLAAG en Knop 1:
Schoppen als de vijand dichtbij is.

Näppäinyhdistelmät

D-näppän ylös ja näppän 2:
Superhyppy korkeuksiin.

D-näppän alas ja näppän 2:
Hyppy alemmas.

D-näppän alas ja näppän 1:
Potku, kun vihollinen on tarpeeksi
lähellä.

Object of Shinobi

The object of Shinobi is to rescue the hostages and defeat the underlings and leaders of the treacherous Ring of Five. There are five missions to Shinobi. As you enter each mission, you will see a cover sheet showing the location of the Ring of Five leader's hideout, his name, picture and some writing written in Ninja Ryu code. The missions are:

- ① Mission 1: Ken OH
- ② Mission 2: Black Turtle
- ③ Mission 3: Mandara



Ziel von Shinobi

Das Ziel von Shinobi ist es, die Geiseln zu befreien und die Helferhelfer und Führer des heimtückischen Rings der Fünf zu besiegen. Shinobi hat fünf Missionen zu erfüllen. Wenn Sie in eine der Mission eintreten, sehen Sie eine Übersicht, die die Lage des Verstecks des Führers des Ring der Fünf, seinen Namen, sein Bild und einige Schriftzeichen enthält, die im Ninja Ryu-Code geschrieben sind. Die einzelnen Missionen sind:

- ① Mission 1: Ken Oh
- ② Mission 2: Black Turtle
- ③ Mission 3: Mandara

But de Shinobi

Le but du jeu Shinobi est de libérer les otages et de mettre hors de combat les acolytes et les leaders du Gang des Cinq. Le jeu Shinobi comprend cinq missions. Lorsque vous commencez une mission, vous pouvez voir une fiche vous indiquant l'emplacement où se cache le leader du Gang des Cinq, son nom, sa "photo" et un texte écrit en code Ninja Ryu. Les cinq missions sont:

- ① Mission 1: Ken Oh
- ② Mission 2: Black Turtle
- ③ Mission 3: Mandara

Objetivo de Shinobi

Trate de rescatar los rehenes y derrotar a los vasallos y cabecillas de la taimada Alianza de los Cinco. Existen cinco misiones en Shinobi. Al entrar en cada una de ellas, verá una lámina que le indica la situación de la guarida del líder de la Alianza de los Cinco, su nombre, foto y ciertas notas escritas en código Ninja Ryu. Las misiones son las siguientes:

- ① Misión 1: Ken Oh
- ② Misión 2: Tortuga Negra
- ③ Misión 3: Mandara



Scopo del Shinobi

Lo scopo del Shinobi è di liberare gli ostaggi e di sconfiggere gli scagnozzi e i capi del malvagio Anello dei Cinque. Shinobi è composto da cinque missioni. Intraprendendo ciascuna missione vedrete una scheda che mostra la locazione del nascondiglio del capo dell'Anello dei Cinque, il suo nome, la sua immagine ed alcune scritte in codice Ryu Ninja. Le missioni sono:

- ① Missione 1: Ken Oh
- ② Missione 2: Tartaruga Nera
- ③ Missione 3: Mandara



Din roll i Shinobi

Din roll i Shinobi är att rädda gisslan och besegra underhuggare och ledare i den ondskefulla organisationen De Fem Ringarna. Du får fem uppdrag i spelet. När du påbörjar ett nytt uppdrag får du först se en titelsida som visar var ledaren i De Fem Ringarna gömmer sig, hans namn, foto och en del information på chifferspråket Ninja Ryu. Dina uppdrag är:

- ① Uppdrag 1: Ken OH
- ② Uppdrag 2: Svarta Sköldpaddan
- ③ Uppdrag 3: Mandara

Doel van Shinobi

Het doel van Shinobi is het redden van de gijzelaars en het verslaan van de soldaten en leiders van de Bende van Vijf. Shinobi heeft totaal vijf opdrachten. Aan het begin van elke opdracht zie je een beeld waarop de schuilplaats, de naam, de foto en iets in Ninja Ryu code van de leider van de Bende van Vijf aangegeven staat. De opdrachten zijn:

- ① Opdracht 1: Ken OH
- ② Opdracht 2: Black Turtle
- ③ Opdracht 3: Mandara

Shinobin tavoite

Shinobin tavoitteena on pelastaa panttivangit ja voittaa salakavalan Viiden Koplan kannattajat ja johtajat. Shinobilla on viisi tehtävää. Kun aloitat kunkin tehtävän, sinulle ensin näytetään Viiden Koplan johtajan pillopaikka, hänen nimensä ja kuvansa ja teksti, joka on kirjoitettu ninja ryu -koodilla. Tehtäväsi ovat:

- ① Tehtävä 1: Ken OH
- ② Tehtävä 2: Black Turtle (Musta Kilpikonna)
- ③ Tehtävä 3: Mandara

④ Mission 4 Lobster

⑤ Mission 5 Masked Ninja

④ Mission 4 Lobster

⑤ Mission 5 Maskierter Ninja

④ Mission 4 Lobster

⑤ Mission 5 Ninja masqué

④ Misión 4: El Caballero Langosta

⑤ Misión 5: El Ninja enmascarado

Game Over

You begin Shinobi with three lives. Whenever Musashi touches an enemy or is hit by enemy attack, his life meter will decrease.

Musashi loses a life when the life meter has been completely depleted. The game ends when all three lives are lost.

For every 100,000 points you score, you receive an extra life.

Ende des Spiels

Sie beginnen Shinobi mit drei Leben. Jedesmal, wenn Musashi einen Gegner berührt oder durch einen gegnerischen Angriff verletzt wird, vermindert sich sein Lebensmesser.

Musashi verliert ein Leben, wenn sein Lebensmesser völlig verbraucht ist. Das Spiel endet, wenn alle drei Leben verloren sind.

Für jeweils 100 000 Punkte, die Sie erzielen, erhalten Sie ein weiteres Leben.

Fin de partie (Game Over)

Vous commencez chaque partie avec trois vies. Chaque fois que Musashi touche un ennemi ou est touché par un ennemi au cours d'une attaque, sa durée de vie diminue.

Musashi perd une vie lorsque son compteur de vie atteint zéro. La partie se termine lorsque Musashi a épuisé ses trois vies.

Chaque fois que vous marqué 100 000 points, vous recevez une vie supplémentaire

Fin de la partida

Comienza Shinobi con tres vidas. Cuando Musashi entra en contacto con un enemigo o es alcanzado por un ataque enemigo, su contador de vida disminuirá.

Musashi pierde una vida cada vez que el contador de vida se agota completamente. La partida termina cuando ha perdido las tres vidas.

Por cada 100.000 puntos obtenidos, obtendrá una vida más.



④ Missione 4: Aragosta

⑤ Missione 5: Ninja Mascherato

④ Uppdrag 4: Hummern

⑤ Uppdrag 5: Den maskerade ninjan

④ Opdracht 4: Looster

⑤ Opdracht 5: Gemaskerde Ninja

④ Tehtävä 4: Lobster (Hummeri)

⑤ Tehtävä 5: Naamio-Ninja

Fine del gioco

Cominciate Shinobi con tre vite. Ogni volta che Musashi tocca un nemico o è colpito durante un attacco nemico, il contatore della sua vita diminuisce.

Musashi perde una vita quando il contatore della vita diventa completamente vuoto. Il gioco finisce quando perde tutte e tre le sue vite.

Per ogni 100.000 punti che fate ricevete una vita extra.

Spelet är förlorat

Du börjar Shinobi med tre liv. Så snart Musashi vidrör en fiende eller träffas vid en fiendeattack sjunker hans livsmätare.

Musashi mister ett liv när livsmätaren går i botten. Spelet är förlorat om han mister alla sina tre liv.

För varje 100 000:e poäng du vinner får du ett extra liv.

Einde van het spel

Je begint Shinobi met drie levens. Elke keer als Musashi een vijand aanraakt of geraakt wordt door een wapen, neemt zijn levensmeter iets af.

Musashi verliest een leven als zijn levensmeter helemaal leeg is. Het spel is afgelopen als hij geen levens meer heeft.

Voor elke 100 000 punten die je haalt, krijg je een extra leven.

Peli loppu

Aloitat Shinobi-pelin kolmella elämällä. Aina kun Musashi koskettaa viholista tai viholishyökkäys osuu häneen, hänen elämänsä pituus lyhenee.

Musashi menettää yhden elämän, kun elämän mittari on lopussa. Peli loppuu, kun kaikki kolme elämää on menetetty.

Jokaisesta keräämästäsi 100 000 pistestä saat yhden elämän.



Bonus Rounds

One round of each mission is a bonus round. The object is to defeat the green and blue ninjas with the shuriken like ducks in a shooting gallery.

Use the D-Button to move the hands left or right. Press Button 1 or Button 2 to throw the shuriken.

You fail the bonus round if a ninja makes it through your defenses and lands before your eyes. You will then see the message "YOU FAILED" and will continue into the next round.

But if you make it through the bonus round, you receive 500 points for every ninja you hit and you earn the use of Ninja Magic!

Bonusrunden

Eine Runde jeder Mission ist eine Bonusrunde. Das Ziel dieser Runde ist es, die grünen und blauen Ninjas mit Shuriken kamplunfähig zu machen wie Enten in einer Schießbude.

Verwenden Sie die R-Taste, um die Hände nach links oder rechts zu bewegen. Drücken Sie Taste 1 oder Taste 2, um die Shuriken zu werfen.

Sie verlieren die Bonusrunde, wenn es einem Ninja gelingt, durch Ihre Verteidigung zu brechen und vor Ihren Augen aufzutauchen. Sie sehen dann die Nachricht "YOU FAILED"(Sie haben verloren) und setzen Ihren Weg mit der nächsten Runde fort.

Wenn es Ihnen jedoch gelingt, durch die Bonusrunde zu kommen, erhalten Sie 500 Punkte für jeden Ninja, den Sie getroffen haben und gewinnen zusätzliche Ninja-Magie!

Manches bonus

Chaque mission comprend une manche bonus. L'objectif est d'atteindre les Ninjas verts et bleus avec le shuriken... tout comme dans un tir aux pigeons.

Utilisez la touche D pour déplacer les mains vers la gauche ou vers la droite. Appuyez sur la touche 1 ou sur la touche 2 pour lancer le shuriken.

Vous avez perdu la manche bonus si un Ninja réussi à traverser votre ligne de défense et arrive devant vous. Vous verrez alors apparaître le message "YOU FAILED", c'est à dire "Vous avez perdu" et passerez à la manche suivante.

Mais si vous gagnez la manche bonus, vous aurez 500 points supplémentaires pour chaque Ninja que vous atteignez et vous aurez le droit d'utiliser la magie Ninja!

Rondas de bonificación

Una ronda de cada misión es con carácter de bonificación. Se trata de derrotar a los ninjas verdes y azules con el shuriken... como si fueran patos en una caseta de tiro.

Utilice el Botón D para desplazar las manos a izquierda o derecha. Pulse el Botón 1 ó el 2 para lanzar el shuriken.

No logrará la ronda de bonificación si un ninja atraviesa sus defensas y aterriza ante sus ojos. Aparecerá entonces el mensaje "YOU FAILED" (ha fracasado) y pasará a la siguiente ronda.

Pero si consigue superar con éxito la ronda de bonificación, recibirá 500 puntos por cada ninja que alcance y podrá recurrir a la Magia Ninja.

Fasi d'abbuono

Una fase di ogni missione è la fase d'abbuono. Il suo scopo è la sconfitta dei ninja blu e verde col shuriken, come i bersagli in un poligono di tiro.

Usate il Pulsante-D per spostare le mani a destra o a sinistra. Per lanciare il shuriken premete il Pulsante 1 o Pulsante 2.

Fallirete la fase d'abbuono se un ninja si apre un varco nella vostra difesa e atterra davanti a voi. Vedrete allora il messaggio "YOU FAILED" (avete fallito) e continuerete con la fase seguente.

Se però superate la fase d'abbuono, riceverete 500 punti per ogni ninja colpito e potrete disporre della Magia Ninja.

Bonusomgångar

En omgång i varje uppdrag är en bonusomgång. Din uppgift är att slå ut de gröna och blå ninjakrigarna med din shuriken... som när du går på nöjesfält och skjuter ankor på en skjutbana.

Använd D-tangenten för att flytta händerna till vänster eller höger. Tryck på tangent 1 eller 2 för att kasta din shuriken.

Du förlorar i bonusomgången om en ninja tar sig så nära att han kan landa framför ögonen på dig. Du ser då meddelandet "YOU FAILED..." och fortsätter till nästa omgång.

Men klarar du dig igenom bonusomgången får du 500 poäng för varje ninja du träffat och du får tillgång till nya krafter i form av ninjamagi!

Bonusronden

Bij elke opdracht is er een bonusronde. Je moet proberen zoveel mogelijk groene en blauwe ninja's met je shuriken te vernietigen. Net zoals op de schietbaan.

Stuur de handen met de R-toets en gooi de shuriken met Knop 1 of Knop 2.

Je verliest de bonusronde als een ninja langs je verdediging komt en voor je neus komt te staan. Je ziet dan "YOU FAILED..." en gaat door met de volgende ronde.

Nadat je de bonusronde zonder problemen bent doorgekomen, ontvang je voor iedere ninja die je verslaat 500 punten en verdien je tevens het gebruik van Ninja Magic.

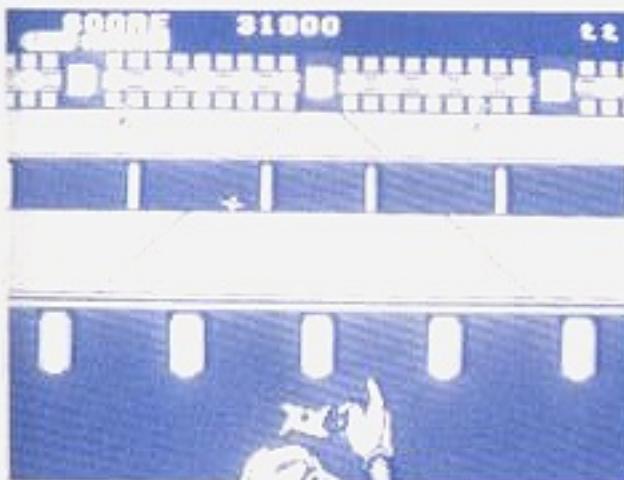
Lisäkierrokset

Jokaisen tehtävän yksi kierros on lisäeli bonuskierros. Tavoitteena on voittaa vihreät ja siniset ninjat shurikenilla kuten ankat ampumahallissa.

Käytä D-näppäintä siirtääksesi käsia vasemmalle tai oikealle. Paina näppäintä 1 tai 2 heittääksesi shurikenin.

Epäonnistut bonuskierroksella, jos ninja pääsee puolustuksesi läpi ja laskoutuu silmiesi eteen. Näet silloin viestin "YOU FAILED..." ja jatkat seuraavalle kierrokselle.

Mutta jos selviät bonuskierroksesta, saat 500 pistettä jokaisesta lyömästäsi ninjasta ja voit käyttää ninja-taikaa.



Ninja Magic

If you clear the bonus stage, you will be able to use Ninja Magic. The knowledge of Ninja Magic will be shown by the tiles at the top center of the screen.

- ① Life Meter
- ② Ninja Magic
- ③ Number of Remaining Joe Musashi

Ninja Magic gives you many powers. To use it, you must take out 10 enemies in the following round. When the leftmost tile starts flashing, you may use Ninja Magic. You may have up to four Ninja Magic tiles in the order they were obtained. But you may hold no more than four. There are six different types of Ninja Magic.

Ninja-Magie

Wenn es Ihnen gelingt, eine Bonusrunde zu gewinnen, sind Sie in der Lage, Ninja-Magie zu verwenden. Die Kenntnis der Ninja-Magie wird durch die Anzahl der Felder in der oberen Mitte des Bildschirms angezeigt.

- ① Lebensmesser
- ② Ninja-Magie
- ③ Anzahl verbleibenden Joe Musashi

Ninja-Magie gibt Ihnen vielfältige Fähigkeiten. Um sie einzusetzen zu können, müssen Sie in der folgenden Runde 10 Gegner besiegen. Wenn die äußerst linke Fläche zu blinken beginnt, können Sie Ninja-Magie verwenden. Sie können bis zu vier Ninja-Magien erzielen, und zwar in der Reihenfolge, in der Sie sie erhalten haben. Aber Sie können nicht mehr als vier besitzen. Es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Typen von Ninja-Magien.

La magie Ninja

Si vous gagnez une manche bonus, vous aurez le droit d'utiliser la magie Ninja. La connaissance de la magie Ninja est indiquée par les carreaux situés en haut et au centre de l'écran.

- ① Compteur de vie
- ② Magie Ninja
- ③ Nombre de Joe Musashi restant

La magie Ninja donne de nombreux pouvoirs. Pour l'utiliser vous devez mettre hors de combat 10 ennemis au cours de la manche suivante. Lorsque le carreau à l'extrême gauche commence à clignoter vous pouvez utiliser la magie Ninja. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre carreaux de magie Ninja, dans l'ordre dans lesquels vous les avez obtenus, mais vous ne pouvez jamais en avoir plus de quatre en même temps. Il y a six types de magie Ninja.

Magia Ninja

Si supera la etapa de bonificación, podrá utilizar la Magia Ninja. El conocimiento de la Magia Ninja estará indicado por los mosaicos en la parte superior central de la pantalla:

- ① Contador de vida
- ② Magia Ninja
- ③ Vidas restantes de Joe Musashi

La Magia Ninja le ofrece muchos poderes. Para utilizarla, debe eliminar 10 enemigos en la ronda siguiente. Cuando el mosaico situado más a la izquierda comience a destellar, podrá utilizar la Magia Ninja. Puede tener hasta cuatro mosaicos Magia Ninja en el orden en que hayan sido obtenidos. Pero no puede tener más de cuatro. Existen seis tipos distintos de Magia Ninja:

Magia Ninja

Se superate la fase d'abuono, potrete usare la Magia Ninja. La conoscenza della Magia Ninja viene mostrata dai mattoni sulla parte superiore centrale dello schermo.

- ① Contatore della vita
- ② Magia Ninja
- ③ Numero di Joe Musashi restanti

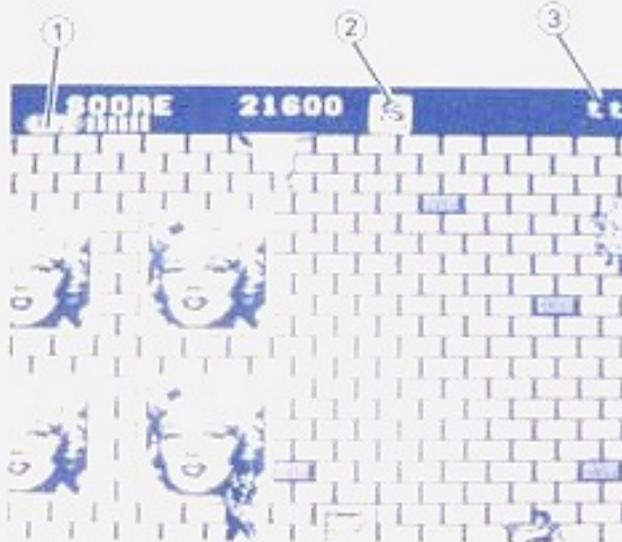
La Magia Ninja vi dà molti poteri. Per usarla, dovete affrontare 10 nemici nella fase seguente. Quando il primo mattone a sinistra comincia a lampeggiare, potete usare la Magia Ninja. Potete avere quattro mattoni di Magia Ninja nell'ordine in cui li avete ottenuti. Ma non potete averne più di quattro. Ci sono sei tipi diversi di Magia Ninja.

Ninjamagi

Om du klarar dig igenom bonusomgången får du kunskap om magiska ninjakrafter. Detta visas av skyltarna högst upp i rutan i mitten.

- ① Livsmätare
- ② Ninjamagi
- ③ Antal återstående Joe Musashi

Genom ninjamagin får du många nya krafter. Om du skall kunna använda den måste du eliminera minst 10 motståndare i påföljande omgång. När skylten längst till vänster börjar blinka har du fått magiska ninjakrafter. Du kan använda upp till fyra av dessa krafter i samma ordning som du fick dem. Men du kan inte vara i besittning av mer än fyra magiska förmågor åt gången. Det finns sex typer av ninjamagi som du kan bli i besittning av.



Ninja Magie

Als je door de bonusronde komt, kun je Ninja Magie gebruiken. De vorm van de Ninja Magie zie je in het midden aan de bovenkant van het scherm.

- ① Levensmeter
- ② Ninja Magie
- ③ Aantal overgebleven levens Joe Musashi

Ninja Magie geeft je een grote kracht. Je moet 10 vijanden verslaan om Ninja Magie te kunnen gebruiken. Als het linker vlaak begint te knipperen kun je Ninja Magie gebruiken. Je kunt vier verschillende Ninja Magie's gebruiken in de volgorde waarin je ze hebt veroverd. Meer dan vier kun je niet dragen. Er zijn zes verschillende types Ninja Magie.

Ninja-taika

Jos selviät bonuskierroksesta, voit käyttää ninja-taikaa. Ninja-taian tiedot näytetään sinulle ruudun keskelä ylhäällä olevissa laatikoissa.

- ① Elämän mittari
- ② Ninja-taika
- ③ Jäljellä olevat, Joe Musashi

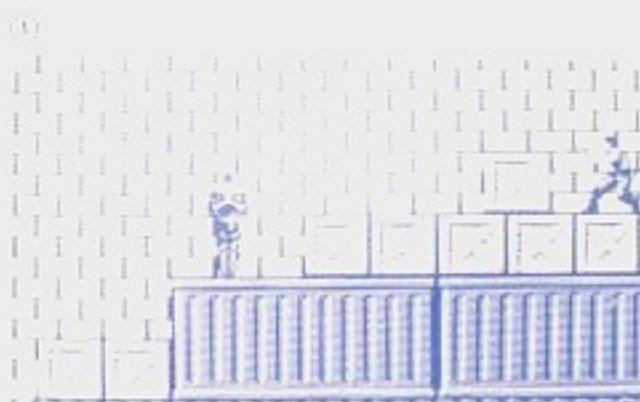
Ninja-taika antaa sinulle monia taitoja. Käyttääksesi sitä sinun tulee voittaa 10 vihollista seuraavalla kierroksella. Kun äärivasemmalla oleva laatikko alkaa vilkkuva, saat käyttää ninja-taikalaatikkoa. Sinulla saattaa olla jopa neljä ninja-taikalaatikkoa siinä järjestyksessä kuin ne silt, mutta sinulla ei voi olla neljää enempää. On olemassa kuusi erilaista ninja-taikaa.

① Metal Binding Magic:

Freezes the movements of all enemies on the screen.

② Invincible Magic:

When using this magic, Musashi will blink on and off. During this time no damage can be done to you, even if you touch the enemy or are attacked.



20

① Metall-Fesselungsmagie:

Friert die Bewegungen aller Gegner auf dem Bildschirm ein.

② Unsichtbarkeits-Magie:

Wenn Sie diese Magie einsetzen, fängt Musashi an zu blitzen. Während dieses Zeitraums, kann Ihnen kein Leid zugefügt werden, selbst wenn Sie den Gegner berühren oder angegriffen werden.



① Magie d'immobilisation:

Immobilise tous les ennemis sur l'écran.

② Magie invincible:

Lorsque vous utilisez ce pouvoir magique, Musashi clignote. Pendant ce temps, il ne peut rien lui arriver, même s'il touche un ennemi ou est attaqué.

① Magia immobilizzante:

Inmoviliza el desplazamiento de todos los enemigos en la pantalla.

② Magia Invencible:

Al utilizarla, Musashi aparecerá y desaparecerá alternativamente. Mientras tanto, es invulnerable aunque entre en contacto con el enemigo o sea atacado.

① Magia di Legatura Metallica:

Congela i movimenti di tutti i nemici sullo schermo.

② Magia Invincibile:

Quando usa questa magia, Musashi lampeggia. Durante questo tempo il nemico non può farvi del male, anche se vi viene vicino o vi attacca.

① Förmågan att frysar rörelse:

Får alla fiender på skärmen att stanna mitt i rörelsen.

② Osårbarhet:

När du utnyttjar denna förmåga kommer Musashi att börja blinna. I detta tillstånd kan ingen skada dig, även om du vidröras av eller attackeras av en motståndare.

① Metaal Vries Magie:

Bevriest de bewegingen van alle vijanden op het scherm.

② Onkwetsbaar Magie:

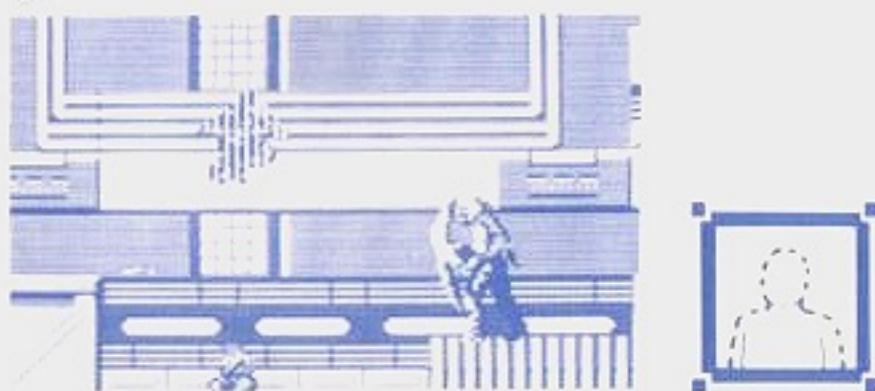
Als je dit gebruikt, gaat Musashi knipperen. Hij is dan onkwetsbaar, zelfs als je een vijand aanraakt of aangevallen wordt.

① Metallilla sidonta -taika:

Jähmettää paikalleen kaikki ruudun viholliset.

② Voittamaton-taika:

Kun käytät tätä taikaa, Musashi räpyttelee silmiään, jolloin sinua ei voi vahingoittaa, vaikka koskisit vihollista tai vihollinen hyökkäisi.



③ Eight Hands Magic:

Using this magic will release eight other selves from you who will defeat all enemies on the screen

④ Flying Squirrel Magic:

Allows you to fly through the air for a short period of time. Direction of flight is controlled by the D-Button.

③ Achthändige Magie:

Mit Hilfe dieser Magie können Sie acht weitere "Ich" aus unserem Helden herauslösen, die alle Feinde auf dem Bildschirm besiegen

④ Magie des fliegenden Eichhörnchens:

Hiermit sind Sie in der Lage, für kurze Zeit durch die Luft zu fliegen. Die Flugrichtung wird durch die R-Taste gesteuert

③ Magie des huit mains:

Lorsque vous utilisez ce pouvoir magique, huit autres Musashi sortent de lui-même et ils peuvent battre tous les ennemis se trouvant sur l'écran

④ Magie de l'écrureuil volant:

Vous permet de voler pendant une courte période. Vous pouvez contrôler la direction du vol au moyen de la touche D

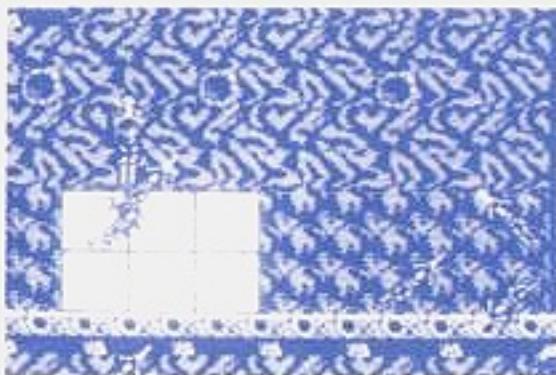
③ Magia de las Ocho Manos:

Con esta magia aparecerán en escena otros ocho sosias de Vd. que derrotarán a todos los enemigos en pantalla

④ Magia de la Ardilla Volante:

Le permite volar por los aires un pequeño espacio de tiempo. La dirección del vuelo la controla el Botón D

3



③ Magia delle Otto Mani:

Usando questa magia diventate otto voi stessi che possono sconfiggere tutti i nemici sullo schermo.

④ Magia dello Scioattolo Volante:

Vi permette di volare per brevi periodi di tempo. La direzione del volo è controllata dal Pulsante-D.

③ De åtta händernas magi:

Med denna förmåga kan du frigöra åtta kopior av dig själv som besegrar alla dina motståndare på skärmen.

④ Den flygande ekorrens magi:

Ger dig begränsad flygförmåga. Du styr din färd genom luften med D-tangenten.

③ Acht Handen Magie:

Als je dit gebruikt, krijg je acht andere 'schaduwen' die alle vijanden op het scherm verslaan

④ Vliegende Eekhoorn Magie:

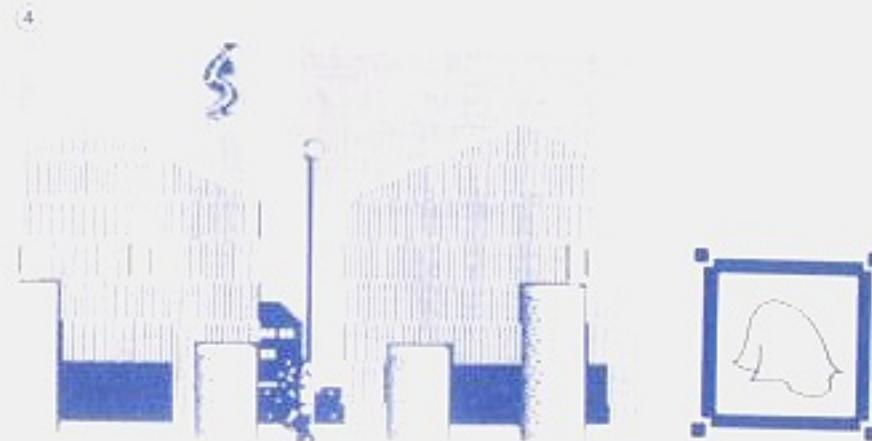
Met deze Magie kun je een tijdje door de lucht vliegen. In de lucht kun je sturen met de R-Toets.

③ Kahdeksan kättä -taika:

Tällä taialalla vapautat 8 itsesi kopioita, jotka voittavat kaikki ruudun viholliset.

④ Lento-orava -taika:

Voit lentää ilmassa lyhyen ajan. D-näppäimellä voit ohjata lennon suunnan.



5) Lightning Magic:

Calls down lighting to destroy all your enemies.

6) Tornado Magic:

Creates a whirlwind around Musashi to mow down any enemy in your path

To use Ninja Magic:

1. Defeat ten enemies. When the leftmost tile begins to flash, Ninja Magic can be used.
2. To use the magic, press and hold Button 2, and then press Button 1. Musashi will jump, fire and then call upon the Ninja Magic.

5) Blitzmagie:

Ruft den Blitz, der alle Ihre Feinde zerstört.

6) Tornado-Magie:

Erzeugt einen Wirbelwind um Musashi, der jeden Gegner aus Ihrem Weg räumt.

Verwendung der Ninja-Magie:

1. Besiegen Sie 10 Gegner. Wenn die Fläche äußerst links zu blinken beginnt, können Sie die Ninja-Magie verwenden.
2. Um die Magie einzusetzen, halten Sie Taste 2 gedrückt und drücken dann Taste 1. Musashi springt daraufhin, feuert und ruft dann die Ninja-Magie.



5) Magie de la foudre:

Fait tomber la foudre pour détruire tous vos ennemis.

6) Magie de la tornade:

Produit un tourbillon autour de Musashi capable d'abattre tous les ennemis qu'il rencontre.

Comment utiliser la magie Ninja:

1. Vous devez battre dix ennemis. Lorsque le carreau le plus à gauche se met à clignoter vous pouvez utiliser la magie Ninja.
2. Pour utiliser les pouvoirs magiques, maintenez enfoncée la touche D et appuyez sur la touche 1. Musashi saute, tire et fait ensuite appel à la magie Ninja.

5) Magia del Rayo:

Lanza un rayo que destruye a todos sus enemigos.

6) Magia del Tornado:

Crea un remolino alrededor de Musashi que arrastra a todos los enemigos que se interpongan en su camino.

Para utilizar la Magia Ninja:

1. Derrote a 10 enemigos. Cuando el mosaico situado más a la izquierda comience a destellar, puede utilizar la Magia Ninja.
2. Para utilizar la magia, mantenga pulsado el botón 2, y posteriormente pulse el botón 1. Musashi saltará, disparará y posteriormente invocará la Magia Ninja.

5 Magia del Fulmine:

Fa scaturire un fulmine che distrugge tutti i vostri nemici

6 Magia dell'Uragano:

Crea n turbine intorno a Musashi che abbattere qualsiasi nemico sul suo percorso

Per usare le Magie Ninja:

- Dovete sconfiggere dieci nemici. La Magia Ninja può essere usata quando il primo mattone a sinistra comincia a lampeggiare.
- Per usare la magia, premete il Pulsante 2 e poi il Pulsante 1. Musashi fa un salto, fa fuoco e invoca la Magia Ninja.

5 Blixtens magi:

Ger dig förmågen att låta blixten sätt ned och förgöra alla dina motståndare.

6 Trombens magi:

Skapar en virvelvind runt Musashi som kastar omkull alla fiender i hans väg

Att använda ninjamagin:

- Eliminera de fiender. När skylten längst till vänster börjar blinka står ninjamagin till ditt förfogande.
- För att använda magin skall du trycka på tangent 2 och hålla den nedtryckt samtidigt som du trycker ned tangent 1. Musashi tar ett skutt, skjuter och åkallar sedan ninjamagin.

5 Bliksen Magie:

Roept de bliksem die alle vijanden vernietigd

6 Tornado Magie:

Een wervelwind gaat om Musashi heen waaien en vernietigd alle vijanden op zijn weg

Hoe gebruik je Ninja Magie:

- Vernietig 10 vijanden. Als het linker vlak nu gaat knipperen, kun je Ninja Magie knijgen.
- Om Ninja Magie te gebruiken, moet je Knop 2 ingedrukt houden en dan op Knop 1 drukken. Musashi springt, komt neer en roept dan de Ninja Magie.

5 Salamointi:

Kutsuu salaman tuhoamaan kaikki vihollisesi.

6 Pyörremyrsky:

Saa alkaan pyörremyrskyn Musashin ympärille ja iskee beltäsi maahan jokaisen vihollisen.

Ninja-taian käyttö:

- Voita 10 vihollista. Kun äärivasemmalla oleva laatikko alkaa vilkua, voit käyttää ninja-taikaa.
- Käyttääksesi taikaa paina ja pidä näppäin 2 alhaalla ja paina sitten näppäintä 1. Musashi hypää, ampuu ja sitten kutsuu ninja-taikaa.



Power Ups

Each time you rescue a hostage, you receive a different type of power up as a reward. The power up will be indicated in the upper right corner of the screen.

1. Shuriken Power UP:
Increases the amount of damage your shuriken does to an enemy.
2. Restore Life Meter:
Restores your life meter to its full amount.
3. Life Meter Max:
Increases the amount of your life meter to maximum.
4. Punch and Kicks Power Up:
Increases the power of your punches and kicks.
5. Bonus:
You become able to enter the bonus round
6. 10,000 Points:
Your score is increased by an extra bonus of 10,000 points

Leistungssteigerungen

Jedesmal, wenn Sie eine Geisel befreit haben, erhalten Sie unterschiedliche Arten von Leistungssteigerungen als Belohnung. Die Leistungssteigerung wird in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.

1. Leistungssteigerung der Shuriken:
Erhöht die Schwere der Verletzungen, die Ihre Shuriken den Gegner zufügen.
2. Auffüllen des Lebensmessers:
Füllt Ihren Lebensmesser wieder zu seiner vollen Kapazität auf.
3. Lebensmesser-Maximum:
Vergrößert die Anzeige Ihres Lebensmessers auf das Maximum.
4. Leistungssteigerung von Faustschlägen und Fußtritten:
Verstärkt die Kraft Ihrer Faustschläge und Fußtritte.
5. Bonus:
Sie werden berechtigt, in die Bonusrunde einzutreten.
6. 10 000 Punkte
Ihr Punktstand wird durch einen Extrabonus auf 10 000 Punkte erhöht!

Augmentation des pouvoirs

Chaque fois que vous libérez un otage, vos pouvoirs sont augmentez de diverses manières pour vous récompenser. L'augmentation de pouvoir sera indiquée dans le coin droit de l'écran.

1. Augmentation du pouvoir du shuriken (Shuriken Power Up):
Augmente les dégâts que votre shuriken peut infliger à l'ennemi.
2. Rétablissement du compteur de vie (Restore Life Meter):
Votre compteur de vie est rétabli à son indication de départ.
3. Compteur de vie maxi. (Life Meter Max):
Augmente votre compteur de vie au maximum.
4. Augmentation du pouvoir des coups de poing et de pied (Punch and Kicks Power Up):
Augmente la force de vos coups de poing et de vos coups de pied.
5. Bonus:
Vous pouvez commencer une manche bonus.
6. 10 000 Points:
Vous recevez 10 000 points de bonus.

Potenciación

Cada vez que rescate a un rehén recibirá un tipo distinto de potenciación como recompensa. La potenciación aparecerá indicada en la esquina superior derecha de la pantalla.

1. Potenciación Shuriken:
Aumenta los estragos causados al enemigo por el shuriken.
2. Restauración de Contador de Vida:
Reaprovisiona su contador de vida a su capacidad completa.
3. Máximo de restauración de vida:
Restaura la cantidad de su contador de vida al máximo.
4. Potenciación de Puñetazos y Patadas:
Aumenta su potencia.
5. Bonificación:
Puede penetrar en la ronda de bonificación.
6. 10.000 puntos:
Su puntuación aumenta en 10.000 puntos de bonificación extraordinaria.

Aumenti di Potenza

Ogni volta che liberate un ostaggio ricevete come premio un tipo diverso di aumento di potenza. L'aumento di potenza viene indicato sull'angolo superiore destro dello schermo.

- 1 Aumento di Potenza Shuriken:
Accresce l'entità dei danni che il vostro shuriken causa al nemico.
- 2 Ristabilimento del Contatore della Vita:
Ristabilisce il pieno contenuto del contatore della vita.
- 3 Massimo del Contatore della Vita:
Aumenta al massimo il contenuto del contatore della vita.
- 4 Aumento della Potenza dei Pugni e Calci:
Aumenta la potenza dei vostri pugni e calci.
- 5 Abbuono
Vi permette di entrare nella fase d'abbuono
- 6 10.000 Punti:
Aumenta il vostro punteggio di 10.000 punti di abbuono

Belöningssystem

Varje gång du räddar en gisslan får du någon typ av belöning. Belöningen kommer att indikeras i skärmens övre högra hörna.

- 1 Effektivare shuriken:
Ökar den grad av skada som din shuriken kan åsamka en motståndare.
- 2 Uppladdning av livsmätaren:
Aterställer livsmätaren till utgångsläget.
- 3 Livsmätarmaximum:
Höjer din livsmätare till ett maximum.
- 4 Ökad styrka i sparkar och slag:
Gör din näckamp effektivare.
- 5 Bonus:
Tillåter dig att gå in i bonusomgången.
- 6 10 000 poäng:
En bonus på 10 000 läggs till din innevarande poäng.

Extra Kracht

Elke keer als je een gevangene redt, krijgt je extra kracht voor een wapen. Welke kracht je krijgt, zie je rechtsboven op het scherm.

- 1 Shuriken Power UP:
Je shuriken brengen nu meer schade toe aan de vijand.
- 2 Levensmeter versterken:
Je levensmeter wordt weer helemaal gevuld.
- 3 Levensmeter maximaal:
Je levensmeter wordt nu nog groter.
- 4 Stoot en Schop Power UP:
Je stoten en schoppen worden sterker.
- 5 Bonus:
Je kunt nu de bonusronde spelen.
- 6 10 000 punten:
Je krijgt 10 000 extra bonuspunten bij je score.

Lisää voimaa

Joka kerta kun pelastat panttivangin, saat palikkicksi eritavoilla lisää voimaa. Voiman lisäys näkyy ruudun oikeassa yläkulmassa.

- 1 Shurikenin voiman lisäys:
Lisää shurikenin aiheuttaman tuhon määrää.
- 2 Elämän mittari täyteen:
Palauttaa elämän mittarisi täyteen määrään.
- 3 Elämän mitta maksimiin:
Lisää elämäsi pituuden maksimiin.
- 4 Nyrkinisku ja potku:
Lisää nyrkiniskujen ja potkujen voimaa.
- 5 Bonus:
Pääset bonus-kierrokselle.
- 6 10 000 pistettä:
Tulokseesi lisätään ylimääräiset 10 000 pistettä.

Weapons

There are two types of weapons, those for close quarter fighting and those for distance fighting. Weapons are obtained as hostages are rescued. When you receive a weapon power up, the name of the weapon you've received will appear in the upper right corner.

Close Quarter Weapons

Each close quarter weapon you receive is a little more powerful and has a longer reach than the previous weapon. They are:

1. Shuriken
2. Long Sword
3. Nunchaku
4. Manrikugari Chain



Waffen

Es gibt zwei Waffenarten, solche für den Nahkampf und solche für den Kampf über weitere Entfernung. Mit der Rettung von Geiseln erhalten Sie weitere Waffen. Wenn Sie eine Leistungssteigerung der Waffen erzielen, erscheint der Name der Waffe, die Sie erhalten haben, in der oberen rechten Bildschirmecke.

Nahkampfwaffen

Jede Nahkampfwaffe, die Sie erhalten ist etwas stärker und hat eine größere Reichweite als die vorhergehende Waffe. Es handelt sich um:

1. Shuriken
2. Langes Schwert
3. Nunchaku
4. Manrikugari-Kette

Les armes

Vous disposez de deux types d'armes, celles pour vous battre de près et celles pour vous battre à distance. Vous obtenez des armes au fur et à mesure que vous libérez les otages. Lorsque vous bénéficiez d'une augmentation du pouvoir d'une arme, le nom de cette arme sera affiché dans le coin droit supérieur de l'écran.

Armes de combat rapproché

Chaque arme de combat rapproché que vous recevez est un peu plus puissante et a une portée un peu plus longue que la précédente. Ces armes sont:

1. Shuriken
2. Epée (Long Sword)
3. Nunchaku
4. Chaîne (Manrikugari Chain)



Arsenal

Existen dos tipos de armamento: los de lucha cuerpo a cuerpo y los de lucha a distancia. Se obtienen armas a medida que se van rescatando rehenes. Cuando reciba una potenciación de armamento, el nombre del arma recibida aparecerá en la esquina superior derecha.

Armas de lucha cuerpo a cuerpo

Cada nueva arma que posee es más potente que la anterior y tiene un mayor radio de acción. Son:

1. Shuriken
2. Sable
3. Nunchaku
4. Cadena manrikugari

Armi

Ci sono due tipi di armi: quelle per il corpo a corpo e quelle per il combattimento da distanza. Le armi si ottengono con la liberazione degli ostaggi. Quando ricevete un aumento di potenza d'armi, il nome dell'arma che ricevete appare sull'angolo superiore destro.

Armi per il Corpo a Corpo

Ogni nuova arma per il corpo a corpo che ricevete è un po' più potente di quella precedente ed ha un maggior raggio d'azione.

- 1 Shuriken
- 2 Spada Lunga
- 3 Nunchaku
- 4 Catena Mannkugari



Beväpning

Det finns två typer av vapen i spelet, vapen för närrist och vapen för strid på distans. Du får nya vapen allteftersom du räddar ny gisslan. När du får ett nytt vapen visas dess namn i skärmens övre högra hörn.

Närristvapen

Varje gång du får ett nytt närristvapen är det lite mer verkningsfullt — och har längre räckvidd — än det föregående vapnet. Här nedan finns en lista över dina närristvapen:

- 1 Shuriken
- 2 Långt svärd
- 3 Nunchaku
- 4 Mannkugari-kedja

Wapens

Er zijn twee verschillende types wapens. Wapens om vijanden van dichtbij te verslaan en wapens om vijanden op afstand te verslaan. Je krijgt wapens als je de gevangenen bevrijdt. Als je wapen meer kracht krijgt, zie je dat in de rechter bovenhoek.

Wapens voor dichtbij

Elke keer als je een nieuw wapen krijgt, is dat iets sterker en langer dan de vorige. Dit zijn ze:

- 1 Shuriken
- 2 Lang Zwaard
- 3 Nunchaku
- 4 Mannkugari Ketting

4



Aseet

On olemassa kadenlaisia aseita: lähitaisteluaseet ja etästaisteluaseet. Kun panttivangit vapautetaan, saat aseita. Kun saat lisää asevoimaa, saamasi aseen nimi tulee näkyviin oikeaan yläkulmaan.

Lähitaisteluaseet

Jokainen lähitaisteluase, jonka saat, on vähän entistä tehokkaampi ja sen kantomatka on pidempi. Aseet ovat:

- 1 Shuriken
- 2 Pitkä miekka
- 3 Nunchaku
- 4 Mannkugari-ketju

Distance Weapons

This class of weaponry allows you to attack from much farther away.

Shuriken Tempo Up:

Doubles the speed of your thrown shuriken.

1 Knife:

Is thrown with twice the speed of a shuriken.

2 Bombe:

Throw it when standing and it will roll towards the enemy, exploding on contact. If you release it when squatting, the bomb will act like a time bomb, exploding after a short length of time or when an enemy touches it.

3 Pistol:

Like the real thing – point and shoot. The bullets will knock down both enemies and certain types of vehicles.



Fernwaffen

Diese Waffenkategorie ermöglicht Ihnen Angriffe aus größerer Entfernung.

Shuriken-Temposteigerung:

Verdoppelt die Geschwindigkeit der von Ihnen geworfenen Shuriken.

1 Messer:

Messer werden mit der doppelten Geschwindigkeit eines Shuriken geworfen.

2 Bomben:

Werfen Sie sie auf dem Stand und sie rollen auf den Gegner zu und explodieren bei Kontakt. Wenn Sie sie aus der Hocke losrollen lassen, werden die Bomben zu Zeitbomben und explodieren nach einem gewissen Zeitraum oder wenn ein Gegner sie berührt.

3 Pistole:

Wie das Original zielen und schießen. Die Geschosse strecken sowohl Gegner als auch gewisse Fahrzeugtypen nieder.

Armes de combat à distance

Ces armes vous permettent d'attaquer l'ennemi de beaucoup plus loin.

Augmentation de la vitesse du Shuriken (Shuriken Tempo up):

Double la vitesse du Shuriken lorsque vous l'avez lancé.

1 Couteau (Knife):

Vous pouvez le lancer et sa vitesse est deux fois celle du Shuriken.

2 Bombes (Bombs):

Lorsque vous lancez une bombe en étant debout, elle roule vers l'ennemi et explose au contact. Si vous la lancez lorsque vous êtes accroupi, elle agira comme une bombe à retardement et explosera au bout d'un certain temps lorsqu'un ennemi la touche.

3 Pistolet (Pistol):

Utilisez-le comme un vrai – vous vissez et tirez. Les balles peuvent mettre hors de combat les ennemis, mais aussi détruire certains types de véhicules.



Armas de lucha a distancia

Esta clase de armamento permite atacar desde mucha mayor distancia.

Potenciación de velocidad del shuriken:

Duplica la velocidad del shuriken arrojado por Vd.

1 Cuchillo:

Se lanza al doble de la velocidad de un shuriken.

2 Bombas:

Si las lanza en posición erecto, rodarán hasta alcanzar al enemigo, explotando al impactarle. Si las lanza en posición agachada, la bomba actuará como bomba de relojería, explotando cierto tiempo después o cuando un enemigo la toque.

3 Pistola:

Igual que las de verdad – Apunte y dispare. Las balas abatirán a la infantería enemiga y a ciertos tipos de vehículos.

Armi da Combattimento a Distanza

Questo tipo d'armi vi permette di attaccare da lontano

Aumento di Tempo del Shuriken:

Raddoppia la velocità del shuriken che lanciate.

1 Pugnale:

Può essere lanciato ad una velocità doppia del shuriken.

2 Bombe:

Lanciadole quando siete in piedi, esse rotolano verso il nemico esplodendo quando fanno contatto. Se le lanciate quando siete accovacciati, esse funzionano da bombe ad orologeria, esplodendo dopo breve tempo o quando il nemico le tocca.

3 Pistola:

Puntatela e sparate, come se fosse una pistola vera. Le pallottole abbattono sia i nemici, sia alcuni tipi di veicoli.

Distansvapen

Med dessa vapen kan du attackera från mycket långt avstånd

Höjd hastighet för Shuriken:

Får dina shurikenkast att nå dubbla hastighet

1 Kniv:

Flyger två gånger snabbare än shuriken när du kastar den

2 Bomb:

Kastar du den när du står still kommer den att rulla mot fienden och brisera vid kontakt. Kastar du när du huksitter kommer vapnet att fungera som en tidsinställd bomb, explosionen kommer efter en kort tidsperiod eller när fienden vidrör den

3 Pistol:

Fungerar som sin verkliga förebild - sikta och skjut. Kulorna kommer att kasta omkull både fiender och vissa fordon

Afstandswapens

Met deze wapens kun je een vijand op een afstand aanvallen

Snellere Shuriken:

De snelheid van de shuriken die je gooit, wordt verdubbeld.

1 Mes:

Gaat twee keer zo snel als de shuriken.

2 Bom:

Ga stil staan, gooi hem en hij vernietigt je vijand zodra deze hem aanraakt. Als je bukt en dan een bom neerlegt, ontploft hij na een tijdje of zodra een vijand hem aanraakt

3 Pistool:

Net als in het echt richtten en schieten. Je kunt op vijanden en sommige voertuigen schieten.

Etäistäisteluaidot

Näillä aseilla voit hyökkäää kauempaa

Nopeampi shuriken:

Kaksinkertaistaa heitetyn shurikenin nopeuden.

1 Veitsi:

Heitetään kaksi kertaa nopeammin kuin shuriken.

2 Pommi:

Heitä se, kun seisot, ja se kierii vihollista kohti räjähääen kosketuksesta. Jos vapautat sen, kun olet kyyristynyt, pommitasasi tulee aikapommi; se räjähää lihyen ajan kuluttua tai kun vihollinen koskettaa sitä

3 Pistooli:

Tosipaikan edessä tähtää ja ammu. Luodit pystyvät sekä vihollisiin että tietynlaisiin ajoneuvoihin



The Underlings of the Ring of Five

The terrorists of the Ring of Five are many. All are dangerous and worth points if you get them!

- 1 Thug 100 points
- 2 Gunmen 100 points
- 3 Frogmen 100 points
- 4 Fly Ninja 100 points
- 5 Green Ninja 200 points
- 6 Mongo 300 points



Die Helferhelfer des "Ring der Fünf"

Es gibt viele Terroristen im Ring der Fünf. Alle sind gefährlich und sind es wert, daß Sie sie besiegen!

- 1 Schläger 100 Punkte
- 2 Pistolenschütze 100 Punkte
- 3 Taucher 100 Punkte
- 4 Fliegender Ninja 100 Punkte
- 5 Grüner Ninja 200 Punkte
- 6 Mongo 300 Punkte



Les acolytes du Gang des Cinq

Les terroristes du Gang des Cinq sont nombreux. Ils sont tous dangereux et vous rapporteront des points si vous les mettez hors de combat!

- 1 Homme de main 100 points
- 2 Tireur 100 points
- 3 Homme grenouille 100 points
- 4 Ninja volant 100 points
- 5 Ninja vert 200 points
- 6 Mongo 300 points



Los sicarios de la Alianza de los Cinco

Los terroristas de la Alianza de los Cinco son muchos. Todos son peligrosos, y valen puntos para Vd. si los elimina.

- 1 Matón: 100 puntos
- 2 Pistoleros: 100 puntos
- 3 Hombres-rana: 100 puntos
- 4 Ninja volante: 100 puntos
- 5 Ninja verde: 200 puntos
- 6 Mongo: 300 puntos

Gli Scagnozzi dell'Anello dei Cinque

I terroristi dell'Anello dei Cinque sono molti. Tutti sono pericolosi e valgono punti quando li sconfiggete.

- 1 Teppista: 100 punti
- 2 Pistolero: 100 punti
- 3 Uomo Rana: 100 punti
- 4 Ninja Valante: 100 punti
- 5 Ninja Verde: 200 punti
- 6 Mongo: 300 punti



Underhuggarna i De Fem Ringarna

Terroristerna i De Fem Ringarna är många. Alla är farliga och värda poäng om du kan eliminera dom.

- 1 Bandit 100 poäng
- 2 Revolverman 100 poäng
- 3 Grodman 100 poäng
- 4 Flygande ninja 100 poäng
- 5 Grön ninja 200 poäng
- 6 Mongo 300 poäng



De soldaten van de Bende van Vijf

De Bende van Vijf heeft veel soldaten Ze zijn allemaal erg gevaarlijk en je krijgt punten als je ze verslaat

- 1 Voetsoldaat 100 punten
- 2 Schutter 100 punten
- 3 Dulker 100 punten
- 4 Vliegende Ninja 100 punten
- 5 Groene Ninja 200 punten
- 6 Mongo 300 punten

Viiden Koplan kannattajat

Viiden Koplassa on monia terroristeja. Kaikki ovat vaarallisia ja pisteidän arvoisia, jos voitat heidät.

- 1 Roisto 100 pistettä
- 2 Ampujat 100 pistettä
- 3 Sammakkomiehet 100 pistettä
- 4 Lentävä ninja 100 pistettä
- 5 Vihreä ninja 200 pistettä
- 6 Mongomies 300 pistettä



Helpful Hints

- The enemies... especially the leaders of the Ring of Five... attack in patterns. Learn the patterns and attack when they are vulnerable.
- Each enemy leader has a weak spot. Find it and hit him there.
- Try extra hard to make it through the bonus rounds. If you make it, you'll be able to use Ninja Magic and get higher points!
- Getting the long range weapons (gun, bombs and manrikugari chain) will make it easier to beat many of the enemies.

Nützliche Hinweise

- Die Gegner... insbesondere die Führer des Ring der Fünf... greifen in einer bestimmten Form an. Lernen sie diese Formen und greifen Sie dann an, wenn sie verwundbar sind.
- Jeder gegnerische Führer hat eine schwache Stelle. Finden Sie sie und treffen Sie ihn dort.
- Strengen Sie sich besonders an, die Bonusrunden zu gewinnen. Wenn Sie es schaffen, sind Sie in der Lage, Ninja-Magie zu verwenden und erhalten eine höhere Punktzahl!
- Wenn Sie Fernwaffen erhalten (Gewehr, Bomben und Manrikugari-Kette) haben Sie es viel leichter, viele Ihrer Gegner zu besiegen.

Quelques conseils utiles

- Les ennemis... et plus particulièrement les leaders du Gang des Cinq... attaquent selon une séquence déterminée. Apprenez ces séquences et attaquez-les lorsqu'ils sont vulnérables.
- Chaque leader ennemi a un point faible. Découvrez ce point et frappez-le à cet endroit.
- Essayez le plus possible de gagner les manches bonus. Si vous réussissez, vous pourrez utiliser la magie Ninja et marquer davantage de points!
- Si vous obtenez des armes de combat à distance (pistolet, bombes et chaîne Manrikugari), il vous sera plus facile de mettre un plus grand nombre d'ennemis hors de combat.

Sugerencias útiles

- Los enemigos... especialmente los líderes de la Alianza de los Cinco... atacan por oleadas. Aprenda a distinguirlas, y ataque cuando sean vulnerables.
- Cada líder enemigo tiene un punto débil. Localicelo y atáquele allí.
- Procure superar las rondas de bonificación con todo esfuerzo. Si lo consigue, podrá utilizar la Magia Ninja y obtener más puntuación.
- Obtener el armamento de largo alcance (cañón, bombas y cadena manrikugari) facilita la destrucción de muchos enemigos.

Suggerimenti utili

- I nemici, soprattutto i capi dell'Anello dei Cinque, attaccano in modo prestabilito. Imparate il loro modo di attacco e attaccatevi voi stessi quando sono vulnerabili.
- Ogni capo nemico ha un punto debole. Scopritelo e colpitemolo in quel punto.
- Cercate in ogni modo di superare le fasi d'abbuono. Se ci riuscite, potete usare la Magia Ninja e guadagnare punti extra.
- Ottenendo le armi da combattimento a distanza (pistola, bombe e catena manrikugari) potete vincere più facilmente molti nemici.

Tips om strategin i spelet

- Dina fiender särskilt ledarna i De Fem Ringarna attackerar enligt vissa mönster. Lär dig mönstren och slå till i det ögonblick motståndaren är som svagast!
- Var och en av fiendens ledare har en akilleshäl. Hitta den och träffa honom där.
- Försök att till varje pris klara dig genom bonusomgångarna. Om du lyckas får du ninjamagi till din hjälp och extra poäng!
- Kan du lägga händerna på något av distansvapnen (skjutvapen, bomber och manrikugari-kedjan) blir det genast lättare att besegra många av dina fiender.

Nuttige Tips

- De meeste vijanden, zoals de leiders, vallen steeds hetzelfde aan. Leer hoe ze aanvallen en versla ze als ze niet zo goed opletten.
- Elke vijand heeft een zwakke plek. Zoek die op en val daar aan.
- Probeer zeker door de bonusronden heen te komen. Als je die haalt, krijg je extra Ninja Magie en kun je een heleboel punten halen.
- Pak alle afstandswapens (Pistool, Bommen en Manrikurgari Ketting). Als je die hebt, kun je de vijanden makkelijker verslaan.

Vihjeitä

- Viholliset, erityisesti Viiden Koplan johtajat, hyökkäävät tietyn hyökkäyskuviion mukaisesti. Opettele kuviot ja hyökkää, kun he ovat haavoittuvaisia.
- Jokaisella vihollisjohtajalla on heikko kohtansa. Löydä se ja iske siihen.
- Yritä erityisen kovasti selviytyä bonuskierroksista. Mikäli selviydyt, voit käyttää ninja-taikaa ja saat korkeampia pisteitä.
- Kun saat etäistäistelusertta (ampumaa-ase, pommit ja manrikugari-ketju), on sinun helpompi voittaa useita vihollisia.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play

WARNING: For owners of projection televisions Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
- 2 Nicht knicken!
- 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
- 6 Vor Hitze schützen!
- 7 Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
- ② Ne pas plier.
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
- ④ Ne pas exposer au soleil.
- ⑤ Ne pas abîmer.
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporta alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeladator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- Aktas för fukt och vatten!
- Får ej vikas!
- Får ej utsättas för stötar!
- Utsätt dem ej för starkt solljus!
- Öppna dem ej eller skada dem!
- Förvaras ej nära värmekälla!
- Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutseen med en mjuk trasa fuktad med lite tvål/vatten.
- Efter användandet—sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv, stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildrören eller fosformärken på katodstrålebildskärmarna. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- Maak hem niet nat!
- Buig hem niet!
- Stoot er niet hard tegenaan!
- Stel hem niet bloot aan het directe zonlicht!
- Beschadig of verbuig hem niet!
- Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbus of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.



Tämän kasetin käsitteily

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System -järjestelmään varten.

Asianmukainen käyttö

- 1 Älä kostuta veteen!
- 2 Älä tarvita!
- 3 Älä iske kasettia kovalla voimalla!
- 4 Älä aseta alittiksi suoralle aurinkon paisteelle!
- 5 Älä aiheuta vaurioita tai epämäodostumiita!
- 6 Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
- 7 Älä aseta alittiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, sarpuaveloon kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkiä pelien aikana.

VAROITUS: Projektoreiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaunon tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurkuvaruutuissa ja projektoreissa.



SEGA

Printed in Japan