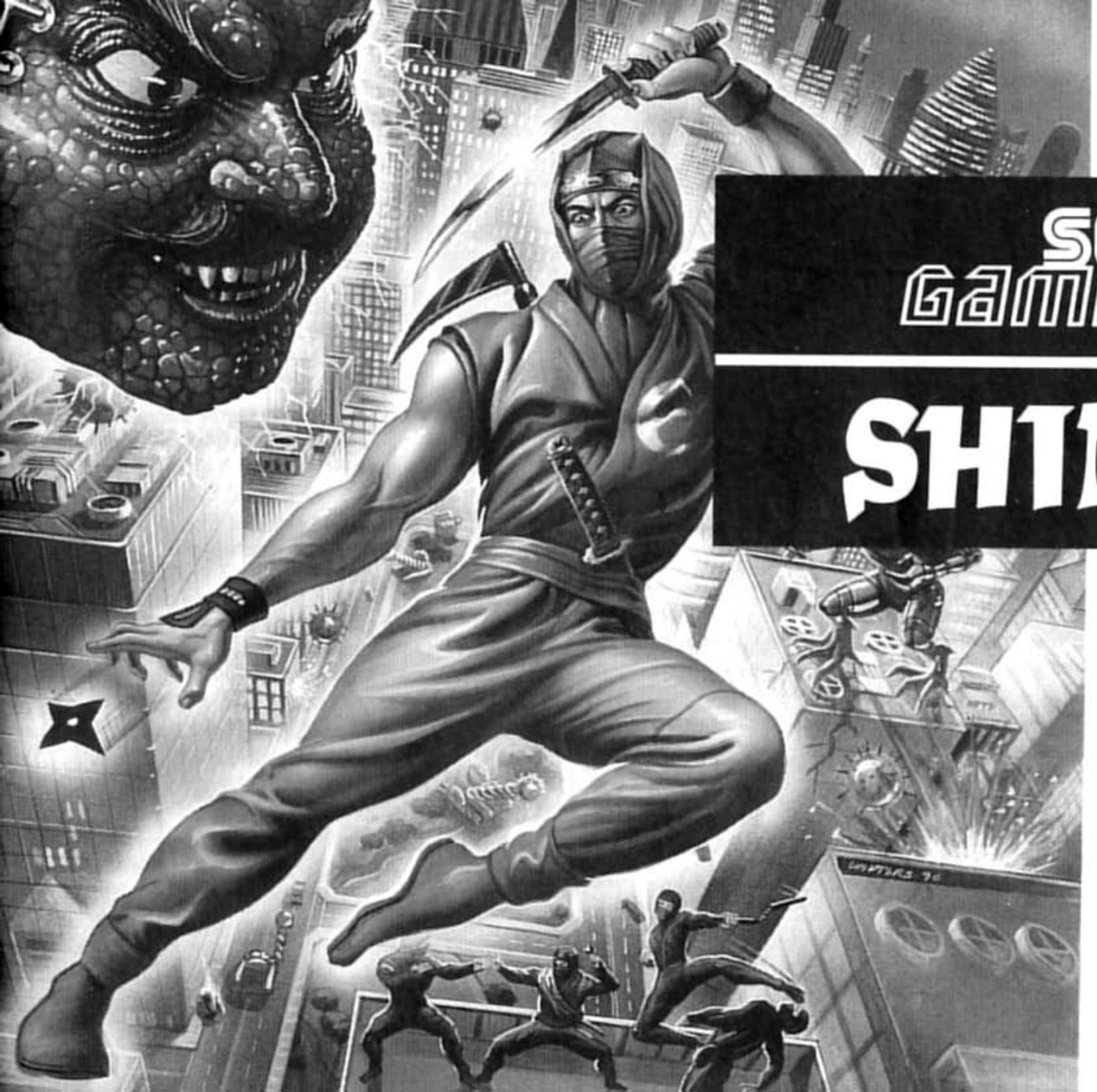


SEGA
GAME GEAR

SHINOBI™

672-0486-50

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
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 the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielcassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

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

① Sega-Spielkassette einlegen

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
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 Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

Le Vieux Manuel

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi 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 per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
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 igen till strömbrytaren.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

OBS: Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

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

① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

① Aseta Sega-kasetti sisään

Le Vieux Manuel

SHINOBI – The Mission

Rumors of terror and destruction have made their way to Ninja Valley. The Master of the Oboro school of Shinobi sent his best students to investigate the horrible tales coming from the suburban areas. They returned with news of a powerful dark force that has established a base within Neo City.

The Master knows that only a warrior trained in the arts of Ninjutsu can stand against this type of menace. One by one his greatest pupils – Blue, Green, Pink and Yellow, (all named for the colors of their sashes) have entered Neo City to locate and destroy the source of the evil. Ninja Valley has lost contact with each of them. All are believed to be captured.



SHINOBI – Der Auftrag

Gerüchte über Terror und Zerstörung sind in das Tal der Ninja durchgedrungen. Großmeister Shinobi der Schule von Oboro hat seine besten Schüler ausgeschickt, um die schrecklichen Gerüchte aus den Vorstädten zu erforschen. Sie sind zurückgekehrt und berichten von gewaltigen Kräften der Nacht, die in Neo-City eine neue Basis errichtet haben.

Der Großmeister weiß, daß nur ein Kämpfer, ausgebildet in der Kunst des Ninjutsu, gegen diese Bedrohung antreten kann. Einer nach dem andern haben seine besten Schüler – Blau, Grün, Rosa und Gelb, (alle benannt nach den Farben ihrer Uniform) die Stadt Neo betreten und versucht, die Quelle des Bösen zu zerstören. Das Tal der Ninja hat leider jeden Kontakt zu ihnen verloren. Gerüchte sagen, alle sind gefangen genommen.

SHINOBI – La mission

Des rumeurs de terreur et de destruction ont circulées jusqu'à la vallée de Ninja. Le Maître de l'école Oboro de Shinobi a envoyé ses meilleurs élèves pour enquêter sur les contes horribles venant des banlieues. Ils sont revenus avec des nouvelles sur une force puissante qui a établi une base dans la Cité Nouvelle.

Le Maître sait que seul un guerrier entraîné dans les arts de Ninjutsu peut se défendre contre ce type de menace. Un par un ses plus grands élèves – Bleu, Vert, Rose et Jaune (tous portant des noms correspondants aux couleurs de leurs ceintures) sont entrés dans la Cité Nouvelle pour localiser et détruire la source du mal. La vallée de Ninja a perdu tout contact avec chacun d'eux. Tous sont supposés être capturés.

SHINOBI – La misión

Hasta el valle Ninja llegaron rumores de terror y destrucción. El maestro de la escuela Oboro de Shinobi envió a sus mejores discípulos para investigar acerca de los horrorosos cuentos provenientes de las áreas suburbanas. Los discípulos retornaron con noticias acerca de una poderosa fuerza oscura que ha establecido una base en la ciudad de Neo.

El maestro sabe que sólo un guerrero entrenado en las artes del Ninjutsu puede hacer frente a este tipo de amenaza. Uno por uno, sus mejores discípulos – Azul, Verde, Rosa y Amarillo, (llamados por los colores de sus fajas) se han internado en la ciudad de Neo para localizar y destruir la fuente del mal. El valle Ninja ha perdido contacto con cada uno de ellos. Se cree que todos han sido capturados.

Le Vieux Nid

SHINOBI – La missione

Nella valle dei Ninja sono arrivate voci di terrore e distruzione. Il Master della scuola Oboro dei Shinobi ha mandato i suoi studenti migliori ad investigare sugli orribili racconti provenienti dalla periferia. Essi sono tornati portando la novità di una potente forza oscura che ha costruito una base all'interno della Città di Neo.

Il Master sa che solo un guerriero ben addestrato nell'arte Ninjutsu può opporsi a questo tipo di minaccia. Uno dopo l'altro i suoi allievi migliori – Blu, Verde, Rosa e Giallo, (tutti hanno preso il nome dal colore della loro cintura) sono penetrati nella Città dei Neo per localizzare e distruggere la fonte del male. La Valle dei Ninja ha perso tutti i contatti con loro e si crede che siano stati catturati tutti.

SHINOBI – Uppdraget

Rykten om skräck och terror letar sig fram till Ninjadalen. Ledaren för Oboroskolan i Shinobi skickade sina bästa elever för att undersöka de fasansfulla berättelserna från omgivningarna. De återvände med nyheter om en stark mörk kraft som har uppfört en bas i Neo City.

Ledaren vet att bara en krigare som behärskar stridskonsten Ninjutsu har någon chans mot ett sådant hot. En efter en gav sig hans bästa elever – Blå, Grön, Skär och Gul (döpta efter färgen på sina gördlar) in i Neo City för att lokalisera och krossa ondskans krafter. Ninjadalen förlorade kontakten med allihop. Antagligen är de tillfångatagna.

SHINOBI – Het Doel

Geruchten over angst en vernietiging hebben de Ninja Vallei bereikt. De Meester van de Oboro school van Shinobi stuurt zijn beste leerlingen erop uit om de vreselijke verhalen die de ronde doen te onderzoeken. Zij komen terug met het nieuws dat een machtige, duistere kracht zich gevestigd heeft op een basis in Neo Stad.

De Meester weet dat alleen een strijder die getraind is in de kunst van het Ninjutsu het op kan nemen tegen zo'n soort bedreiging. Eén voor één heeft hij zijn beste pupillen (Blauw, Groen, Roze en Geel: allemaal genoemd naar de kleur van hun gordel) erop uit gestuurd om Neo Stad binnen te gaan en de bron van het kwaad te vernietigen. Maar de Ninja Vallei heeft het contact met ieder van hen verloren. Waarschijnlijk zijn ze allemaal gevangen genomen.

SHINOBI – Pelastusretki

Tuhon ja terrorin huhut ovat kulkeutuneet aina Ninja-laaksoon saakka. Shinobin Oboro-koulun mestari lähetti parhaat oppilaansa ottamaan selvää esikaupunkialueilta tulevista kauhukertomuksista. He palasivat takaisin ja kertoivat suuresta pahasta voimasta, joka oli perustanut tukikohdan Neo Cityyn.

Mestari tietää, että ainoastaan Ninjutsu-taidossa koulutettu soturi voi vastustaa tämän kaltaista uhkaa. Hänen parhaimmat oppilaansa – Sininen, Vihreä, Vaaleanpunainen ja Keltainen (jotka ovat nimitetty vyönauhojen mukaisesti), ovat lähteneet yksi kerrallaan Neo Cityyn etsimään ja tuhoamaan pahan voiman. Ninja-laakso on kadottanut yhteyden jokaiseen soturiin. Kaikkien uskotaan olevan vangittuna.

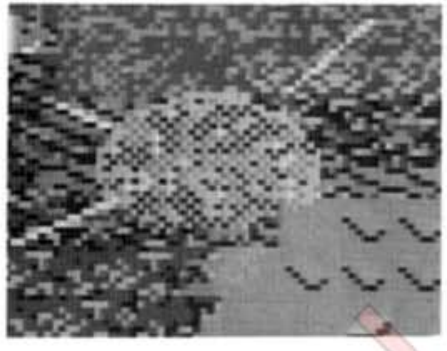
Le vieux Manuel

It is now up to you, Joe Musashi, the Red Shinobi, to carry through this dire mission. The Master asks you, the oldest and strongest of his Ninja disciples to use your special skills in the art of Ninjutsu to free your fellow shinobis and with the addition of their abilities, destroy the City of Fear. The ultimate challenge awaits you in this action epic for the Sega Game Gear.

Dein Auftrag, Joe Musashi, roter Shinobi, ist diese gefährliche Mission. Der Großmeister bittet Dich, oh ältester und stärkster seiner Schüler, Dein besonderes Können in der Kunst des Ninjutsu einzusetzen, die Kameraden zu befreien und mit ihrer Hilfe die Stadt der Furcht zu zerstören. Die größte aller Heraus-forderungen erwartet Dich in dieser Aktionsgeschichte der Sega Game Gear.

Maintenant, il vous appartient, Joe Musashi, le Shinobi Rouge, de conduire cette mission pénible. Le Maître demande à vous, le plus vieux et le plus fort de ses disciples Ninja d'utiliser vos compétences particulières dans l'art de Ninjutsu pour libérer vos camarades shinobis et avec leur aide, de détruire la Cité de la Peur. Le défi ultime vous attend dans cette action épique pour la console de jeu Sega.

Ahora depende de ti, Joe Musashi, el Shinobi Rojo, el cumplir con esta arriesgada misión. El maestro pide a ti, el mayor y más fuerte de sus discípulos Ninja, emplear tus habilidades especiales en el arte del Ninjutsu para liberar a tus camaradas shinobis, y junto a ellos, destruir la ciudad del Miedo. El más grande desafío te espera en esta aventura de Sega Game Gear.



Le Vieux Manuel

Ora tocca a te, Joe Musashi, lo Shinobi Rosso, portare a termine questa feroce missione. Il Master chiede a te, il più anziano e più forte dei suoi discepoli Ninja di usare le tue abilità speciali nell'arte Ninjutsu per liberare i tuoi compagni Shinobi e, con le loro abilità, distruggere la Città della paura. La sfida finale ti aspetta in questa vicenda Sega Game Gear.

Nu hänger det på dig, Joe Musashi, den Röde shinobin, att utföra det kritiska uppdraget. Ledaren ger dig, den äldste och starkaste av sina ninjaelever, i uppdrag att använda din speciella ninjutsuteknik för att befria de andra shinobikrigarna och med deras hjälp besegra Skräckens Stad. En extremt krävande utmaning väntar på dig i den här aktionromanen för Sega Game Gear.

Nu hangt het allemaal af van jou, Joe Musashi, de rode Shinobi. Jij bent de enige die deze missie nog kan volbrengen. De Meester vraagt aan jou, de oudste en de sterkste van alle Ninja onderdanen, om jouw speciale Ninjutsu Vaardigheden te gebruiken om jouw mede-Shinobi's te bevrijden en samen met hen de Stad van de Vrees te vernietigen. In dit aktieverhaal voor de Sega Game Gear staat jou een enorme uitdaging te wachten.

Ongelmallisen pelastusretken onnistuminen on nyt kiinni sinusta, Joe Musashi, Punainen Shinobi. Mestari pyytää sinua, hänen vanhinta ja voimakkainta Ninja-oppilastaan, käyttämään Ninjutsu-taidon erikoiskykyjä Shinobi-tovereiden vapauttamisessa ja tuhoamaan Pelon kaupungin erikoiskykyjen avulla. Äärimmäiset haasteet odottavat sinua tässä Sega Game Gear-pelin taistelutarinassa.

Le Vieux Manuel

Take Control!

For best game play, learn the different button maneuvers before you start.

① **Directional Button (D-Button)**

- Press left or right to move in those ways.
- Press down to squat.
- Press (▶ or ◀) to walk while squatting.
- Press up to enter doors.
- Press (▼ + Button 2) to jump down.
- Press to select a round on the Round Select screen.
- Press to make a selection on the status window.

Übernimm die Kontrolle!

Es empfiehlt sich, vor dem Beginn des Spiels die Tasten zur Steuerung kennenzulernen.

① **Richtungstasten (D-Button)**

- Nach Links oder Recht gehen.
- Kriechen.
- (▶ oder ◀) Kriechen in eine Richtung.
- UP Tür öffnen.
- (▼ und Taste 2) runterspringen.
- Auswahl einer Runde im Auswahlfenster.
- Auswahl auf dem Statusfenster.

Prenez la commande!

Afin de jouer au mieux, apprenez les différentes manoeuvres des touches avant de commencer.

① **Touche de direction (touche-D)**

- Appuyez à gauche ou à droite pour vous déplacer dans ces directions.
- Appuyez vers le bas pour s'accroupir.
- Appuyez sur la touche (▶ ou ◀) pour marcher en étant accroupi.
- Appuyez sur le haut pour entrer par les portes.
- Appuyez sur la touche (▼ + touche 2) pour sauter vers le bas.
- Appuyez pour sélectionner un tour sur l'écran de sélection de tour.
- Appuyez pour faire une sélection sur la fenêtre d état.

¡Toma control!

Para obtener los mejores resultados en el juego, antes de comenzar, aprende las diferentes funciones de los botones.

① **Botón direccional (Botón D)**

- Presiona la parte izquierda o derecha para moverte en dichas direcciones.
- Presiona la parte inferior para agacharte.
- Presiona (▶ , ◀) para caminar en cuclillas.
- Presiona la parte superior para entrar por las puertas.
- Presiona (▼ + botón 2) para saltar hacia abajo.
- Presiona este botón para seleccionar una vuelta en la pantalla de selección de vuelta (Round Select).
- Presiona este botón para hacer una selección en la ventanilla de status.



Le Vieux Manuel

Assumi il comando!

Per una migliore riuscita del gioco, impara le manovre possibili con i vari tasti prima di iniziare.

① **Tasto direzionale (Tasto D)**

- Premilo a destra o a sinistra per spostarti in quelle direzioni.
- Premilo verso il basso per accovacciarti.
- Premi (▶ o ◀) per camminare a carponi.
- Premilo verso l'alto per entrare nelle porte.
- Premi(▼ + Tasto 2) per saltare verso il basso.
- Premilo per scegliere un round nello schermo Round Select.
- Premilo per fare una scelta nella finestrella dello stato.

Kontrollpanel

Lär dig hur de olika tangenterna fungerar innan du börjar för att lyckas så bra som möjligt.

① **Riktningstangent (D-tangent)**

- Tryck till höger eller vänster för att röra dig åt motsvarande håll.
- Tryck nedåt för att huka dig.
- Tryck på (▶ eller ◀) för att gå i hukande ställning.
- Tryck uppåt för att öppna dörrar.
- Tryck på (▼ + tangent 2) för att hoppa ner.
- Tryck för att välja rond på rondskärmen.
- Tryck för att välja från statusfönstret.

De Besturing!

Om het spel goed te kunnen spelen, moet je eerst de verschillende functies van de toetsen leren voordat je begint.

① **Richting Toets (R-toets)**

- Druk deze naar links of naar rechts om in deze richtingen te bewegen.
- Druk deze omlaag om te bukken.
- Druk deze schuin links omlaag of schuin rechts omlaag om in gebukte houding te lopen.
- Druk deze omhoog om deuren door te gaan.
- Druk deze omlaag en druk op Toets 2 om naar beneden te springen.
- Druk hierop om een ronde te kiezen op het Ronde Keuze scherm.
- Druk hierop om een keuze te maken op het Status scherm.

Ota ohjaimet käsiin!

Opettele painikkeiden eri käyttötavat, ennenkuin aloitat pelin, jotta saat parhaimman mahdollisen tuloksen.

① **Johdatuspainike (D-painike)**

- Paina vasemmalle tai oikealle, kun haluat liikkua niihin suuntiin.
- Paina alaspäin, kun haluat kyykistyä.
- Paina (▶ tai ◀), kun haluat kävellä kyykistyneenä.
- Paina ylöspäin, kun haluat mennä oven läpi.
- Paina (▼ + painiketta 2), kun haluat hypätä alas.
- Paina, kun haluat valita kierroksen valinnan kuvaruudusta jonkin kierroksen.
- Paina, kun haluat tehdä valinnan status-kuvaruudusta.

Le Vieux Manuel

② **Start Button**
- Press to start the game.
- Press to see the status window.

③ **Button 1**
- Press to attack.

④ **Button 2**
- Press to jump.
- Press to confirm selection on status window.

② **Starttaste**
- Beginn des Spiels.
- Anzeigen des Statusfensters.

③ **Taste 1**
- Angriff.

④ **Taste 2**
- Springen.
- Bestätigung im Statusfenster.

② **Touche de démarrage**
- Appuyez sur cette touche pour commencer le jeu.
- Appuyez sur cette touche pour voir la fenêtre d'état.

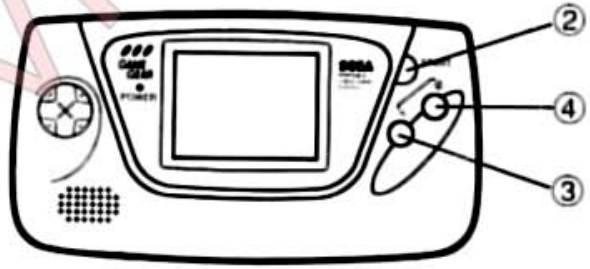
③ **Touche 1**
- Appuyez pour attaquer.

④ **Touche 2**
- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pour confirmer la sélection sur la fenêtre d'état.

② **Botón de comienzo**
- Presiona este botón para iniciar el juego.
- Presiona este botón para ver la ventanilla de status.

③ **Botón 1**
- Presiona este botón para atacar.

④ **Botón 2**
- Presiona este botón para saltar.
- Presiónalo también para confirmar la selección en la ventanilla de status.



Le Vieux Manuel

② **Tasto di inizio**
- Premilo per iniziare il gioco.
- Premilo per vedere la finestrella dello stato.

③ **Tasto 1**
- Premilo per attaccare.

④ **Tasto 2**
- Premilo per saltare.
- Premilo per confermare la scelta sulla finestrella dello stato.

② **Starttangent**
- Tryck för att starta spelet.
- Tryck för att titta på statusfönstret.

③ **Tangent 1**
- Tryck för att gå till anfall.

④ **Tangent 2**
- Tryck för att hoppa.
- Tryck för att bekräfta val från statusfönstret.

② **Start Toets**
- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om het Status scherm te laten verschijnen.

③ **Toets 1**
- Druk hierop om aan te vallen.

④ **Toets 2**
- Druk hierop om te springen.
- Druk hierop om een keuze op het Status scherm te bevestigen.

② **Aloituspainike (Start)**
- Paina, kun haluat aloittaa pelin.
- Paina, kun haluat nähdä status-kuvaruudun.

③ **Painike 1**
- Paina, kun haluat hyökätä.

④ **Painike 2**
- Paina, kun haluat hypätä.
- Paina, kun haluat varmistaa valinnan status-kuvaruudussa.

Le Vieux Manuel

Getting Started

Press Start at the Title screen to see the Round Select screen. On the Round Select screen, press the D-Button up, down, right or left to select the round you want, then press Start. Button 1 or Button 2 to start the game.

Note: The color of the frames determines which Shinobi you must rescue in each of the rounds.

What Your Screen Shows

① **Power Gauge:** When you run out of power, you lose one player (life) to complete the round.



So geht's los

Drücke Start im Titelfenster und das Rundenfenster erscheint. Drücke die D-Taste Hoch, Runter, Rechts oder Links und wähle die Runde. Drücke Start, Taste 1 oder Taste 2, das Spiel, beginnt.

Zur besseren Kenntniss: Die Farbe des Rahmens gibt die Farbe des Kämpfers an, der in der jeweiligen Runde gerettet werden soll.

Das zeigt das eigene Fenster

① **Kraft:** Wenn Du alle Kraft verlierst, verlierst Du auch einen Kämpfer (ein Leben) für die erfolgreiche Beendigung der Runde.



Pour commencer

Appuyez sur Démarrage lorsque l'écran de titre apparaît pour voir l'écran de sélection de tour. Lorsque l'écran de sélection de tour est affiché, enfoncez la touche-D vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner le tour désiré, ensuite appuyez sur la touche de démarrage, la touche 1 ou 2 pour commencer le jeu.

Remarque: la couleur des cadres détermine quel Shinobi vous devez sauver dans chaque tour.

Affichage sur écran

① **Indicateur d'énergie:** lorsque votre énergie diminue, vous perdez un joueur (vie) pour terminer le tour.

Para comenzar

Cuando la pantalla de título (Title) se esté mostrando, presiona el botón de comienzo (Start) para hacer que la pantalla de selección de vuelta (Round Select) aparezca. Estando en la pantalla de selección de vuelta, presiona la parte superior, inferior, izquierda o derecha del botón D para seleccionar la vuelta que deseas. Luego, para iniciar el juego, presiona el botón de comienzo (Start), el botón 1 ó el botón 2.

Nota: El color de los marcos indica qué Shinobi deberás rescatar en cada vuelta.

Lo que la pantalla te muestra

① **Medidor de energía:** Cuando se te acaba la energía, pierdes un jugador (vida) para completar la vuelta.

Le Vieux Manuel

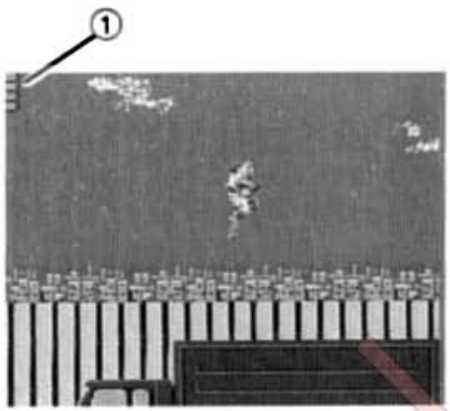
Inizio del gioco

Premi Start nello schermo del titolo per vedere lo schermo Round Select. Nello schermo Round Select, premi il tasto D verso l'alto, il basso, a destra o sinistra per scegliere il round che vuoi, poi premi Start. Tasto 1 o Tasto 2 per iniziare il gioco.

Nota: Il colore della cornice determina il colore dello Shinobi che devi salvare in ogni round.

Cosa mostra lo schermo

① **Indicatore di potenza:** Quando non hai più potenza, perdi un giocatore (una vita) necessario per terminare il round.



Sätt igång

Tryck på Start när du är på titelskärmen för att gå till rondskärmen. Från rondskärmen trycker du uppåt, nedåt, höger eller vänster på D-tangenten för att gå till den rond du vill spela och sedan på Start, tangent 1 eller tangent 2 för att starta spelet.

Observera: Färgen på ramarna avgör vilken shinobi du måste rädda i varje rond.

Vad din skärm visar

① **Kraftmätare:** När kraften tar slut förlorar du en krigare (ett liv) för att klara dig genom ronden.

Spelstart

Druk op de Start Toets bij het zien van het Titel scherm om het Ronde Keuze scherm te laten verschijnen. Druk bij het zien van het Ronde Keuze scherm de R-toets omhoog, omlaag, naar links of naar rechts om de ronde uit te kiezen die je wilt. Druk daarna op de Start Toets, Toets 1 of Toets 2 om het spel te laten beginnen.

Let op: De kleur van de omtrek bepaalt welke Shinobi je in elk van de ronden moet redden.

Wat het scherm jou laat zien

① **Krachtmeter:** Als al je kracht op is, verlies je één speler (leven) om de ronde af te kunnen maken.

Aloitus

Paina aloituspainiketta otsikkokuvaruudussa, jotta voit nähdä kierroksen valinnan kuvaruudun. Paina kierroksen valinnan kuvaruudussa D-johdatuspainiketta ylöspäin, alaspäin, oikealle tai vasemmalle, kun valitset haluamasi kierroksen ja paina sen jälkeen aloituspainiketta, painiketta 1 tai painiketta 2, jotta peli alkaa.

Huom: Kehyksien väri määrää Shinobin, jonka sinun täytyy pelastaa kunkin kierroksen aikana.

Mitä kuvaruutu näyttää

① **Voimamittari:** Kun voima loppuu, menetät yhden pelaajan (elämän) ajankohtaisessa kierroksessa.

Le Vieux Manuel

Status Window

When you press Start during the game, the status window appears.

① Every Shinobi you rescue joins you. You can then select the Shinobi who can best tackle the obstacles in a certain area. Press the D-Button up or down to select the Shinobi you want, then press Button 1 or 2.

② The number of times you can use your Ninjutsu. (Each Shinobi uses a different type of Ninjutsu.) Select this and press Button 1 or 2 to use it.

③ Your present score.

④ The number of players left.

Statusfenster

Sobald die Taste Start im Spiel gedrückt wird erscheint, das Statusfenster.

① Jeder gerettete Shinobi zum Einsatz bereit. Du kannst den geeignetsten Kämpfer zum Angriff auf ein Hindernis einsetzen. Drücke die D-Taste Hoch oder Runter, um den gewünschten Kämpfer auszuwählen. Dann drücke Taste 1 oder 2.

② Anzahl der möglichen Einsätze Deiner Kämpfer. (Jeder Shinobi kennt eine andere Technik des Ninjutsu.) Wähle und drücke Taste 1 oder 2, um es anzuwenden.

③ Momentanes Ergebnis.

④ Anzahl der restlichen Kämpfer.



Fenêtre d'état

Lorsque vous appuyez sur la touche de démarrage pendant le jeu, la fenêtre d'état apparaît.

① Chaque Shinobi sauvé vous rejoint. Vous pouvez ensuite sélectionner le Shinobi qui peut s'attaquer au mieux aux obstacles dans une certaine région. Enfoncez la touche-D vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le Shinobi désiré, puis appuyez sur la touche 1 ou 2.

② Le nombre de fois que vous pouvez utiliser votre Ninjutsu. (Chaque Shinobi utilise un type différent de Ninjutsu.) Sélectionnez ceci et appuyez sur la touche 1 ou 2 pour l'utiliser.

③ Votre score actuel.

④ Le nombre de joueurs restants.

Ventanilla de status

La ventanilla de status aparecerá cuando presiones el botón de comienzo (Start) durante el juego.

① Cada Shinobi que rescates se unirá a ti. Luego, tú podrás seleccionar el Shinobi que mejor pase los obstáculos en un área específica. Presione la parte superior o inferior del botón D para seleccionar el Shinobi que deseas. Luego, presiona el botón 1 ó 2.

② El número de veces que puedes usar tu Ninjutsu. (Cada Shinobi usa un tipo distinto de Ninjutsu.) Haz tu selección y presiona el botón 1 ó 2 para comenzar.

③ Tu puntuación actual.

④ El número de jugadores que queda.

Le vieux manuel

Finestrella dello stato

Premendo Start durante il gioco, appare la finestrella dello stato.

① Ogni Shinobi che salvi si unisce a te. Poi puoi scegliere lo Shinobi che sa superare meglio gli ostacoli di una determinata area. Premi il tasto D verso l'alto o il basso per scegliere lo Shinobi che vuoi, poi premi il Tasto 1 o 2.

② Il numero di volte che puoi usare l'arte Ninjutsu. (Ogni Shinobi usa un tipo diverso di arte Ninjutsu.) Scegli l'arte che preferisci e premi il Tasto 1 o 2 per usarla.

③ Punteggio raggiunto.

④ Numero di giocatori rimasti.

Statusfönster

Statusfönstret visas om du trycker på Start under själva spelet.

① Varje shinobikrigare du räddar står på din sida. Du kan sedan använda den shinobi som effektivast tar hand om problemen inom ett visst område. Tryck uppåt eller nedåt på D-tangenten för att välja shinobi och tryck sedan på tangent 1 eller 2.

② Antalet gånger du kan använda din Ninjutsu. (Varje shinobi använder sin egen Ninjutsu.) Välj den och tryck på tangent 1 eller 2 för att använda den.

③ Din aktuella poäng.

④ Antal spelare du har kvar.

Status Scherm

Als je tijdens het spel op Start drukt, verschijnt het Status Scherm.

① Elke Shinobi die je redt, zal je gedurende de rest van het spel vergezellen. Dan kun je de Shinobi uitkiezen die de obstakels in een bepaald gebied het beste aan kan vallen. Druk de R-toets omhoog of omlaag om de Shinobi uit te kiezen die je wilt, druk daarna op Toets 1 of 2.

② Het aantal keren dat je je Ninjutsu kunt gebruiken. (Elke Shinobi gebruikt een ander soort Ninjutsu.) Kies dit uit en druk op Toets 1 of 2 om het te gebruiken.

③ Jouw huidige score.

④ Het aantal spelers dat overgebleven is.

Status-kuvaruutu

Status-kuvaruutu ilmestyy esiin, jos painat aloituspainiketta pelin aikana.

① Jokainen Shinobi, jonka pelastat, liittyy mukaasi. Voit sitten valita sen Shinobin, joka voi parhaiten selviytyä esteistä jollakin tietyllä alueella. Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin tai alaspäin, kun valitset haluamasi Shinobin ja paina sen jälkeen painiketta 1 tai 2.

② Ninjutsun käyttökertojen lukumäärä. (Jokainen Shinobi käyttää erilaista Ninjutsua.) Valitse tämä ja paina painiketta 1 tai 2, kun haluat käyttää sitä.

③ Ajankohtainen pistemääräsi.

④ Jäljellä olevien pelaajien lukumäärä.

Le vieux Manuel

Shinobi Profiles

Each Shinobi specializes in several different types of combat skills as well as Ninjutsu (ninja magic).

Red (Joe Musashi)

He is known for his extraordinary Shinobi abilities and is the leader of the pack.

① **Attacking Technique:** Wields the Ninja Slicer – the saber with the razor-sharp blade.

Special Feat: None.

② **Ninjutsu:** Creates an earthquake that shakes up the enemies and shatters rocks.

Shinobi Techniken

Jeder Shinobi ist auf mehrere spezielle Kampftechniken trainiert und kennt die Ninjutsu Magie.

Rot (Joe Musashi)

Bekannt für seine herausragenden Fähigkeiten. Er ist der Anführer der Gruppe.

① **Angriffstechnik:** Beherrscht den Ninja Slicer – den Säbel mit rasierklingenscharfer Schneide.

Spezial Technik: Keine.

② **Ninjutsu:** Erzeugt Erdbeben, das den Feind durchschüttelt und Felsen herabstürzt.

Profils des Shinobi

Chaque Shinobi est spécialisé dans différents types de dextérité au combat ainsi qu'en Ninjutsu (magique Ninja).

Rouge (Joe Musashi)

Il est connu pour ses capacités Shinobi extraordinaires et est le chef de bande.

① **Technique d'attaque:** manie l'élément à trancher Ninja – le sabre avec la lame de rasoir tranchante.

Exploit spécial: néant

② **Ninjutsu:** crée un tremblement de terre qui secoue les ennemis et fracasse les rochers.

Características de los Shinobis

Cada Shinobi se especializa en varios tipos distintos de técnicas de combate, así como también en Ninjutsu (magia ninja).

Rojo (Joe Musashi)

Se le conoce sus extraordinarias habilidades Shinobi, y es el líder del grupo.

① **Técnica de ataque:** Maneja la rebanadora Ninja – un sable con una afiladísima hoja.

Característica especial: Ninguna.

② **Ninjutsu:** Crea un terremoto que remece a los enemigos y destruye rocas.

①



②



Le Vieux Manuel

Profili Shinobi

Ogni Shinobi è specializzato in diversi tipi di abilità di combattimento e arte Ninjutsu (arte magica Ninja).

Rosso (Joe Musashi)

E' famoso per le sue straordinarie abilità Shinobi ed è il capo del gruppo.

① **Tecnica di attacco:** Usa la sciabola dei Ninja – una sciabola con una lama affilata come un rasoio.

Abilità speciale: Nessuna.

② **Ninjutsu:** Crea un terremoto che sconvolge i nemici e fa cadere dei massi.

Shinobikrigare

Varje shinobi är expert på flera olika stridstekniker plus Ninjutsu (ninjamagi).

Röd (Joe Musashi)

Känd för sin enastående shinobiteknik och är krigarnas ledare.

① **Attackteknik:** Svingar Ninjasvärdet – en sabel med rakknivsvass egg.

Specialteknik: Ingen.

② **Ninjutsu:** Skapar en jordbävning som skakar fienden och krossar sten.

Shinobi Karakteristieken

Elke Shinobi blinkt uit in verscheidene soort en gevechtsvaardigheden, ook in Ninjutsu (Ninja Magie).

Rood (Joe Musashi)

Hij staat bekend om zijn buitengewone Shinobi vaardigheden en is de leider van de groep.

① **Aanvalstechniek:** Hij maait met het Ninja zwaard, dat werkelijk vlijmscherp is.

Speciaal kenmerk: Geen één.

② **Ninjutsu:** Veroorzaakt een aardbeving die de vijanden door elkaar schudt en rotsen verbrijzelt.

Shinobien kuvaus

Jokaiselle Shinobille on erikoisuutena useita erityyppisiä taistelutaitoja sekä Ninjutsu (Ninja magia).

Punainen (Joe Musashi)

Hän on joukon johtaja, joka on tunnettu erinomaisista Shinobi-kyvyistään.

① **Hyökkäystekniikka:** Käsittelee taitavasti Ninja-viiltoveistä – sapelia, joka on terävä kuin partaveitsi.

Erikoisominaisuus: Ei mitään.

② **Ninjutsu:** Saa aikaan maanjäristyksen, joka ravistelee vihollisia ja murskaa kallioita.

Le Vieux Manuel

Blue

① **Attacking Technique:** Hurls the Crescent Blade Yo-Yo at enemies.

② **Special Feat:** Swings from one place to another using his Crescent Blade Yo-Yo. First, look for a place to hook the blade then press Button 1. When the blade hooks on to the object, swing over.

③ **Ninjutsu:** Twists himself into an invincible tornado and blows away the enemies. He can also fly while he is a tornado.

Blau

① **Angriffstechnik:** Schwingt den Krummsäbel Yo-Yo gegen den Feind.

② **Spezial Technik:** Schwingt sich von einem Ort zu andern mittels seines Krummsäbels Yo-Yo. Suche zuerst eine Stelle, um den Säbel zu befestigen, drücke Taste 1. Wenn der Säbel fest ist, schwinge hinüber.

③ **Ninjutsu:** Dreht sich in einem unbesiegbaren Tornado und bläst den Feind weg. Kann als Tornado auch fliegen.

Bleu

① **Technique d'attaque:** lance la lame Yo-Yo en forme de croissant sur les ennemis.

② **Exploit spécial:** balance d'une place vers une autre en utilisant sa lame Yo-Yo en forme de croissant. D'abord, cherchez une place pour accrocher la lame, ensuite appuyez sur la touche 1. Quand la lame est accrochée sur l'objet, la balancer.

③ **Ninjutsu:** se tord en une tornade invincible et emporte les ennemis. Il peut aussi s'envoler pendant la tornade.

Azul

① **Técnica de ataque:** Lanza la hoja semicircular Yo-Yo a los enemigos.

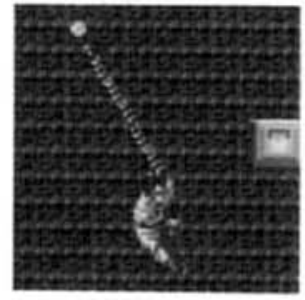
② **Característica especial:** Se desplaza de un lugar a otro usando su hoja semicircular Yo-Yo. Busca primero un lugar donde enganchar la hoja, y presiona luego el botón 1. Cuando la hoja quede enganchada en el objeto, colúmpiate en la hoja.

③ **Ninjutsu:** Se convierte en un tornado invencible, arrojando lejos a los enemigos. También puede volar mientras es un tornado.

①



②



Le Vieux Manuel

Blu

① **Tecnica di attacco:** Scaglia contro i nemici lo yo-yo con la lama ricurva.

② **Abilità speciale:** Salta da un posto all'altro usando lo yo-yo con la speciale lama. Prima cerca un posto dove agganciare la lama, poi premi il Tasto 1. Quando la lama si aggancia all'oggetto, salta.

③ **Ninjutsu:** Si trasforma in un invincibile tornado e spazza via i nemici. Mentre è un tornado può anche volare via.

Blå

① **Attackteknik:** Kastar den halvmånformade jojo-kniven mot fienden.

② **Specialteknik:** Svingar sig från ett ställe till ett annat med sin halvmånformade jojo-kniv. Leta rätt på ett ställe att fästa kniven och tryck på tangent 1. Svinga dig över när kniven hugger tag i föremålet.

③ **Ninjutsu:** Förvandlar sig till en oövervinnlig tornado och sopar bort fienden. Som tornado kan han även flyga.

Blauw

① **Aanvalstechniek:** Slingert de halvemaanvormige zwaard-jojo naar vijanden.

② **Speciaal kenmerk:** Zwaait van de ene plaats naar de andere door zijn halvemaanvormige zwaard-jojo te gebruiken. Als eerste zoek je een plaats waaraan je je zwaard-jojo kunt vasthaken en daarna druk je op Toets 1. Als jouw zwaard-jojo aan het voorwerp blijft haken, zwaai je er overheen.

③ **Ninjutsu:** Draait zichzelf zó hard in het rond dat hij een onzichtbare tornado wordt en vijanden weg blaast. Als hij een tornado is kan hij ook vliegen!

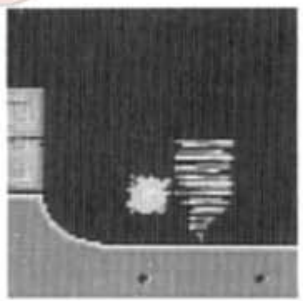
Sininen

① **Hyökkäystekniikka:** Heittää vihollisia puolikuun muotoisella terä-jojolla

② **Erikoisominaisuus:** Liikkuu paikasta toiseen puolikuun muotoisella terä-jojollaan kiikkuen. Etsi ensin paikka, johon voit kiinnittää terän ja paina sen jälkeen painiketta 1. Kun terä tarttuu kohteeseen, voit kiikkua.

③ **Ninjutsu:** Pyörii voittamattomana tornadona ja puhaltaa viholliset pois pelistä. Hän voi myös lentää sillä aikaa, kun hän on muuttunut tornadoksi.

③



Le vieux manuel

Yellow

① **Attacking Technique:** Throws spheres of "Shinobi force" that his body emits. (The longer you hold down Button 1, the more powerful the "Shinobi force" will be.)

② **Special Feat:** Walks on water.

③ **Ninjutsu:** Becomes invincible by forming a Lightning Barrier around himself.

Gelb

① **Angriffstechnik:** Schleudert Shinobi Kraftsphären von seinem Körper. (Je länger Taste 1 gedrückt bleibt, umso stärker ist die "Shinobi-Kraft".)

② **Spezial Technik:** Gehen unter Wasser.

③ **Ninjutsu:** Baut eine unbesiegbare Lichtbarriere um sich auf.

Jaune

① **Technique d'attaque:** lance des sphères de "force Shinobi" émises par son corps. (Plus la touche 1 est enfoncée, plus puissant est la "force Shinobi".)

② **Exploit spécial:** marche sur l'eau.

③ **Ninjutsu:** devient invincible en formant une barrière de foudre autour de lui.

Amarillo

① **Técnica de ataque:** Arroja esferas de "fuerza Shinobi" que su cuerpo emite. (Mientras más tiempo mantengas presionado el botón 1, más poderosa será la "fuerza Shinobi".)

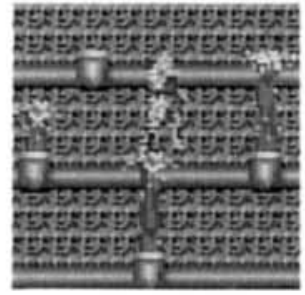
② **Característica especial:** Camina sobre el agua.

③ **Ninjutsu:** Se vuelve invencible formando una barrera de relámpagos alrededor de si mismo.

①



②



Le Vieux Manuel

Giallo

① **Tecnica di attacco:** Lancia sfere di "forza Shinobi" emesse dal suo corpo. (Più tieni premuto il Tasto 1, più potente sarà la "forza Shinobi".)

② **Abilità speciale:** Cammina sull'acqua.

③ **Ninjutsu:** Si rende invincibile formando intorno a sè una barriera fulminante.

Gul

① **Attackteknik:** Kastar klot med "shinobikraft" som hans kropp utstrålar. (Shinobikraften blir starkare ju längre du håller ned tangent 1.)

② **Specialteknik:** Går på vatten.

③ **Ninjutsu:** Blir oövervinnlig genom att skapa en blixtbarriär omkring sig.

Geel

① **Aanvalstechniek:** Gooit speren met "Shinobi Kracht" die uit zijn lichaam komt. (Hoe langer je Toets 1 ingedrukt houdt, hoe krachtiger de "Shinobi Kracht" zal zijn.)

② **Speciaal kenmerk:** Hij loopt op water.

③ **Ninjutsu:** Hij wordt onzichtbaar door een lichtgevende barrière om zichzelf heen te vormen.

Keltainen

① **Hyökkäystekniikka:** Heittää "Shinobi-voiman" sfäärejä, joita hänen ruumiinsa säteilee. (Mitä kauemmin pidät painiketta 1 alaspainettuna, sitä tehokkaammaksi "Shinobi-voima" tulee.)

② **Erikoisominaisuus:** Kävelee veden päällä.

③ **Ninjutsu:** Tulee voittamattomaksi muodostamalla salamoivan esteen ympärilleen.

③



Le Vieux Manuel

Pink

① **Attacking Technique:** Throws several small but powerful bombs which blast the enemies into bits!

② **Special Feat:** Walks on ceilings. Press the D-Button up then press Button 2 to jump and stick to the ceiling. While holding down Button 2, press the D-Button left or right to move in those directions. Lift your finger off Button 2 to jump down.

③ **Ninjutsu:** Produces a bright light that blinds foes and can also lighten up dark areas.

Rosa

① **Angriffstechnik:** Wirft mehrere kleine Bomben, die den Feind in Stücke reißen!

② **Spezial Technik:** Geht an Decken. Drücke D-Taste Hoch, dann Taste 2, um zu springen und an der Decke zu hängen. Bei gedrückter Taste 2, D-Taste links oder rechts zur Bewegung in diese Richtung. Loslassen der Taste 2 bringt ihn auf den Boden zurück.

③ **Ninjutsu:** Lichtblitz zur Blendung der Feinde, beleuchtet auch dunkle Räume.

Rose

① **Technique d'attaque:** lance plusieures petites bombes puissantes qui font exploser les ennemis en morceaux!

② **Exploit spécial:** marche sur les plafonds. Enfoncez la touche-D vers le haut, ensuite appuyez sur la touche 2 pour sauter et coller au plafond. Tout en maintenant enfoncée la touche 2, enfoncez la touche-D vers la gauche ou la droite pour aller dans ces directions. Soulevez le doigt de la touche 2 pour sauter vers le bas.

③ **Ninjutsu:** produit une lumière claire qui éblouit les adversaires et peut aussi éclairer des régions sombres.

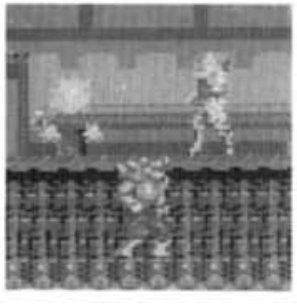
Rosa

① **Técnica de ataque:** Arroja varias bombas pequeñas, pero poderosas, que hacen explotar a los enemigos en pedacitos.

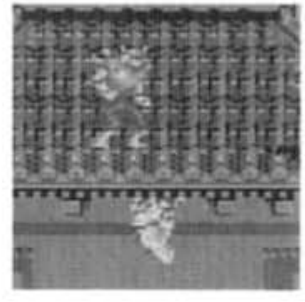
② **Característica especial:** Camina en los cielos rasos. Para saltar y adherirte al cielo raso, presiona la parte superior del botón D y luego el botón 2. Mientras presionas el botón 2, presiona la parte izquierda o derecha del botón D para moverte en dichas direcciones. Quita el dedo del botón 2 para bajarte del cielo raso.

③ **Ninjutsu:** Produce una intensa luz que ciega a los enemigos y que también puede iluminar áreas oscuras.

①



②



Le Vieux Manuel

Rosa

① **Tecnica di attacco:** Lancia varie bombe piccole, ma potenti, che riducono a brandelli i nemici!

② **Abilità speciale:** Cammina sul soffitto. Premi il tasto D verso l'alto, poi il Tasto 2 per saltare e attaccarti al soffitto. Tenendo premuto il Tasto 2, premi il Tasto D a destra o sinistra per spostarti in quelle direzioni. Per tornare in terra, togli il tito dal Tasto 2.

③ **Ninjutsu:** Produce una luce brillantissima che accieca i nemici e illumina le zone oscure.

Skär

① **Attackteknik:** Kastar ett antal små men kraftfulla bomber som spränger fienden i småbitar!

② **Specialteknik:** Kan gå i taket. Tryck uppåt på D-tangenten och sedan på tangent 2 för att hoppa upp och hålla dig kvar i taket. Tryck till höger eller vänster på D-tangenten medan du håller ner tangent 2 för att röra dig åt något håll. Släpp tangent 2 för att hoppa ner.

③ **Ninjutsu:** Utsänder ljus som förblindar fienden och dessutom lyser upp mörka platser.

Roze

① **Aanvalstechniek:** Gooit verscheidene kleine maar krachtige bommen die de vijanden laten ontploffen zodat er van hen slechts kleine stukjes overblijven!

② **Speciaal kenmerk:** Loopt langs het plafond. Druk de R-toets omhoog en druk daarna op Toets 2 om te springen en aan het plafond te blijven hangen. Terwijl je Toets 2 ingedrukt houdt, druk je de R-toets naar links of naar rechts om in deze richtingen te bewegen. Haal je vinger van Toets 2 om weer naar beneden te springen.

③ **Ninjutsu:** Produceert een heel erg helder licht dat vijanden verblindt en dat bovendien donkere gebieden kan verlichten.

③



Vaaleanpunainen

① **Hyökkäystekniikka:** Heittää useita pieniä, mutta tehokkaita pommeja, jotka räjäyttävät viholliset palasiksi!

② **Erikoisominaisuus:** Kävelee katoissa. Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin ja paina sen jälkeen painiketta 2, jotta Vaaleanpunainen hyppää ja tarttuu kiinni kattoon. Paina D-johdatuspainiketta vasemmalle tai oikealle samanaikaisesti, kun pidät painiketta 2 alaspainettuna, jotta hän siirtyy niihin suuntiin. Nosta sormesi pois painikkeesta 2, jotta hän hyppää alas.

③ **Ninjutsu:** Saa aikaan kirkkaan valon, joka sokaisee viholliset ja voi myös valaista pimeät alueet.

Le vieux manuel

Green

① **Attacking Technique:** Throws Shurikens (star-shaped ninja darts).

② **Special Feat:** Performs the High Jump. Press Button 2 to jump. When in midair, press Button 2 again to perform the High Jump. When performing the High Jump, press Button 1 to hurl five Shurikens.

③ **Ninjutsu:** Uses the Self-Blasting technique – a powerful Ninjutsu that uses up one player.

Note: If you use this Ninjutsu when the number of players left is zero (0), the game will be over.

Grün

① **Angriffstechnik:** Wirft Shurikens (Ninjasterne).

② **Spezial Technik:** Hohe Sprünge. Drücke Taste 2 zum Springen. In der Luft nochmals Taste 2 drücken für den hohen Sprung. Im Sprung werden mit Taste 1 fünf Shurikens geworfen.

③ **Ninjutsu:** Selbstvernichtung – eine starke Technik, die leider einen Spieler verbraucht.

Zur Beachtung: Wenn diese Technik bei einem restlichen Kämpfer verwendet wird, ist das Spiel leider aus.

Vert

① **Technique d'attaque:** lance des Shurikens (fléchettes Ninja en forme d'étoile).

② **Exploit spécial:** effectue le grand saut. Appuyez sur la touche 2 pour sauter. A mi-hauteur dans l'air, appuyez de nouveau sur la touche 2 pour effectuer le grand saut. En effectuant le grand saut, appuyez sur la touche 1 pour lancer cinq Shurikens.

③ **Ninjutsu:** utilise la technique d'auto-fragmentation – un Ninjutsu puissant qui utilise un joueur.

Remarque: si vous utilisez ce Ninjutsu quand le nombre de joueurs restant est zéro (0), le jeu est terminé.

Verde

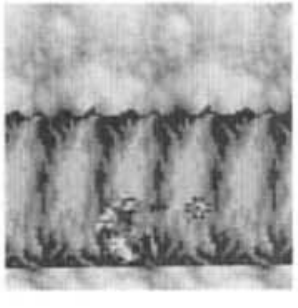
① **Técnica de ataque:** Arroja Shurikens (dardos ninja con forma de estrella).

② **Característica especial:** Realiza el salto alto. Presiona el botón 2 para saltar. Mientras estás en el aire, vuelve a presionar el botón 2 para realizar el salto alto. Mientras realizas el salto alto, presiona el botón 1 para arrojar cinco Shurikens.

③ **Ninjutsu:** Utiliza una técnica de autodestrucción – un poderoso Ninjutsu que te hace perder un jugador.

Nota: Si usas este Ninjutsu cuando el número de jugadores que queda es cero (0), el juego se acabará.

①



②



Le Vieux Manuel

Verde

① **Tecnica di attacco:** Lancia degli Shurikens (frecce ninja a forma di stella).

② **Abilità speciale:** Fa il grande salto. Premi il Tasto 2 per saltare. Quando sei a mezz'aria, ripremi il Tasto 2 per fare il grande salto. Mentre stai facendo il grande salto, premi il Tasto 1 per lanciare cinque Shurikens.

③ **Ninjutsu:** Usa la tecnica dell'autodistruzione, una potentissima arte Ninjutsu che brucia un giocatore.

Nota: Se usi quest'arte Ninjutsu quando il numero di giocatori rimasti è zero (0), il gioco sarà finito.

Grön

① **Attackteknik:** Kastar shurikens (ninjastjärnor).

② **Specialteknik:** Kan hoppa högt. Tryck på tangent 2 för att hoppa. Tryck på tangent 2 igen medan du är i luften för att göra ett högt hopp. Tryck på tangent 1 under det höga hoppet för att kasta fem shurikens.

③ **Ninjutsu:** Använder självsprängningsteknik – en kraftfull ninjutsu som gör slut på ett liv.

Obs: Använder du den här ninjutsun när du har noll (0) spelare kvar är spelet slut.

Groen

① **Aanvalstechniek:** Gooit met stervormige Ninja pijlen (Shurikens).

② **Speciaal kenmerk:** Kan een Hoge Sprong uitvoeren. Druk op Toets 2 om te springen. Als je je midden in de lucht bevindt, druk je weer op Toets 2 om de hoge Sprong uit te voeren. Terwijl je de Hoge Sprong uitvoert, druk je op Toets 1 om vijf Shurikens weg te slingeren.

③ **Ninjutsu:** Gebruikt de Zichzelf-Ontploffende techniek – een krachtige ninjutsu die je één speler kost.

Let op: Als je deze Ninjutsu gebruikt terwijl het aantal overgebleven spelers nul (0) is, zal het spel afgelopen zijn.

Vihreä

① **Hyökkäystekniikka:** Heittää Shurikeneja (tähden muotoisia Ninja-heittoaseita).

② **Erikoisominaisuus:** Pystyy hyppäämään korkealle. Paina painiketta 2, kun haluat Vihreän hyppäävän. Kun hän on ilmassa, paina uudelleen painiketta 2, jotta hän hyppää erittäin korkealle. Korkean hypyn aikana hän heittää viisi Shurikenia, kun painiketta 1 painetaan.

③ **Ninjutsu:** Käyttää itse-räjäytyksen tekniikkaa – tehokas Ninjutsu, jossa kuitenkin menetetään yksi pelaaja.

Huom: Jos käytät tämän Ninjutsun, kun jäljellä olevien pelaajien lukumäärä on nolla (0), peli on loppu.

③



Le Vieux Manuel

Items

① When you see **Item Boxes**, break them open. These hold various items which you can pick up by walking into them. (These come in several different shapes.)

② **1 Up:** Earns you an extra Player.

③ **Heart:** Fills two units of your Power Gauge.

④ **Power Up:** Adds two extra units to your Power Gauge.

Gegenstände

① Wenn Du **Behälter** siehst, öffne sie. Darin sind verschiedene nützliche Dinge enthalten, die durch hineingehen aufgehoben werden. (Diverse Erscheinungsformen.)

② **1 Up:** Ein zusätzliches Leben.

③ **Herz:** Zwei zusätzliche Krafteinheiten.

④ **Power Up:** Zwei zusätzliche Krafteinheiten.

Eléments

① Lorsque vous voyez des **boîtiers d'éléments**, les ouvrir en les cassant. Ils contiennent divers éléments que vous pouvez collecter en marchant sur eux. (Ils ont plusieurs formes différentes.)

② **1 De plus:** vous fait gagner un joueur supplémentaire.

③ **Coeur:** remplit l'indicateur d'énergie de deux unités.

④ **Rajout d'énergie:** ajoute deux unités supplémentaires à l'indicateur d'énergie.

Artículos

① Cuando veas **cajas de artículos**, rómpelas para abrirlas. Estas cajas contienen diversos artículos que podrás recoger cuando las encuentres. (Las cajas tienen varias formas diferentes.)

② **1 Up:** Te da un jugador adicional.

③ **Corazón:** Añade dos unidades a tu medidor de energía.

④ **Energía:** Añade dos unidades adicionales a tu medidor de energía.

①



②



Le Vieux Manuel

Oggetti

① Quando vedi le **scatole degli oggetti**, aprile. Contengono vari oggetti che puoi raccogliere passandoci in mezzo. (Gli oggetti hanno forme diverse.)

② **1 Up:** Ti fa guadagnare un giocatore.

③ **Cuore:** Ti porta a due unità nell'indicatore di potenza.

④ **Power Up:** Ti aggiunge due unità nell'indicatore di potenza.

Föremål

① Bryt upp **Värdelådorna** när du får syn på dem. De innehåller olika sorters föremål som du kan ta upp genom att gå in i dem. (De finns i olika former.)

② **1 Up:** Ger dig en extra spelare.

③ **Hjärta:** Fyller på kraftmätaren med två enheter.

④ **Kraftförstärkning:** Ökar kraftmätaren med två enheter.

Voorwerpen

① Als je **Voorwerp Kisten** ziet, moet je deze open breken. Deze bevatten verscheidene voorwerpen die je op kunt pakken door erin te lopen. (Deze kisten verschijnen in verschillende vormen.)

② **1 extra:** Bezorgt jou een extra speler.

③ **Hart:** Vult twee eenheden van je krachtmeter.

④ **Power up:** Voegt twee extra eenheden toe aan je krachtmeter.

Esineet

① Kun näet **Esinelaatikot**, revi ne auki. Näissä on erilaisia esineitä, joita voit poimia kävelemällä niihin. (Nämä tulevat useissa eri muodoissa.)

② **1 ylös:** Saat yhden pelaajan.

③ **Sydän:** Täyttää voimamittariasi kahdella yksiköllä.

④ **Voima ylös:** Lisää kaksi yksikköä voimamittariisi.

③



④



Le Vieux Manuel

⑤ **Ninjutsu:** Earns you an opportunity to use Ninjutsu. When you die, the number on the Ninjutsu gauge on the status screen becomes zero.

Note: The highest number the Ninjutsu gauge can display on the screen is nine. However, the computer keeps track of, and gives you credit for exact number.

⑥ **Bomb:** Explodes automatically, so get away as fast as you can!

⑤ **Ninjutsu:** Einzusätzlicher Ninjutsu-Einsatz. Solltest Du allerdings sterben, wird die Anzahl im Statusfenster auf Null gesetzt.

Zur Kenntnis: Es werden maximal neun Ninjutsu-Einsätze angezeigt. Das Große Schicksal (Computer) zählt aber weiter und beachtet größere Anzahlen.

⑥ **Bombe:** Explodiert, also nichts wie weg!

⑤ **Ninjutsu:** vous donne l'opportunité d'utiliser le Ninjutsu. Lorsque vous mourez, le numéro sur l'indicateur de Ninjutsu sur l'écran d'état devient zéro.

Remarque: le numéro le plus élevé que l'indicateur de Ninjutsu peut afficher à l'écran est neuf. Cependant, l'ordinateur en garde une trace et vous donne un crédit du numéro exact.

⑥ **Bombe:** explose automatiquement, éloignez-vous donc aussi vite que possible!

⑤ **Ninjutsu:** Te da una oportunidad de usar Ninjutsu. Cuando mueras, el número en el indicador Ninjutsu en la pantalla de status será cero.

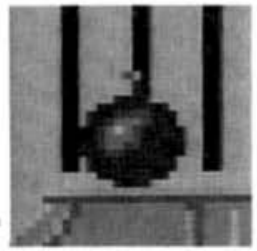
Nota: El número más alto que el indicador Ninjutsu puede exhibir en la pantalla es nueve. El computador mantendrá la cuenta y te indicará el número exacto.

⑥ **Bomba:** Explota automáticamente. Por lo tanto, ¡aléjate los más rápido que puedas!

⑤



⑥



Le Vieux Manuel

⑤ **Ninjutsu:** Ti dà una possibilità in più di usare l'arte Ninjutsu. Quando muori, il numero dell'indicatore Ninjutsu gauge nello schermo dello stato passerà a zero.

Nota: Lo schermo può visualizzare un numero massimo di Ninjutsu pari a nove. Il computer, tuttavia, tiene il conto e te ne fa usare il numero esatto.

⑥ **Bomba:** Esplode automaticamente, per cui allontanati più in fretta possibile!

⑤ **Ninjutsu:** Ger dig en chans att använda Ninjutsu. Om du dör blir talet på ninjutsumätaren på statusskärmen noll.

Obs: Ninjutsumätaren kan högst visa siffran nio. Datorn håller emellertid reda på, och ger dig tillgång till, det exakta antalet.

⑥ **Bomb:** Exploderar automatiskt, så stick därifrån så fort du kan!

⑤ **Ninjutsu**: Levert jou een kans op om Ninjutsu te gebruiken. Als je dood gaat, zal het nummer op de ninjutsu meter op het status scherm nul worden.

Let op: Het hoogste nummer dat de Ninjutsu meter op het scherm aan kan geven is negen. Maar de computer houdt het bij en geeft je krediet voor het exacte aantal.

⑥ **Bom:** Ontploft automatisch, dus zorg dat je zo snel mogelijk uit de buurt komt!

⑤ **Ninjutsu**: Saat tilaisuuden käyttää Ninjutsua. Kun kuolet, Status-kuvaruudussa olevan Ninjutsu-mittarin numeroksi tulee nolla.

Huom: Korkein lukema, joka voidaan nähdä Ninjutsu-mittarissa, on yhdeksän. Tietokone pitää muistissa kaikki tapahtumat ja täten saat kuitenkin hyväksesi täsmällisen lukeman.

⑥ **Pommi:** Räjähtää automaattisesti, joten sinun pitää poistua paikalta niin nopeasti kuin pystyt!

Le Vieux Manuel

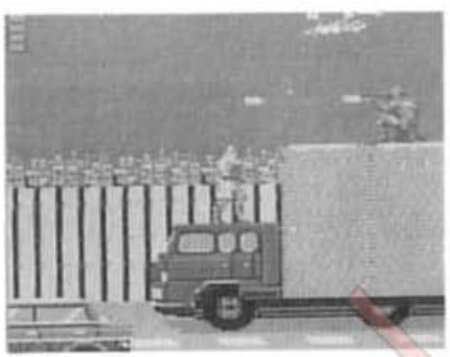
The Dangerous Road to Neo City

You and Joe Musashi must brave through four rounds of chaos, each with several different stages, and rescue the captured Shinobis before stepping into Neo City where the real nightmare begins! (You can start from any round you want.)

Highway
Carefully leap across speeding cars and trucks as you dodge bullets and masked hackers.

Arrows rain down and men with massive hammers run after you as you climb up towering buildings.

Wreck the crazed chopper – it's the only way to free Pink!



Die gefährlichen Wege nach Neo City

Joe Musashi muß sich in vier Runden gegen das Chaos durchsetzen, jede mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen, und die gefangenen Shinobis retten, bevor er Neo City betreten kann und der wahre Horror beginnt! (Du kannst in jeder beliebigen Runde beginnen.)

Autobahn
Springe vorsichtig über die rasenden Autos und Lastwagen, vermeide die Geschosse und die maskierten Banditen.

Pfeile regnen herab. Unmenschen mit massiven Hammern verfolgen Dich beim Erklettern der turmhohen Gebäude.

Vernichte den Hubschrauber – das ist der einzige Weg, Rosa zu befreien!

La route dangereuse vers la Cité Nouvelle

Vous et Joe Musashi, vous devez affronter quatre tours de chaos, chacun avec différentes étapes et sauver les Shinobis capturés avant d'entrer dans la Cité Nouvelle où le vrai cauchemar commence! (Vous pouvez commencer à partir de n'importe quel tour désiré.)

La grande route
Bondissez délicatement entre les voitures rapides et les camions tout en esquivant les balles et les piocheurs masqués.

Des flèches tombent et des hommes avec des marteaux massifs vous courent après pendant que vous escaladez les très hauts immeubles.

Détruisez le couperet fou, c'est le seul moyen pour libérer Rose!



El peligroso camino a la ciudad Neo

Tú y Joe Musashi deberán pasar por cuatro caóticas vueltas, cada una con diversas etapas, y rescatar a los Shinobis que han sido capturados, antes de entrar a la ciudad Neo donde la verdadera pesadilla comienza. (Podrás comenzar desde cualquier vuelta.)

Autopista
Salta cuidadosamente por encima de los veloces automóviles y camiones, al mismo tiempo que esquivas las balas y eludes a los enmascarados.

Cuando trepes por los inmensos edificios, lloverán flechas y hombres provistos de grandes martillos correrán tras de ti.

Destruye el hacha loca – ¡es la única manera de liberar a Rosa!

Le vieux Manuel

La pericolosa strada che porta alla Città di Neo

Tu e Joe Musashi dovete avere il coraggio di attraversare quattro round di caos, ognuno con varie tappe diverse, e salvare gli Shinobi catturati prima di entrare nella Città di Neo, dove comincia il vero incubo! (Puoi cominciare dal round che vuoi.)

Autostrada
Fai attenzione alle macchine e ai camion che vanno forte mentre spari pallottole e aghi mascherati.

Mentre ti arrampichi su per gli edifici scendono delle freccie e uomini con pesanti martelli ti corrono dietro.

Distruggi la mannaia impazzita, è l'unico modo per liberare Rosa!



Den farliga vägen till Neo City

Som Joe Musashi måste du slå dig igenom fyra ronders kaos, var och en med flera olika nivåer, och befria tillfångatagna shinobikrigare innan du fortsätter in i Neo City där den verkliga mardrömmen börjar! (Du kan börja från vilken rond du vill.)

Motorvägen
Hoppa mellan framrusande bilar och lastbilar medan du duckar för kulor och maskerade ryttare.

Pilarna regnar och män med slägghammare förföljer dig medan du klättrar uppför skyskraporna.

Förinta den skenande helikoptern – det är enda sättet att rädda Skär!

De gevaarlijke weg naar Neo Stad

Jij en Joe Musashi moeten je door vier chaotische ronden (die elk uit meerdere stages bestaan) heen worstelen en de gevangen Shinobis redden voordat je Neo stad binnengaat. Want hier begint de werkelijke nachtmerrie pas! (Je kunt vanaf elke ronde die je wilt starten.)

De Snelweg
Spring voorzichtig over voorbij scheurende auto's en vrachtwagens heen, terwijl je kogels en gemaskerde computerkrakers ontwijkt.

Pijlen regenen op je neer en mannen met massieve hamers achtervolgen je terwijl je torenhoge gebouwen beklimt.

Verniel de gekke helikopter – het is de enige manier om Roze te bevrijden!

Vaarallinen tie Neo Cityyn

Sinun ja Joe Musashin täytyy mennä rohkeasti läpi neljä sekasortoista kierrosta, joissa jokaisessa on useita eri tapahtumapaikkoja ja pelastaa vangitut Shinobit, ennenkuin menette Neo Cityyn, jossa alkaa todellinen painajaisuni! (Voit aloittaa mistä tahansa haluamastasi kierroksesta.)

Moottoritie
Hyppää varovasti nopeasti ajavien autojen ja trukkien yli samanaikaisesti, kun väistelet luoteja ja naamioituja hakkuaseita.

Nuolia sataa ja miehet, joilla on suuret moukarit juoksevat perässäsi, kun kiipeät pilven korkuisiin rakennuksiin.

Tuhoa kimpaantunut hakkaaja – se on ainoa tapa vapauttaa Vaaleanpunainen Shinobi!

Le vieux Marcel

Valley
Pay extra attention when floating downstream on slippery logs. Enemy Shinobis may greet you with a surprise!

Now you're in the dark labyrinth of monstrous rock formations. Watch your step!

Blue will appear as soon as you defeat the sword-wielding foe in this wet and wild duel.

Tal
Äußerste Vorsicht bei der Floßfahrt den Fluß hinab auf schlüpfrigen Stämmen. Die Feinde Shinobis bereiten eine Überraschung vor!

Im dunklen Labyrinth der Monsterfelsen empfiehlt es sich, jeden Schritt vorsichtig zu gehe!

Blau erscheint, sobald der schwertschwingende Feind in einem wilden und nassen Kampf besiegt ist.

La vallée
Faites très attention lorsque vous flottez en aval sur des tronçons de bois glissants. Des Shinobis ennemis peuvent vous accueillir par surprise!

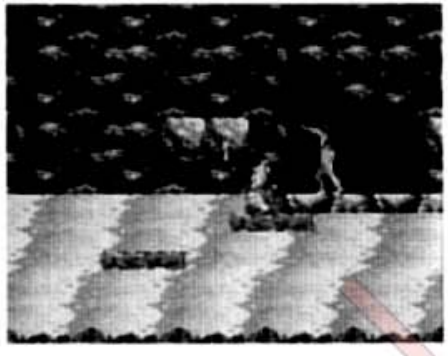
Maintenant vous êtes dans le labyrinthe sombre avec des formations de roches monstrueuses. Tenez-vous aux aguets!

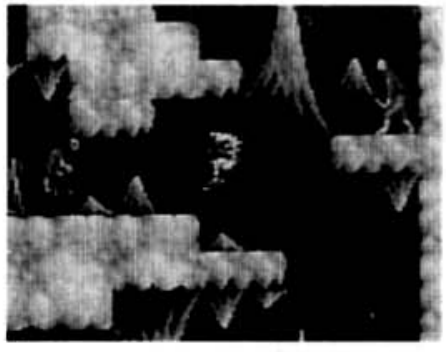
Bleu apparait aussitôt que l'adversaire maniant une épée fut vaincu dans ce duel sauvage dans l'eau.

Valle
Pon especial atención cuando vayas flotando corriente abajo en los resbaladizos troncos. ¡Los Shinobis enemigos pueden estar esperándote con una sorpresa!

Ahora estás en el oscuro laberinto de monstruosas formaciones rocosas. ¡Ten cuidado!

Azul aparecerá tan pronto como venzas al enemigo que arroja espadas, en este mojado y feroz duelo.





Le Vieux Manuel

Valle
Fai molta attenzione quando ti lasci andare alla corrente su tronchi scivolosi. Shinobi nemici potrebbero farti delle brutte sorprese!

Ora sei nel labirinto nero delle mostruose formazioni rocciose. Guarda dove metti i piedi!

Blu apparirà non appena sconfiggerai il nemico con la spada in un selvaggio duello all'ultimo sangue.

Dalen
Slappna inte av medan du flyter nedströms på de hala stockarna. Fienden väntar på att ta dig med överraskning!

Nu befinner du dig i den mörka labyrinten av klippformationer. Se upp var du sätter fötterna!

Blå är befriad så fort du har besegrat svärdsfäktaren i en våt och våldsam duell.

De Vallei
Let extra op als je op glibberige houtblokken met de stroom mee drijft. Vijandige Shinobi's kunnen je wel eens met een verrassing op staan te wachten!

Nu bevind je je in het donkere doolhof vol monsterachtige rotsformaties. Kijk uit waar je loopt!

Blauw zal verschijnen zodra je de vijand verslaat die wild met zijn zwaard staat te zwaaien in dit natte en ruige duel.

Laakso
Sinun tulee tarkentaa huomiokykysi erityisesti silloin, kun kellut liukkaiden tukkien päällä virtaa alaspäin. Vihollis-Shinobit saattavat yllättää sinut!

Nyt olet jättiläismäisten kivimuodostelmien pimeässä labyrintissä. Katso mihin panet jalkasi!

Sininen ilmestyy sen jälkeen, kun olet voittanut taitavasti miekkaa käsittelevän vihollisen tässä märässä ja villissä kaksintaistelussa.



Le Vieux Manuel

Harbor
Wreak havoc among the crates and cranes!

Ready for a violent fight on the stormy deck?

The ship is crawling with real bad dudes! If you don't want to end up dead, use your head!

Scrap the robot and rescue Yellow!

Hafen
Gewirr und Schrott von Behältern und Kränen!

Bereit zum tödlichen Kampf auf einem stürmischen Deck?

Das Schiff ist ein Nest voll übler Ganoven ! Dein Ende ist nahe, gebrauche Deinen Kopf!

Überliste den Roboter und rette Gelb!

Le port
Créez des ravages parmi les cageots et les grues!

Prêt pour une bataille violente sur le pont tumultueux?

Le bateau grouille de vrais mauvais types! Si vous ne voulez pas mourir, utilisez votre cerveau!

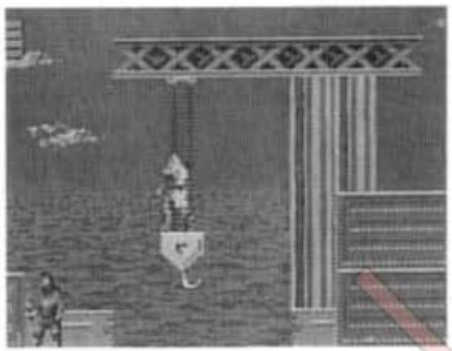
Mettez hors combat le robot et sauvez Jaune!

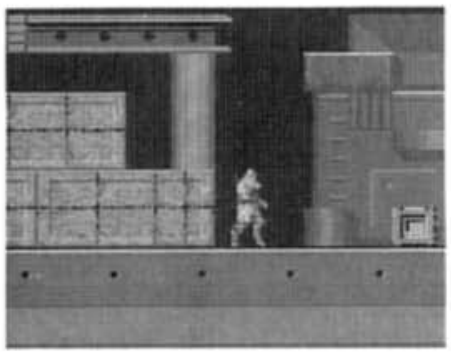
Puerto
¡Haz estragos entre los cajones de embalaje y las grúas!

¿Listo para una violenta lucha en la tormentosa cubierta?

¡El barco está lleno de personas realmente malas! ¡Si no quieres terminar muerto, usa tu cabeza!

¡Elimina al robot y rescata a Amarillo!





Le Vieux Manuel

Porto
Semina distruzione fra i container e le gru!

Sei pronto per una violenta battaglia sul pontile tempestoso?

La nave brulica di esseri veramente cattivi! Se non vuoi rimetterci le penne, usa la testa!

Smantella il robot e salva Giallo!

Hamnen
Sprid förödelse bland lårar och kranar!

Är du beredd på en våldsam strid på ett blåsigt däck?

Skeppet är proppfullt av verkliga råskinn! Använd huvudet om du vill klara dig levande härifrån!

Gör mos av roboten och befria Gul!

De Haven
Veroorzaak vernieling en puinhopen tussen de kratten en de kranen!

Ben je klaar voor een gewelddadig gevecht op het stormachtige dek?

Het schip zit barstensvol met echt hele enge mannen! Als je niet als een koud lijk wilt eindigen, zul je je hoofd goed moeten gebruiken!

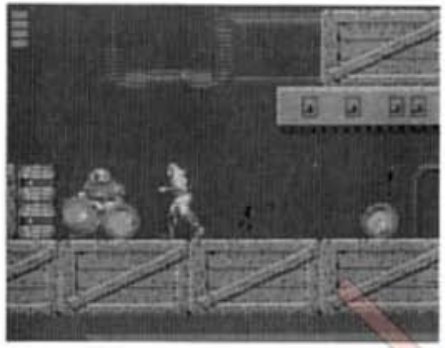
Sloop de robot en red Geel!

Satama
Tuhoa vihollisen voimia laatikoiden ja nostureiden keskellä!

Oletko valmis raivoisaan taisteluun myrskyisen kannen päällä?

Laiva on täynnä todella pahoja tyyppejä! Käytä älyäsi, jotta et menetä henkeäsi!

Romuta robotti ja pelasta Keltainen!





Le Vieux Manuel

Woodland
Fend off saw blades and find your way out of this deathtrap!

Laser-blasting statues and evil monks await in this crumbling pagoda.

As soon as you overcome the hovering mask of death, Green will be freed.

Wald
Weiche den Sägen aus und suche den Weg aus der Todesfalle!

Laser-bestückte Statuen und übel gelaunte Mönche erwarten Dich in der verfallenen Pagode.

Sobald Du die Maske des Todes überwunden hast, ist Grün befreit.

La forêt
Détournez les lames de scie et frayez-vous un chemin hors de cet endroit dangereux!

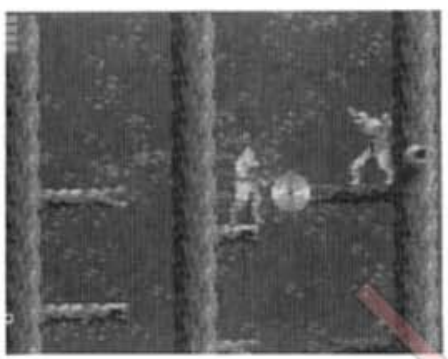
Des statues à destruction par laser et des singes méchants vous attendent dans cette pagode en éboulement.

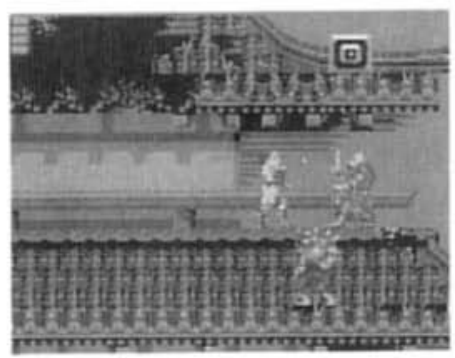
Dès que le masque menaçant de la mort est évité, Vert est libéré.

Bosque
¡Defiéndete de las hojas de sierra y encuentra la salida de esta trampa mortal!

Estatuas que lanzan rayos láser y malvados monjes te esperan en esta desmoronada pagoda.

Tan pronto como superes la inmóvil máscara de la muerte, Verde será liberado.





Le Vieux Manuel

Foresta
Respingi le lame e trova la strada per uscire da questa trappola mortale!

Nella pagoda in rovina ti aspettano le statue distruttrici con il laser e i monaci malefici.

Verde sarà libero non appena avrai sconfitto la maschera della morte.

Skogen
Parera sågbladen och slå dig ut ur den här dödsfällan!

Statyer med laserkanoner och ondskefulla munkar väntar på dig i den vittrade pagoden.

Så fort du besegrar den hotande dödsmasken är Grön fri.

Bosland
Ontwijk zaagbladen en zorg ervoor dat je de weg naar buiten vindt in deze dodelijke val!

Laser-schietende standbeelden en duivelse apen wachten je op in deze brokkelige pagode.

Zogauw je het zwevende doodsmasker overwint, zal Groen bevrijd zijn.

Metsä
Torju sahanterät ja etsi pakotie tästä kuolonloukusta!

Laser-säteitä ampuvat patsaat ja pahat munkit odottavat tässä rappaeutuvassa pagodipuumetsässä.

Vihreä vapautuu sen jälkeen, kun olet voittanut leijailevan kuoleman naamion.



Le Vieux Manuel

When You Clear a Round

When you destroy the round boss and rescue the captured Shinobi, your score and the top score appears. Any bonus points you've earned will be added to your score. In a few moments, the Round Select screen appears. On the Round Select screen, select a Round and press Button 1 or 2.

Nach Überstehen einer Runde

Wenn Du die Runde überstehst und den gefangenen Shinobi gerettet hast, erscheint Dein Ergebnis und das beste Ergebnis. Alle hart verdienten Sonderpunkte werden dazugezählt. Nach wenigen Momenten erscheint die Rundenauswahl und weiter geht's mit der Auswahl der nächsten Runde. Drücke Taste 1 oder 2.

Lorsque vous franchissez un tour

Lorsque vous détruisez le chef de tour et sauvez le Shinobi capturé, votre score et le score maximal apparaissent. Chaque point de bonus gagné est rajouté à votre score. Dans quelques moments, l'écran de sélection de tour apparaît. A l'apparition de l'écran de sélection de tour, sélectionnez un tour et appuyez sur la touche 1 ou 2.

Cuando completas una vuelta

Cuando destruyas al jefe de una vuelta y rescates al Shinobi capturado, se indicarán tu puntuación y la puntuación puntaje máxima. Los puntos extra que hayas ganado se añadirán a tu puntuación. Después de unos instantes, la pantalla de selección de vuelta (Round Select) aparecerá. Estando ya en la pantalla de selección de vuelta, selecciona una vuelta y presiona el botón 1 ó 2.



Le Vieux Manuel

Quando superi un round

Quando distuggi il boss del round e salvi lo Shinobi catturato, appaiono il tuo punteggio e il record. Al tuo punteggio saranno aggiunti i punti bonus che avrai guadagnato. Dopo poco apparirà lo schermo Round Select. Nello schermo Round Select, scegli un round e premi il Tasto 1 o 2.

När du har klarat en rond

Din poäng och rekordet visas när du förintar rondhärskaren och befriar den fångslade shinobikrigaren. All bonus du har fått läggs till din poäng. Efter ett par sekunder visas rondskärmen. Välj en rond på rondskärmen och tryck på tangent 1 eller 2.

Als Je Een Ronde Veilig Doorkomt

Als je de Ronde Baas vernietigt en de gevangen Shinobi gered hebt, zal de topscore verschijnen. Indien je Bonuspunten verdient hebt, zullen deze aan je score toegevoegd worden. Binnen enkele seconden verschijnt het Ronde Keuze scherm, kies een ronde en druk op Toets 1 of 2.

Kun selviät kierroksesta

Kun olet tuhonnut kierroksen vihollisien johtajan ja pelastanut vangitun Shinobin, pistemääräsi ja huippupistemäärän lukemat ilmestyvät esiin. Jos olet ansainnut lisäpisteitä, ne tulevat mukaan pistemääräsi. Hetken kuluttua ilmestyy kierroksen valinnan kuvaruutu esiin. Valitse kierros esiin tulleesta kierroksen valinnan kuvaruudusta ja paina painiketta 1 tai 2.

Le Vieux Manuel

Game Over and Continue

When you lose all your players, the game over screen appears. To continue the game, press Start, Button 1 or Button 2 before the timer reaches zero on the Continue screen. You can continue up to three times.

Shinobi Survival Tips

- Before starting the game, read the Shinobi profiles and the rundown of the different rounds in this manual. You can then decide on which Shinobi to rescue first, second and so on.
- Use Ninjutsu wisely.



Game Over und Fortsetzung

Sollten unglücklicherweise alle Spieler verloren gehen, erscheint das Fenster "Game over". Um das Spiel fortzusetzen, drücke Start, Taste 1 oder Taste 2, aber bevor die Zeit auf Null steht. Das ist dreimal erlaubt.

Überlebenstips des Großmeisters

- Lies vor dem Beginn die Fähigkeiten und Taktiken der Kämpfer sorgfältig durch. Studiere ebenso sorgfältig die Beschreibung der verschiedenen Runden in dieser Anleitung. Entscheide dann, welcher Kämpfer zuerst gerettet werden soll, welcher danach...
- Sei weise beim Einsatz der Ninjutsu-Magie.

Fin de jeu et suite

Lorsque vous avez perdu tous vos joueurs, l'écran de fin de jeu apparaît.
Pour continuer le jeu, appuyez sur la touche de démarrage, la touche 1 ou la touche 2 avant que la minuterie atteigne zéro sur l'écran continu. Vous pouvez continuer jusqu'à trois fois.

Conseils de survie de Shinobi

- Avant de commencer le jeu, lisez les profils Shinobi et la descente des différents tours décrits dans ce manuel. Vous pouvez alors décider quel Shinobi sera sauvé en premier, ensuite etc.
- Utilisez le Ninjutsu à bon escient!

Fin del juego y reanudación

Cuando pierdas todos tus jugadores, la pantalla de fin del juego (Game Over) aparecerá. Para continuar con el juego, presiona Start, el botón 1 ó el botón 2 antes de que el temporizador llegue a cero en la pantalla de continuar (Continue). Podrás continuar el juego hasta tres veces.

Consejos de supervivencia Shinobi

- Antes de iniciar el juego, lee en este manual la descripción de los Shinobis y de las diferentes vueltas. De esta manera podrás decidir qué Shinobi rescatar primero, segundo, etc.
- Usa el Ninjutsu con sabiduría.

Le vieux Manuel

Game Over e Continue

Quando perdi tutti i giocatori, appare lo schermo game over. Per continuare il gioco, premi Start, il Tasto 1 o il Tasto 2 prima che il timer nello schermo continue arrivi a zero. Puoi continuare per un massimo di tre volte.

Consigli per la sopravvivenza degli Shinobi

- Prima di iniziare, leggi nel manuale i profili Shinobi e la descrizione dei vari round. Poi puoi decidere che Shinobi liberare per primo, per secondo ecc.
- Usa l'arte Ninjutsu con intelligenza.



Game Over och fortsätt

Spelskärmen visas om du förlorar alla dina spelare. Tryck på Start, tangent 1 eller tangent 2 innan klockan på fortsättningsskärmen går ner till noll för att fortsätta spela. Du kan fortsätta upp till tre gånger.

Shinobi överlevnadstips

- Kontrollera vilka tekniker shinobikrigarna använder och läs genomgången av de olika ronderna i den här instruktionen. Bestäm sedan vilken shinobi du vill rädda först och så vidare.
- Använd Ninjutsu klokt

Opnieuw Spelen en Doorgaan met het Spel

Als je al je spelers verloren hebt, zal het GAME OVER (opnieuw spelen) scherm verschijnen. Om door te gaan met het spel, druk je op de Start Toets, op Toets 1 of op Toets 2 voordat de tijdmeter op het scherm op nul komt te staan. Je kunt maximaal drie keer doorgaan met hetzelfde spel.

Shinobi Overlevingstips

- Voordat je met het spel begint, lees je de Shinobi Karakteristieken en de beschrijvingen van de verschillende ronden in deze handleiding goed door. Dan kun je besluiten welke Shinobi je eerst wilt redden, welke als tweede enzovoort.
- Gebruik je Ninjutsu op een verstandige manier.

Peli loppuu ja jatkuu

Kun menetät kaikki pelaajat, pelin loppumiskuvaruutu ilmestyy esiin. Jos haluat jatkaa peliä, paina aloituspainiketta, painiketta 1 tai 2, ennenkuin ajastin saavuttaa nollan jatkokuvaruudussa. Voit jatkaa peliä enintään kolme kertaa.

Vihjeitä Shinobin selviytymisestä

- Lue huolellisesti Shinobien kuvaus ja eri kierrosten yhteenveto tästä käyttöohjekirjasesta, ennenkuin aloitat pelin. Voit sen jälkeen päättää minkä Shinobin haluat pelastaa ensimmäisenä, toisena, jne...
- Käytä Ninjutsua järkevästi.

Le vieux Manuel

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear 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.

Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassetten-schachtel aufbewahren.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear 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 précautions 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.

Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.

* No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.









Le vieux manuel

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.

* Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.

* Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.

* Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④



⑤



⑥



⑦



Le vieux manuel

SEGA

PRINTED IN JAPAN