



*LES GUERRIERS NINJA*

双龍

DOUBLE DRAGON

*The Revenge*

SHINOBI™

THE

NINJA

WARRIORS

# SHINOBI

## FRANÇAIS

PRODUCED BY THE SALES CURVE FOR VIRGIN MASTERTRONIC LTD. © 1988/89/90 SEGA ENTERPRISES LTD. (P) 1990 VIRGIN MASTERTRONIC LTD. THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN AND "SHINOBI" AND "SEGA®" (OR "SEGA™") ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.

WARNING: ALL RIGHTS OF THE PRODUCER AND THE OWNER OF THE WORK REPRODUCED RESERVED, UNAUTHORISED COPYING, HIRING, LENDING, PUBLIC PERFORMANCE, RADIO OR TV BROADCASTING OR DIFFUSION OF THIS DISC PROHIBITED. THIS PROGRAMME IS SOLD ACCORDING TO VIRGIN MASTERTRONIC TERMS OF TRADE AND CONDITIONS OF SALE COPIES OF WHICH ARE AVAILABLE ON REQUEST.

## **FRANCAIS: Instructions De Chargement**

AMIGA: Introduisez le disque dans le Lecteur A. Le programme se chargera et se déroulera.

ATARI ST: Introduisez le disque dans le Lecteur A. Le programme se chargera et se déroulera.

AMSTRAD - DISQUE: Run 'Disc'.

AMSTRAD - CASS: (464) Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

(6128) Tapez/TAPE et appuyez sur RETURN.  
Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

### **Commandes**

HAUT \* saut vers le haut

BAS \* accroupissement

GAUCHE/DROITE \* tournez à gauche/droite (puis marchez à gauche/droite)

FEU \* lancez l'arme courante ou donnez coup de pied/poing

FEU et HAU/FEU et BAS \* sautez entre le sol et les plateformes plus hautes

BARRE d'ESPACEMENT \* active la Magie Ninja

P \* Pause

### **OUF! QUELLE CANICULE.**

Un jour d'été et de chaleur, les choses commencèrent à se gâter.

En tant que diplômé le plus célèbre d'une école orientale secrète Ninja, vous aviez été invité à la cérémonie annuelle de

remise des diplômes et de distribution des prix. Après avoir impressionné les classes juniors à l'assemblée avec vos prouesses internationales de Ninja, vous étiez sur le point de distribuer les prix aux séniors quand, soudain, dans un flash de Magie Noire Ninja, Bwah Foo fit une apparition qui n'était pas prévue au programme.

Peu d'élèves savaient qui était Bwah Foo, mais en l'espace d'une ninja-seconde, vous l'aviez identifié et vous vous étiez rendu compte que cet ancien et illustre diplômé de l'école Ninja a dévié du droit chemin. Paralysé par la magie de Bwah Foo, vous fûtes incapable de bouger un muscle ou même de remuer un tendon pendant que les acolytes de Bwah emmenaient toute la classe junior.

Alors, le méchant Foo vous lança un défi personnel. D'un puissant mouvement, il culbuta sur la plateforme sur laquelle vous donniez votre discours et colla le bout de son nez au votre. "Mais, c'est Joe Musashi", ricana-t-il, "le vieux Deux-Shurikens lui-meme. Ca alors!" (Indéniablement, la qualité de l'enseignement dans le 'Camp Noir' s'est dégradé de manière abominable, vous dites-vous, alors que Bwah continuait à divaguer d'une manière que l'on associait normalement aux pantomimes à deux sous des villes côtières.

Eh bien, voyons. Ce que je veux, c'est de l'or", poursuivit-il, "tout l'or qui se trouve dans les coffres de l'Ecole. Si, d'ici Mercredi soir, je n'ai pas cet or, je tuerai jusqu'au dernier membre de la Classe des Juniors. ENSUITE tu le regretteras". Puis, avec un gloussement debile et dans un flash de magie Ninja verte, il disparut.

## **DU PAIN SUR LA PLANCHE**

L'effet magique mit quelques heures à se dissiper - indéniablement, les magiciens du Camp Noir étaient plus habiles que ceux qui écrivaient les discours. Alors que vous étiez entre les mains de la magie de Bwah Foo, votre cerveau Ninja bien accordé commença à fonctionner. Il était évident que le lâche individu avait emmené les enfants kidnappés à sa cachette et il était évident que ses intentions étaient sérieuses. L'école devait soit vider ses coffres et abandonner l'or soit faire face à la colère des parents...

Cependant, vous aviez pris part à une cérémonie de thé avec le Proviseur de l'école et sa concubine favorite juste avant la lecture du discours, et n'aviez-vous pas entendu le Proviseur dire que l'école était presque à court d'or? Effectivement! Un appel de fonds était sur le point d'être fait aux Anciens - et si ces anciens diplômés ne crachaient pas, alors l'école serait certainement forcé de fermer ses portes ou, au minimum, elle devrait honteusement fusionner avec l'Ecole des Samurais qui se trouve de l'autre côte de l'île, "et pouvez-vous vous imaginer la réaction des parents", soupira le proviseur.

"Eh bien, je ne vois qu'une solution" vous dites-vous avec résignation, alors que l'effet de la Magie commençait à se dissiper. "J'ai bien peur qu'il n'y ait que moi qui puisse retrouver ces enfants".

## **FOO SE BATTRAIT**

Mercredi soir approche à présent, de même que la date limite fixée par Bwah Foo pour la rançon. Vous avez trouvé l'endroit où il se cache et il est temps, pour vous, de mettre votre technique ninja au service de la vérité, la beauté et la justice.

Pour atteindre le repaire de Bwah Foo, vous devez vous battre et vous frayer un chemin à travers cinq missions. Chaque mission se divise en trois ou quatre étapes, contenant des acolytes très mobiles, une poignée d'enfants Ninja Kidnappés et un des grands patrons de Bwah que vous devez vaincre avant de pouvoir passer à la mission suivante.

Le sauvetage doit être terminé avant l'expiration du délai de Bwah Foo. Il y a donc un temps limite à l'intérieur duquel vous devez terminer une section. Vous devez sauver tous les enfants se trouvant dans une mission avant de pouvoir affronter le patron à la fin de chaque mission. Lorsque vous passez à côté des enfants, votre Magie Ninja les renverra chez Papa et Mamman. Vous devez ensuite vaincre le patron dans un combat à mort pour pouvoir passer à la prochaine mission. Le temps qui reste sur le chrono sera converti en points en votre faveur.

En sauvant les enfants Ninja, vous gagnez l'éternelle gratitude de leurs parents et, chose plus importante, des points. En délivrant plusieurs gosses, vous obtenez une arme puissante, plus mortelle que le shuriken. Utilisez ces armes soigneusement et souvenez-vous que, quand les choses se gâtent vraiment, vous ne pouvez compter sur le pouvoir de la Magie Ninja qu'une seule fois par niveau. Prudence!

# DOUBLE DRAGON II

## FRANÇAIS

"COPYRIGHT © 1989/90 AMERICAN TECHNOS INC. ALL RIGHTS RESERVED" "AMERICAN TECHNOS™" "DOUBLE DRAGON II — THE REVENGE™" (P) 1990 VIRGIN MASTERTRONIC LTD.

WARNING: ALL RIGHTS OF THE PRODUCER AND THE OWNER OF THE WORK REPRODUCED RESERVED, UNAUTHORISED COPYING, HIRING, LENDING, PUBLIC PERFORMANCE, RADIO OR TV BROADCASTING OR DIFFUSION OF THIS DISC PROHIBITED. THIS PROGRAMME IS SOLD ACCORDING TO VIRGIN MASTERTRONIC TERMS OF TRADE AND CONDITIONS OF SALE COPIES OF WHICH ARE AVAILABLE ON REQUEST.

## **DOUBLE DRAGON II**

Le combat continue! Les Doubles Dragons, Billy et Jimmy, cherchent à venger la mort de Marian. Ils pourraient même la ressusciter si seulement ils trouvaient un moyen de pénétrer dans le repaire secret du Shadow Boss. Un jeu plein d'action et de combat qui tiendra en haleine un ou deux joueurs!

## **DEALING WITH THE BAD GUYS (La Chasse aux Types Méchants).**

Billy et Jimmy Lee, deux Artistes Martiaux très doués, ont un énorme répertoire de coups qu'ils peuvent utiliser dans leur lutte contre les types méchants.

Entrenez-vous à ces commandes et, vous aussi, pourriez acquérir une maîtrise naturelle de leur technique de combat.

## **LES ARMES - UNE BONNE OCCASION POUR MIEUX VOUS BATTRE**

Dans leur combat en terrain ennemi, Billy et Jimmy rencontreront des voyous et des bandits (voir la distribution des rôles pour plus de détails). Certains sont armés mais ils peuvent être forcés de lâcher leurs armes. De temps à autre, vous trouverez une arme utile, abandonnée par mégarde par un voyou. Chaque fois que vous en avez l'occasion, ramassez-là et utilisez-là.

Les pelles, les poignards, les boules d'énergie, les boîtes, les grenades, les rondins et les fouets peuvent tous être utilisés contre les hordes maraudeuses. Saisissez au vol chaque occasion qui vous est donnée pour régler les scores. Billy et Lee sont des combattants doués et maîtrisent immédiatement toute arme que vous mettez entre leurs mains.

## L'HISTOIRE CONTINUE...

Les choses n'ont pas si bien tourné, après tout. Quand le gang des Guerriers Noirs enlevèrent Marian et déclenchèrent l'expédition précédente dans les rues de la ville, son ami Billy Lee sauva la situation. Avec l'aide de son frère Jimmy, Billy réussit à délivrer Marion et à se débarrasser du méchant chef des Guerriers Noirs- un amoureux des fusils du nom de Willy.

A la fin de Double Dragon I, les rues de la ville étaient devenues plus saines après l'élimination définitive des Guerriers Noirs. C'était, du moins, ce que tout le monde pensait.

Billy et Jimmy ne tuèrent pas TOUS les guerriers. Le seul membre du groupe qui survécut se remit de ses blessures et passa plusieurs années à étudier la médecine orientale antique. Une des branches éloignées de la science médicale ancienne qu'elle avait étudiée était ce que l'on pouvait appeler la magie - une magie si puissante qu'elle pouvait ressusciter les morts. Linda perfectionna ses pouvoirs d'Undhai, ou médecine magique, au point qu'elle était capable d'injecter de la vie dans les restes des corps que les âmes avaient désertés depuis longtemps.

Il n'est pas difficile de deviner l'objectif de Linda. D'abord, elle s'entraîna sur les restes de quelques petits caïds, membres de la basse classe du gang des Guerriers Noirs, pour s'assurer qu'elle maîtrisait entièrement la magie avant de se consacrer à ressusciter Willy lui-même. Avant que les Frères Lee n'aient pu se rendre compte de quoique ce soit, les Guerriers Noirs avaient reformé leurs rangs et étaient prêts à entrer en action de nouveau. Linda avait aussi, en toute apparence, produit un ou deux mutants dans le groupe, lors de ses premières expériences...

Mû par un puissant désir de vengeance (renforcé par cinq années de mort), Willy ordonna à ses laquais d'enlever Marian encore une fois. Au bout de quelques jours seulement, la pauvre fille se retrouva dans la base secrète de Willy. N'étant pas de nature à commettre deux fois la même erreur, Willy fit immédiatement assassiner Marian et enferma ses restes dans un champ magique que Linda avait fait apparaître. (Linda s'éleva en flèche dans la hiérarchie des Guerriers Noirs après ce qu'elle avait fait pour Willy).

Une fois de plus, les jumeaux se mettent à la recherche de Marian, mais, cette fois-ci, leur mission sera encore plus compliquée. Billy et Jimmy commencent leur quête à partir de l'héliport de la ville. Ils doivent se battre et se frayer un passage à travers une cage d'ascenseur, atteindre et entrer dans un entrepôt et en ressortir en pleine campagne. Ils se battent le long d'une falaise et arrivent au sommet d'une colline où est dissimulée une porte menant à la base secrète de Willy. Le corps de Marian repose dans une tombe au milieu de ce repaire. Pour pouvoir espérer sauver Marian et ramener son âme dans ce monde, les héros doivent tuer Willy puis livrer bataille à leurs propres âmes torturées...

Ce n'est que lorsque les Guerriers et Willy auront été défaits que l'on pourra accéder au champ magique protégeant les restes de Marian. Les Lee sont des jumeaux mais ils sont aussi les septièmes fils d'un septième fils et ont donc des pouvoirs magiques que leur a conférés Shinto à leur naissance. Quand ils auront battu leurs propres âmes au combat, ils puiseront de l'énergie de l'éther qui leur permettra d'organiser une cérémonie de résurrection et de ressusciter Marion.

Les Guerriers finalement détruits et la santé de Marian au beau fixe, Billy, Jimmy et Marian entreront, à travers un portail, dans un autre continuum spatial/temporel où ils espéreront vivre une vie longue et paisible.

## LE JEU

Le seul moyen de délivrer Marian est de vous battre et de vous battre encore. Billy peut organiser une mission de secours à lui seul, mais il a plus de chances de réussir s'il entre en lice avec son frère à côté de lui. (Si deux joueurs participent à la recherche de Marian, ils doivent travailler en équipe et protéger leurs partenaires respectifs).

Chacune des cinq sections de jeu doit être terminée avant que le compteur au-dessus de l'écran principal n'atteigne zéro, auquel cas les héros perdraient une de leurs précieuses vies shinto. Les coups des membres de l'équipe de sabotage des Guerriers Noirs réduisent aussi la force vitale des Lee dont la situation en vies est indiquée par les deux affichages au bas de l'écran. Le nombre total de vies dont disposent Billy et Jimmy est indiqué par un affichage digital qui se trouve immédiatement au-dessus de leurs compteurs de force vitale.

Le chemin menant à l'endroit où se trouve Marian pousse les garçons inexorablement vers la droite de l'écran. La seule manière de passer d'une section de la zone de jeu à l'autre est de débarrasser la zone dans laquelle vous vous trouvez de tous les Guerriers qui s'y trouvent. Une fois la zone vidée, la Main-Guide apparaîtra dans les cieux, exhortant Billy et Jimmy à aller à la sortie.

Vu que Jimmy et Billy ont vécu des vies simples et honnêtes, les Pouvoirs Shinto qui gouvernent l'univers leur ont accordé un niveau limité d'immortalité. (S'ils venaient à accomplir cette mission, le statut entier de Dieu Shinto leur est conféré avant leur passage à un autre continuum spatial/temporel). Si l'un des frères Lee venait à mourir soudainement, il est possible d'activer un des cinq crédits d'immortalité accordés par les Pouvoirs Shinto. La quête peut continuer avec un héros fraîchement rajeuni.

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

### **AMIGA**

Introduisez le Disque dans l'Unité A. Le programme se chargera et se déroulera.

### **ATARI ST**

Introduisez le Disque dans l'Unité A. Le programme se chargera et se déroulera.

### **AMSTRAD - DISQUE**

Run 'Disc'.

### **AMSTRAD - CASSETTE**

464: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

6128: Tapez ITAPE et appuyez sur RETURN. Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

## **Les Coups:**

Mouvement de direction, par exemple haut = déplacement vers haut,  
gauche = allez à gauche, etc.

Feu = donnez coup de poing, fouettez, lancez couteau, boxez ou grenade etc.

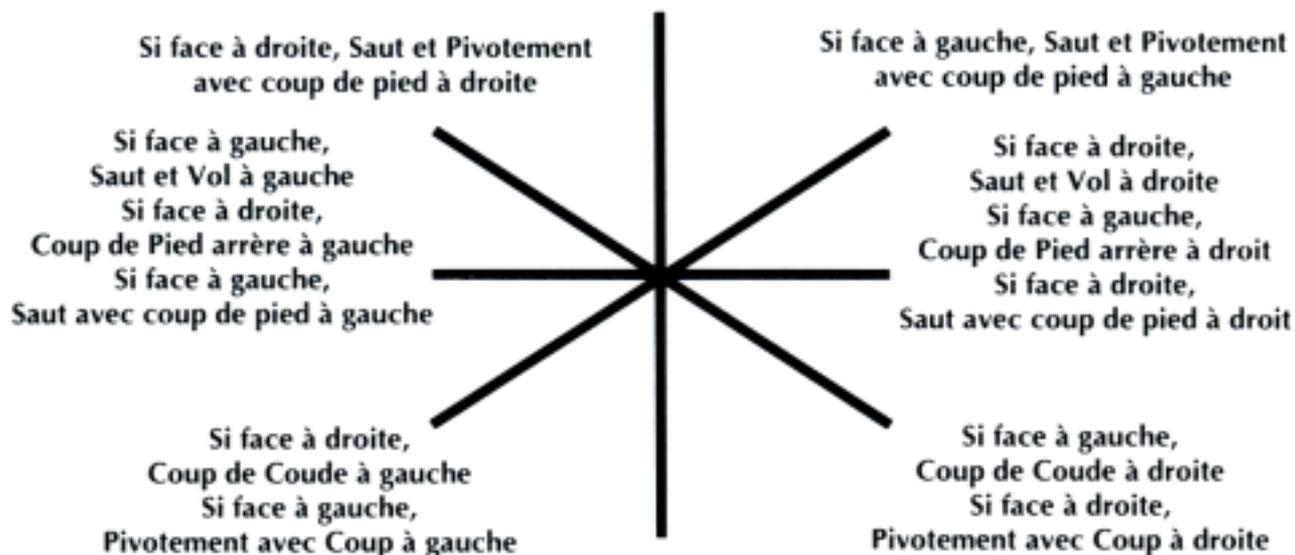
## **Mouvements Spéciaux**

Saut avec coup de pied arrière:	Bas & Feu
Saut vers haut:	Haut & Feu
Pivotement avec coup de pied	Bas, Gauche et Feu (doit faire face à gauche droite).
Saut avec coup de pied à gauche:	Bas, Gauche et Feu (doit faire face à gauche).
Pivotement avec coup de pied	Bas, Droite et Feu (doit faire face à droite)
Saut avec coup de pied à gauche:	Bas, Droite et Feu (doit faire face à droite).
Coup de Coude à Droite:	Droite & Feu (doit faire face à gauche)
Coup de Coude à Gauche:	Gauche & Feu (doit faire face à droite)
Coup de pied en Tornade:	Saut vers le haut à l'aide de Bas & Feu puis alternance des touches Gauche & Droite.

# COMMANDES ST / AMIGA

## COMMANDES AVEC BOUTON FEU ENFONCE

### Saut vers Haut



**FEU = COUP DE POING, RAMASSEZ, LANCEZ, ETC.**

**Manche à balai 1 ou 2 ou les deux.**

# NINJA WARRIORS

## FRANÇAIS

\*LICENCED FROM © TAITO CORP. 1988/89/90. PROGRAMMED BY  
RANDOM ACCESS. COPYRIGHT THE SALES CURVE 1989/90.  
DISTRIBUTED BY VIRGIN MASTERTRONIC LTD.

WARNING: ALL RIGHTS OF THE PRODUCER AND THE OWNER OF THE WORK REPRODUCED  
RESERVED, UNAUTHORISED COPYING, HIRING, LENDING, PUBLIC PERFORMANCE, RADIO OR  
TV BROADCASTING OR DIFFUSION OF THIS DISC PROHIBITED. THIS PROGRAMME IS SOLD  
ACCORDING TO VIRGIN MASTERTRONIC TERMS OF TRADE AND CONDITIONS OF SALE  
COPIES OF WHICH ARE AVAILABLE ON REQUEST.

## **NINJA WARRIORS**

Le pouvoir absolu corrompt totalement.

Il y a des années, le jeune Bangler s'embarqua dans une carrière politique - un garçon facile à vivre et d'un bon caractère, il gagna vite le support des électeurs et fut élu. Il ne lui fallu que quelques mois pour réaliser qu'il aimait le pouvoir et il décida qu'il ferait tout pour l'obtenir et le garder.

Petit à petit, ses motivations et ses méthodes changèrent. Le jeune idéaliste qui voulait devenir politicien devint lentement un monstre avide de pouvoir. Exploitant le pouvoir de certains individus de la police et de l'armée déjà corrompus, la montée au pouvoir de Bangler fut fulgurante. Commenant par le gouvernement local puis national, Bangler s'éleva progressivement jusqu'au gouvernement mondial. Son alliance finale avec les milieux criminels internationaux fit pencher la balance en sa faveur - Bangler réussit finalement à devenir Président du Monde.

## **FERVEUR REVOLUTIONNAIRE**

Une fois Bangler au pouvoir, la démocratie s'effondra rapidement - maintenant qu'il s'était arrangé pour se saisir du pouvoir, il n'allait pas courir le risque d'une élection générale. Quelques jeunes idéalistes continuèrent à militer pour la démocratie et pour le droit à la souveraineté populaire, mais un des leurs disparut dans des circonstances mystérieuses(mais toujours sanglantes). Maintenant les policiers et les membres de l'armée de Bangler patrouillent les rues de chaque ville et village du globe, à la recherche de la moindre indication de mécontentement afin de prévenir une révolution.....

La cause du Bien n'est cependant pas complètement perdue. Un chercheur scientifique du nom de Mulk contrôle toujours un

grand laboratoire clandestin fondé par le Gouvernement Mondial précédent, pour la recherche sur la robotique. Mulk et ses employés sont inspirés par la ferveur révolutionnaire (car bien entendu Bangler coupa leur subvention dès son arrivée au pouvoir), et ils décidèrent qu'il était temps de débarrasser le monde de ce Salaud.

Mulk et ses complices créèrent deux machines à assassiner, à l'image de l'homme. Pas à partir d'argile mais du meilleur molybdène-titanium. Ces Ninjas-robots sont les meilleures machines programmables à tuer. Les meilleures machines à tuer de toute façon - l'équipe scientifique de Mulk n'a pas inclus de programmeurs, les Ninjas doivent donc être contrôlés manuellement d'une console qui est reliée à leurs servosystèmes via une bande micro-onde à haute fréquence.

Mulk a envoyé ses robots-tueurs à la surface et ils ont pour mission de débarrasser la planète de son malveillant président. La longue route vers la résidence fortifiée de Bangler attend.....

## **A L'ASSAUT DE BANGLER**

Mulk vous a chargé de la mission délicate de contrôler les tueurs Ninjas - vous êtes aux commandes de la console et votre première tâche est de vous habituer à l'opération Ninja. Ça y est? Et bien maintenant, que la bataille commence.

Cinq zones ont été pénétrées sur le chemin de la cachette de Bangler. Les deux robots-tueurs, armés seulement de couteaux à déchirer la chair et d'étoiles shuriken de combat magique, doivent être contrôlés avec la plus grande précision pour que leur mission réussisse.

Les partisans de Bangler sont dispersés à travers les six

niveaux(cinq niveaux sur l'Atari ST 520 à lecteur -a une face). Esquivez et tuez les troupes sans merci de Bangler qui sont armées de couteaux, de revolvers et de grenades - et attention aux chiens tueurs de la Brigade Aboyante(Barkie Brigade)! Et juste quand vous croyez que tout va bien, les magiciens de Bangler pourraient bien transporter un adversaire de grande taille dans votre partie du monde. Les magiciens pourraient bien vous réserver de belles surprises, comme par exemple, l'Araignée Bossue de Terre(Hunchback Ground Spider), la Femme-Epée Ninja(Ninja Swordlady), le Bras de Fer(Iron Arm), le Souffleur de Feu(Fire Breather), les Chauves-souris Tireuses(Sniper Bats), les 3SVOs (droïdes lanceurs de Lasers) (Laser-firing droids) et le Tank Géant(Giant Tank).

Le conflit commence dans la zone des bas quartiers où la mort règne dans les rues, puis le combat se déplace vers la Base Militaire. A la tombée de la nuit, nos robots, toujours sur le chemin de la résidence de Bangler, se retrouvent dans les rues dangereuses de la cité. Nous arrivons alors à la destination finale: afin de pouvoir pénétrer dans la résidence hautement surveillée de Bangler, nos deux robots doivent passer un moment dans les égouts de la ville - avant d'affronter le Président en personne....

De vifs réflexes, une volonté de gagner et une bande à micro-onde impossible à interrompre sont les clés du succès. Mulk s'est occupé des Ninjas-robots et de l'équipement de contrôle, pouvez-vous vous occuper du reste?

## **COMMANDES POUR LES GUERRIERS NINJA AMIGA/ST COMMANDES AU MANCHE A BALAI**

A gauche

Déplacez le manche à balai à gauche

A droite

Déplacez le manche à balai à droite

Culbuter à gauche	Appuyez sur le bouton de TIR et déplacez le manche vers le haut et à gauche
Culbuter à droite	Appuyez sur le bouton de TIR et déplacez le manche vers le haut et à droite
Sauter à gauche	Déplacez le manche vers le haut et à gauche
Sauter à droite	Déplacez le manche vers le haut et à droite
S'accroupir	Tirez le manche vers le bas
Sauter en l'air	Poussez le manche vers le haut
Se défendre	Gardez le bouton de TIR enfoncé
Lancer un shuriken	Appuyez et relâchez le bouton de TIR(ne marchera que lorsque l'ennemi est proche de Ninja)
Taillader aux couteaux	Appuyez et relâchez le bouton de TIR(ne marchera que lorsque l'ennemi est proche de Ninja)

## **AMIGA ST COMMANDES AU CLAVIER**

A gauche	Appuyez sur la touche de curseur gauche
A droite	Appuyez sur la touche de curseur droite
Culbuter à gauche	Appuyez sur CTRL et les touches de curseur haut et gauche
Culbuter à droite	Appuyez sur CTRL et les touches de curseur haut et droite
Sauter à gauche	Appuyez sur les touches de curseur haut et gauche
Sauter à droite	Appuyez sur les touches de curseur haut et droite
S'accroupir	Appuyez sur la touche de curseur bas
Sauter en l'air	Appuyez sur la touche de curseur haut
Se défendre	Gardez la touche CTRL enfoncée
Lancer un shuriken	Appuyez sur la touche CTRL

Taillader aux couteaux      Appuyez sur la touche SHIFT

### **PENDANT LE JEU**

Pause      Appuyez sur la touche P  
Abandonner le jeu      Appuyez sur la touche ESC

### **PAS PENDANT LE JEU**

Choisir les commandes      Appuyez sur F10  
Ecran d'aide      Appuyez sur HELP  
Avec ou sans Musique      Appuyez sur M  
Son ST allumé/éteint      Appuyez sur S

S'accroupir      Appuyez sur X  
Sauter en l'air      Appuyez sur le curseur haut  
Se défendre      Gardez la touche SHIFT enfoncée  
Lancer le shuriken      Appuyez sur le curseur gauche/  
droite  
Taillader aux couteaux      Appuyez sur la touche SHIFT

### **PENDANT LE JEU**

En mode de pause      Appuyez sur la touche RUN/STOP  
Abandonner le jeu      Appuyez sur Q  
Changer la couleur      Appuyez sur S  
Ninja

## **AMSTRAD CPC COMMANDES AU MANCHE A**

### **BALAI**

A gauche	Déplacez le manche à balai vers la gauche
A droite	Déplacez le manche à balai vers la droite
S'accroupir	Tirez le manche à balai vers le bas
Sauter en l'air	Poussez le manche à balai vers le haut
Culbuter à gauche	Déplacez le manche à balai vers le haut et à gauche
Culbuter à droite	Déplacez le manche à balai vers le haut et à droite
Lancer le shuriken	Gardez le bouton de tir enfoncé
Taillader aux couteaux	Appuyez sur le bouton de tir et relâchez-le

## **AMSTRAD CPC COMMANDES**

### **AU CLAVIER**

A gauche	Appuyez sur la touche O
A droite	Appuyez sur la touche P
Culbuter à gauche	Appuyez sur les touches O et Q
Culbuter à droite	Appuyez sur les touches P et Q
S'accroupir	Appuyez sur la touche A
Sauter en l'air	Appuyez sur la touche Q
Lancer le shuriken	Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT et gardez-la enfoncée
Taillader aux couteaux	Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT et relâchez-la

## **PENDANT LE JEU**

Mettre le jeu en mode de pause	Appuyez sur SHIFT
--------------------------------	-------------------

## *INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT*

### **AMIGA**

Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes A (DFO).  
Le programme se chargera et commencera automatiquement.

### **AMIGA ST**

Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes A. Le  
programme se chargera et commencera automatiquement.

### **AMSTRAD CPC**

464 à CASSETTES -	Appuyez sur CTRL et petit ENTER
6128 à CASSETTES -	Tapez !TAPE et appuyez sur RETURN. Appuyez sur CTRL et ENTER
464 à DISQUETTES -	Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER
6128 à DISQUETTES -	Tapez RUN'DISC et appuyez sur RETURN

