

The Cyber Shinobi



SEGA

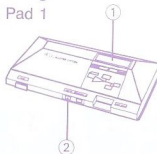
Starting Up

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

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

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

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

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

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

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

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

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

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

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

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

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart Starten

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

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

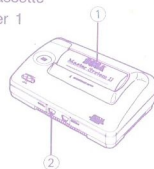
- ① Segas spelkassett
- ② Styrplatta 1

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

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

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

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1



Aloitus

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

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

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

Cyber Shinobi

Cyber Zeed — the villains who previously tried to destroy the world — are back! Zeed's army is stealing plutonium from the power plants. Their goal is to melt down this planet! All the world's nations joined forces in an attempt to put an end to this chaos. Thousands of troops were sent out. But none of them was successful.

Then Joe Musashi appeared — the grandson of the brave ninja who had defeated Cyber Zeed years ago. Joe's the only one who can use the four types of Ninjutsu — Fire, Tornado, Lightning and Earth Element. He's the only hope! Be Joe Musashi and wipe out Cyber Zeed for good!

Cyber Shinobi

Cyber Zeed — die Schurken, die schon einmal versuchten die Erde zu zerstören — sind zurück! Zeeds Armee stiehlt Plutonium aus Kernkraftwerken, um den gesamten Planeten wegzuschmelzen! Alle Nationen der Welt versuchen gemeinsam diesem Chaos ein Ende zu setzen. Tausende von Truppen werden ausgeschickt. Aber alle kehren erfolglos wieder zurück.

Doch dann erscheint Joe Musashi — der Enkel des mutigen Ninja, der Cyber Zeed vor Jahren besiegte. Joe beherrscht als einziger alle vier Ninjutsu-Kräfte: Feuer, Tornado, Blitze und Naturgewalten. Er ist die einzige Hoffnung! Übernehmen Sie die Rolle von Joe Musashi, und machen Sie Cyber Zeed ein für allemal den Garaus!

Cyber Shinobi

Cyber Zeed, les affreux qui ont déjà essayé de détruire le monde, sont de retour! L'armée Zeed est en train de voler le plutonium des centrales nucléaires. Leur but est de détruire cette planète! Tous les pays du monde ont uni leurs forces pour tenter de mettre fin à ce chaos. Des milliers de troupes ont été envoyées sur le terrain mais aucune d'elles n'eut de succès.

C'est alors que Joe Musashi apparut, le petit-fils du ninja courageux qui avait vaincu Cyber Zeed des années auparavant. Joe est le seul à pouvoir utiliser les quatre types de Ninjutsu: le feu, la tornade, l'éclair et l'élément terre. Il est le seul espoir! Soyez Joe Musashi et éliminez Cyber Zeed pour de bon!

Cyber Shinobi

Cyber Zeed — los villanos que anteriormente trataron de destruir el mundo — ¡han vuelto! El ejército de Zeed está robando plutonio de las plantas de energía atómica. ¡Su objetivo es derretir este planeta! Todas las naciones del mundo unieron sus fuerzas en un intento de poner fin a este caos. Se enviaron miles de soldados. Pero nadie logró el éxito.

Entonces apareció Joe Musashi — el nieto del bravo ninja que derrotó a Cyber Zeed años atrás. Joe es el único que puede emplear los cuatro tipos de ninjutsu — fuego, tornado, rayo, y elemento tierra. ¡Él es la única esperanza! ¡Conviértase en Joe Musashi y destruya de una vez para siempre a Cyber Zeed!

Cyber Shinobi

Cyber Zeed — i furfanti che avevano in passato tentato di distruggere il mondo — sono tornati! L'esercito di Zeed sta prelevando il plutonio da ogni pianta. Il loro obiettivo è di fondere questo pianeta! Tutte le nazioni del mondo hanno riunito le proprie forze nel tentativo di porre fine a questo caos. Migliaia di truppe vennero inviate in missione. Ma nessuno vi riuscì con successo.

Allora apparve Joe Musashi — il nipote del coraggioso ninja che sconfisse Cyber Zeed anni fa. Joe è l'unico in grado di usare i quattro tipi di tecniche ninja — il fuoco, il tornado, il fulmine e l'elemento terra. È l'unica speranza! Siate Joe Musashi e spazzate via per sempre Cyber Zeed!

Videospelet Cyber Shinobi

Cyber-zeedianerna — skurkarna som en gång tidigare försökte förrinta världen — är tillbaka! Zeedianernas armé håller på att stjåla plutonium från kärnkraftverken. Deras plan är att smälta ned hela denna planet! Alla världens nationer har förenat sina styrkor för att försöka sätta stopp på detta kaos. Tusentals trupper skickades ut, men inte en enda lyckades med sitt uppdrag.

Men sen kom Joe Musashi — sonsonen till den modiga ninja som lyckades besegra cyber-zeedianerna många år sedan. Joe är den enda som kan utnyttja de fyra olika typerna av ninjutsu, ninjornas magiska krafter — elden, orkanen, blixten och jordelementet. Han är jordens enda hopp! Be Joe Musashi om hjälp och utplåna cyper-zeedianerna till sista man en gång för alla!

Cyber Shinobi

De Cyber Zeed — de schurken die al een keer de wereld hebben geprobeerd te vernietigen — zijn terug! Zeed's leger steelt op dit moment plutonium uit de fabrieken. Ze gaan proberen om de aarde te laten smelten! Alle landen van de wereld hebben zich verenigd om deze ramp te voorkomen. Duizenden troepen zijn erop uit gestuurd, maar niets heeft geholpen.

Toen verscheen Joe Musashi, de kleinzoon van de dappere ninja die Cyber Zeed jaren geleden verslagen had. Joe is de enige die de vier verschillende soorten Ninjutsu kan gebruiken — de Elementen Vuur, Tornado, Bliksem en Aarde. Hij is de laatste hoop! Help Joe Musashi en vernietig de Cyber Zeed nu voorgoed!

Cyber Shinobi

Cyber Zeed, roistot, jotka aikaisemmin yrittivät tuhota maailman, ovat tulleet takaisin. Zeedin armeija varastaa plutoniumia ydinvoimaloista. Heidän tavoitteenaan on sulattaa tämä planeetta. Kaikki maat yhdistivät voimansa ja yrittivät lopettaa kaaoksen. Tuhansia joukkoja lähetettiin tuhoamaan roistot, mutta yksikään niistä ei onnistunut.

Sitten ilmestyi Joe Musashi, jonka isoisä oli urhea ninja, joka voitti Cyber Zeedit vuosia sitten. Joe on ainoa, joka osaa käyttää neljänlaista ninjutsua: tuli, pyörremyrsky, salamointi ja maanjäristys. Hän on ainoa toivo! Ole Joe Musashi ja tuhoa Cyber Zeed ikuisiksi ajoiksi.

Take Control!

Cyber Shinobi is a 1-player game using Control Pad 1 only. For best game play, learn how to use your Control Pad before you start.

Control Pad Buttons

① Directional Button (D-Button)

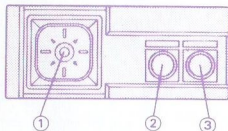
- Press left or right to move Joe in those directions.
- Press down to duck.
- Press (↙, ↘) to walk while crouching.

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to attack with the sword.

③ Button 2

- Press to start the game.
- Press to jump.



Spielsteuerung

Cyber Shinobi ist ein 1-Personen-Spiel, das nur mit Steuerpult 1 gespielt wird. Machen Sie sich vor dem Spielstart mit den Funktionen der Steuerpulttasten vertraut.

Steuerpulttasten

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Joe in die gewünschte Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, damit sich Joe duckt.
- Drücken Sie die Taste (↙, ↘) zum Laufen in niedergeduckter Haltung.

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste, um mit dem Schwert anzugreifen.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste, um hochzuspringen.

Aux commandes!

Cyber shinobi est un jeu qui se joue seul avec le bloc de commande 1 uniquement. Afin de mieux jouer, apprenez à utiliser votre bloc de commande avant de commencer.

Touches du bloc de commande

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Joe dans ces directions.
- Appuyez vers le bas pour que Joe se baisse.
- Appuyez (↙, ↘) pour marcher tout en étant accroupi.

② Touche 1

- Appuyez sur cette touche pour commencer la partie.
- Appuyez sur cette touche pour attaquer avec l'épée.

③ Touche 2

- Appuyez sur cette touche pour commencer la partie.
- Appuyez sur cette touche pour sauter.

¡Tome el control!

Cyber Shinobi es un juego de un jugador en el que se emplea solamente el teclado de control 1. Para jugar de la mejor forma, aprenda a emplear su teclado de control antes de comenzar.

Botones del teclado de control

① Botón direccional (Botón D)

- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha a fin de mover a Joe en tal sentido.
- Presiónelo para agacharse.
- Presiónelo (↙, ↘) para caminar agachado.

② Botón 1

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para atacar con la espada.

③ Botón 2

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para saltar.

Presà dei comandi!

Cyber Shinobi è un gioco ad 1 giocatore che usa solo la pulsantiera di comando 1. Per una migliore prestazione del gioco, imparate come usare la pulsantiera di comando prima di iniziare.

Tasti della pulsantiera di comando

① Tasto direzionale (tasto D)

- Premere a sinistra o destra per spostare Joe in quelle direzioni.
- Premere in basso per piegarsi.
- Premere (↙, ↘) per camminare mentre ci si accovaccia.

② Tasto 1

- Premere per avviare il gioco.
- Premere per attaccare con la spada.

③ Tasto 2

- Premere per avviare il gioco.
- Premere per saltare.

Ta ledningen!

Videospelet Cyber Shinobi är ett videospel med en spelare som styr spelet genom att bara använda styrplattan 1. Lär dig att använda styrplattan 1 innan du börjar spela spelet för att nå bästa möjliga spelresultat.

Reglagen på styrplattan

① Styrkulan D (riktkulan)

- Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att flytta Joe åt vänster/höger.
- Vicka styrkulan nedåt för att få Joe att ducka.
- Vicka styrkulan i pilarnas (↙, ↘) riktning för att få Joe att krypa.

② Knappen 1

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att anfalla med svärdet.

③ Knappen 2

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att hoppa.

De besturing

Cyber Shinobi is een spel voor 1 speler en je gebruikt controller 1. Voordat je met het spel begint, moet je eerst weten hoe alle knoppen op de controller werken.

Bedieningstoetsen

① Richtingtoets (R-toets)

- Druk op Links en Rechts om Joe in de richting te laten lopen.
- Druk op Omlaag om te bukken.
- Druk schuin omlaag om tijdens het bukken te kruipen.

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om met het zwaard aan te vallen.

③ Toets 2

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om te springen.

Ota ohjaus

Cyber Shinobi on tarkoitettu yhdelle pelaajalle ja siinä käytetään ainoastaan ohjauslaippaa 1. Jotta saat parhaan mahdollisen tuloksen, opettele ohjauslaipan käyttö ennen kuin aloitat.

Näppäimet

① Ohjausnäppäin (D-näppäin)

- Paina vasemmalle tai oikealle siirtääksesi Joeta niihin suuntiin.
- Paina alas kumartuaksesi.
- Paina (↙, ↘) kävelläksesi kyyryssä.

② Näppäin 1

- Paina aloittaaksesi peli.
- Paina hyökätäksesi miekan kanssa.

③ Näppäin 2

- Paina aloittaaksesi peli.
- Paina hypätäksesi.

Learn Your Shinobi Moves!

- Using special weapons (See Shots.)
Press the D-Button up + Button 1.
- High jump
Press the D-Button (↖, ↗) + Button 2.
- Low Kick
Press the D-Button down (↙, ↘) + Button 1.
- Using Ninjutsu
Press Button 1 and 2 simultaneously.

Lernen Sie die Shinobi-Bewegungen!

- Verwendung der Waffen (siehe Abschnitt "Schüsse")
Drücken Sie die Richtungstaste nach oben + Taste 1.
- Hochspringen
Drücken Sie die Richtungstaste (↖, ↗) + Taste 2.
- Tiefer Tritt
Drücken Sie die Richtungstaste (↙, ↘) + Taste 1.
- Ninjutsu-Kräfte
Drücken Sie die Taste 1 und 2 gleichzeitig.

Apprenez les mouvements de Shinobi!

- Utilisation des armes spéciales (Voir Tirs.)
Appuyez vers le haut sur la touche D + la touche 1.
- Sautez haut
Appuyez sur la touche D (↖, ↗) + la touche 2.
- Coup de pied bas
Appuyez vers le bas sur la touche D (↙, ↘) + la touche 1.
- Utilisation des Ninjutsu
Appuyez sur la touche 1 et 2 simultanément.

¡Aprenda los movimientos de Shinobi!

- Empleo de armas especiales (Consulte "Disparos".)
Presione el botón D hacia arriba + el botón 1.
- Salto alto
Presione el botón D (↖, ↗) + el botón 2.
- Golpe bajo
Presione el botón D (↙, ↘) + el botón 1.
- Empleo de ninjutsu
Presione simultáneamente los botones 1 y 2.

Imparate le mosse di Shinobi!

- Uso di armi speciali (vedere Lanci.)
Premere il tasto D sopra + tasto 1.
- Salto alto
Premere il tasto D (↖, ↗) + tasto 2.
- Calcio basso
Premere il tasto D in basso (↙, ↘) + tasto 1.
- Uso delle tecniche ninja
Premere il tasto 1 e 2 simultaneamente.

Lär dig shinobi-rörelserna!

- Med specialvapen (vi hänvisar till avsnittet Skott).
Vicka styrkulan D uppåt och tryck på knappen 1.
- Höga hopp
Vicka styrkulan D uppåt i pilarnas (↖, ↗) riktning och tryck på knappen 2.
- Låg spark
Vicka styrkulan D nedåt i pilarnas (↙, ↘) riktning och tryck på knappen 1.
- Genom att utnyttja ninjutsu, ninjornas magiska krafter
Tryck samtidigt in knapparna 1 och 2.

Hoe gebruik je de speciale Shinobi Technieken!

- Om de speciale wapens te gebruiken, moet je op de R-toets Omhoog en op toets 1 drukken.
- Druk schuin omhoog op de R-toets en op toets 2 voor een extra hoge sprong.
- Druk de R-toets omlaag of schuin omlaag en druk op toets 1 om een lage schop te maken.
- Om Ninjitsu te gebruiken, moet je tegelijk op toets 1 en 2 drukken.

Opettele Shinobisi liikkeit!

- Käyttämällä erikoisaseita (katso ammuksset) — paina D-näppäintä ylös + näppäintä 1.
- Korkea hyppy — paina D-näppäintä (↖, ↗) + näppäintä 2.
- Matala potku — paina D-näppäintä alas (↙, ↘) + näppäintä 1.
- Käyttämällä ninjutsua — paina näppäimiä 1 ja 2 samanaikaisesti.

Getting Started

Insert the game cartridge into the Master System. Turn the power on. After the introduction, the Title screen appears. (Or press Button 1 or 2 to skip the introduction.) At the Title screen press Button 1 or 2 to start.

The Round Information screen appears before each round.

- 1 Round Boss
- 2 Round Boss's Weak Point
- 3 The number of lives (chances) you have to get through the round.

Vorbereitung

Stecken Sie die Spielkassette in das Master System. Schalten Sie die Netzversorgung ein. Nach der Einleitung erscheint der Titelschirm. (Oder drücken Sie die Taste 1 oder 2, um die Einleitung zu überspringen.) Drücken Sie nach Erscheinen des Titelschirms die Taste 1 oder 2, um das Spiel zu starten.

Vor jeder Spielrunde erscheint der Runden-Informationsschirm (ROUND).

- 1 Runder Boss
- 2 Schwacher Punkt des runden Bosses
- 3 Die Anzahl der Leben (Chancen), die Sie haben, um die jeweilige Runde zu beenden.

Préparatifs

Insérez la cartouche de jeu dans le système Master. Mettez l'appareil sous tension. Après l'introduction, l'écran de titre apparaît. (Ou appuyez sur la touche 1 ou 2 pour passer l'introduction.) Sur l'écran de titre, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer.

L'écran "Round Information" (informations sur le tour) apparaît avant chaque tour.

- 1 Ennemi principal du tour (Round Boss)
- 2 Le point faible de l'ennemi principal (Round Boss)
- 3 Le nombre de vies (chances) que vous avez pour effectuer le tour.

Preparativos

Inserte el cartucho del juego en Master System. Conecte la alimentación. Después de la introducción, aparecerá la pantalla del título. (O presione el botón 1 o 2 para saltar la introducción.) En la pantalla del título, presione el botón 1 o 2 para iniciar el juego.

Antes de cada etapa aparecerá la información sobre la misma.

- 1 Jefe de la etapa
- 2 Punto débil del jefe de la etapa
- 3 Número de vidas (oportunidades) que usted tendrá para ganar la etapa.

Preparativi

Inserire la cartuccia del gioco nel sistema Master. Attivare l'alimentazione. Dopo l'introduzione, appare lo schermo del titolo. (Oppure premere il tasto 1 o 2 per saltare l'introduzione.) Allo schermo del titolo premere il tasto 1 o 2 per iniziare.

Prima di ogni girone appare lo schermo di informazione del girone.

- 1 Boss del girone
- 2 Punto debole del boss del girone
- 3 Numero di vite (opportunità) che dovete ottenere lungo il girone.

Spelstart

Slå ut spelkassetten i huvudenheten. Slå på strömmen. Först visas presentationsscenerna och därefter rubrikscenen (eller tryck på knappen 1 eller 2 för att hoppa över presentationen). Tryck på knappen 1 eller 2, när rubrikscenen visas på bildskärmen, för att börja spela spelet.

Menyn ROUND för en spelomgång visas före start av varje spelomgång.

- 1 Bossen i den spelomgången — ROUND BOSS
- 2 Bossens svaga punkt — WEAK POINT
- 3 Antalet återstående liv (chanser) — LIVES REMAINING — du har att klara av den spelomgången.

Het spel starten

Stop de cassette in de spelcomputer en zet hem aan. Na de demonstratie zie je het Titelscherm (druk op toets 1 of 2 om de demonstratie over te slaan.) Bij het Titelscherm moet je op toets 1 of 2 drukken om het spel te starten.

Voor het begin van elke ronde zie je het Ronde Informatiescherm. Hier staan de volgende dingen op:

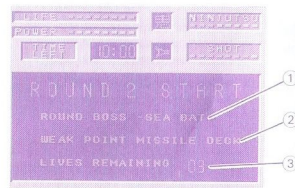
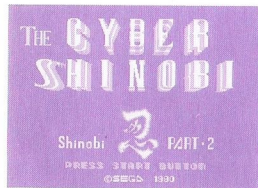
- 1 Ronde Baas
- 2 Zwakke punten van de Baas
- 3 Het aantal levens dat je hebt om de ronde af te maken.

Aloittaminen

Aseta pelikassetti Master-järjestelmään. Laita virta päälle. Otsikoruutu tulee näkyviin esittelyn jälkeen. (Tai paina näppäintä 1 tai 2 hypätäksesi esittelyn yli.) Otsikoruudussa paina näppäintä 1 tai 2 aloittaaksesi.

Kunkin kierroksen tiedot tulevat näkyviin ennen jokaista kierrosta.

- 1 Kierrospäällikkö
- 2 Kierrospäällikön heikko kohta
- 3 Elämien (mahdollisuksien) lukumäärä, joka sinulla on selvittääksesi kukin kierros.



What Your Screens Show

- Life Gauge** shows how much life (power) you have left. Every time you are attacked you lose one red unit. When the gauge becomes empty you lose one life (chance) to complete the round. You return to the game with a full Life Gauge but the timer starts from where you left off.
- Power Gauge** shows the amount of damage the ninja sword can inflict on the enemies. The more red units you have, the more powerful the sword is.
- Timer** shows how much time you have left to clear the round. When the timer reaches zero, you lose one life (chance) to clear a round. You then return to the very beginning of the round.
- Ninjutsu Gauge** shows which ninjutsu you can use. (See Ninjutsu.)
- Shot Gauge** shows which shot (weapon) you can use. (See Shots.)

Bildschirmanzeigen

- Lebensmesser:** Zeigt an, wieviel Leben (Kraft) noch in Ihrem Körper steckt. Jedesmal, wenn Sie angegriffen werden, verlieren Sie eine rote Einheit. Ist der Lebensmesser leer, verlieren Sie ein Leben bzw. eine Chance die Runde zu beenden. Anschließend setzen Sie das Spiel wieder mit einem vollen Lebensmesser fort, jedoch zählt der Zeitzähler von dem Wert an weiter, an dem das Spiel unterbrochen wurde.
- Kraftmesser:** Zeigt die Vernichtungskraft, die das Ninja-Schwert dem Feind gegenüber besitzt, an. Je mehr rote Einheiten Sie haben, desto schlagkräftiger ist Ihr Schwert.
- Zeitzähler:** Zeigt an, wieviel Zeit Ihnen noch zur Beendigung der jeweiligen Runde bleibt. Wenn der Zeitzähler Null erreicht, verlieren Sie ein Leben bzw. eine Chance die Runde zu beenden. Anschließend müssen Sie die betreffende Runde noch einmal von Anfang an durchlaufen.
- Ninjutsu-Messer:** Zeigt an, welche Ninjutsu-Kraft Sie verwenden können (siehe Abschnitt "Ninjutsu").
- Schußmesser:** Zeigt an, wieviele Schüsse (Waffen) Sie verwenden können (siehe Abschnitt "Schüsse").

Les indications de vos écrans

- Jauge de vie:** Elle indique combien il vous reste de vie (puissance). A chaque fois que vous êtes attaqué, vous perdez une unité rouge. Lorsque la jauge est vide, vous perdez une vie (chance) pour terminer le tour. Vous revenez à la partie avec une jauge de vie pleine mais la minuterie commence au niveau où vous avez arrêté.
- Jauge de puissance:** Elle indique les pertes que l'épée de ninja peut infliger aux ennemis. Plus vous avez d'unités rouges, plus l'épée est puissante.
- Minuterie:** Elle indique combien il vous reste de temps pour terminer le tour. Lorsque la minuterie atteint le zéro, vous perdez une vie (chance) pour terminer le tour. Et vous vous retrouvez, alors, au tout début du jeu.
- Jauge Ninjutsu:** Elle indique quel Ninjutsu vous pouvez utiliser. (Voir Ninjutsu.)
- Jauge de tir:** Elle indique quel tir (arme) vous pouvez utiliser. (Voir Tirs.)

Indicaciones de la pantalla

- Indicador de vida (LIFE):** Muestra cuánta vida (energía) le queda. Cada vez que sea atacado perderá una unidad roja. Cuando el indicador se vacíe, habrá perdido una vida (oportunidad) para completar la etapa. Usted volverá al juego con un indicador de vida lleno, pero el temporizador se reanudará desde el punto en el que perdió la vida.
- Indicador de potencia (POWER):** Muestra el nivel de daño que la espada ninja puede infligir al enemigo. Cuantas más unidades rojas posea, más potente será su espada.
- Temporizador (TIMER):** Muestra cuánto tiempo le queda para pasar la etapa. Si el temporizador llega a cero, perderá una vida (oportunidad) para completar la etapa. Usted volverá al comienzo de la etapa.
- Indicador de ninjutsu (NINJUTSU):** Muestra qué ninjutsu podrá emplearse. (Consulte "Ninjutsu".)
- Indicador de disparo (SHOT):** Muestra qué disparo (arma) podrá emplearse. (Consulte "Disparos".)

Indicazioni sugli schermi

- Il misuratore di vita** indica quanta vita (forza) vi è rimasta. Ad ogni attacco perdete un'unità rossa. Quando il misuratore è vuoto, perdete una vita (opportunità) per completare il girone. Tornate al gioco con un misuratore di vita pieno ma il timer inizia da dove eravate rimasti.
- Il misuratore di forza** indica l'entità del danno che la spada ninja può infliggere ai nemici. Più unità rosse avete, più potente è la spada.
- Il timer** indica quanto tempo vi è rimasto per portare a termine il girone. Quando il timer raggiunge zero, perdete una vita (opportunità) per completare il girone. Quindi tornate veramente all'inizio del girone.
- Il misuratore delle tecniche ninja**, indica quale tecnica ninja potete usare. (Vedere Tecniche ninja.)
- Il misuratore di lancio** indica quale lancio (arma) potete usare. (Vedere Lanci.)

Det som visas på bildskärmen

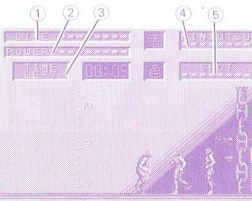
- Livsmätaren LIFE** visar hur mycket livsstyrka du har kvar. Du förlorar en röd enhet varje gång du blir anfallen. Du har förlorat ett liv (en chans) för att avsluta den spelomgången så fort livsmätaren blir tom. Du återvänder till spelet med full livsmätare, men tiduret fortsätter nedräkningen från det ögonblick du avbröt spelet.
- Styrkemätaren POWER** visar hur mycket skador ett ninjasvärd vållar fiender. Ju högre antal röda enheter du får, desto kraftfullare blir svärdet.
- Tiduret** visar hur mycket tid du har kvar att klara av den spelomgången. Du förlorar ett liv (en chans) att klara av spelomgången ifråga så fort tiduret nollställs till noll. Efter det börjar du om igen från den spelomgångens början.
- Mätaren NINJUTSU (för ninjornas magiska kraft)** visar den ninjutsu du för tillfället använder (vi hänvisar till avsnittet Ninjornas magiska krafter — NINJUTSU).
- Skottmätaren SHOT** visar vapnet du använder (vi hänvisar till avsnittet Skott).

Wat staat er op het scherm

- Levensmeter** — Hier staat hoeveel energie je nog hebt. Elke keer als je aangevallen wordt, verlies je een rood gedeelte van de levensmeter. Als de levensmeter helemaal leeg is, verlies je een leven. Je gaat dan weer verder met een volle levensmeter, maar de tijd tikt door.
- Krachtsmeter** — Hier staat hoe sterk je Ninja Zwaard is. Hoe meer rode delen je hebt, hoe meer schade je de vijand toebrengt.
- Timer** — Hier staat hoeveel tijd je nog hebt om de ronde af te maken. Als de Timer op nul komt te staan, verlies je een leven. Je begint dan weer aan het begin van de ronde.
- Ninjitsu Meter** — Hier kun je zien hoeveel Ninjitsu je kunt gebruiken.
- Schot Meter** — Hier staat welk wapen je kunt gebruiken.

Mitä tietoja ruudussasi on?

- Elämänmittari** osoittaa, miten paljon elämää (voimaa) sinulla on jäljellä. Joka kerta, kun kimppuusi hyökätään, menetät yhden punaisen yksikön. Kun mittari on tyhjä, menetät yhden elämän (mahdollisuuden) lopettaa kierros. Palaat peliin täydellä elämän mittarilla, mutta aika alkaa siitä, kun jätit pelin.
- Voiman mittari** osoittaa sen, miten paljon tuhoa ninja-miekka tekee vihollisillesi. Mitä enemmän punaisia yksiköitä sinulla on, sitä tehokkaampi miekka on.
- Ajastin** osoittaa, paljonko sinulla on aikaa jäljellä selvittääksesi kierros. Kun ajastin on nollassa, menetät yhden elämän (mahdollisuuden) selvittää kierros. Palaat sitten kierroksen alkuun.
- Ninjutsu-mittari** osoittaa, mitä ninjutsua voit käyttää (katso ninjutsu).
- Ammusmittari** osoittaa, mitä ammuksia (aseita) voit käyttää (katso ammuksot).



Items

Break open item boxes to pick up the following items.

- 1 **Life** Gives you life. When the life gauge is full, picking this up earns an extra life (chance) to complete the round.
- 2 **Ninjutsu** Enables you to use ninjutsu. (See Ninjutsu.)
- 3 **Power** Makes your Ninja sword more powerful.
- 4 **Shot** You can use a different type of weapon. (See Shots.)

Gegenstände

Brechen Sie den Kasten auf, und nehmen folgende Gegenständen heraus:

- 1 **LIFE** Gibt Ihnen Leben. Wenn der Lebensmesser voll ist, verleiht Ihnen dieser Gegenstand ein zusätzliches Leben bzw. eine Chance die jeweilige Runde zu beenden.
- 2 **NINJUTSU** Ermöglicht den Einsatz der Ninjutsu-Kräfte (siehe Abschnitt "Ninjutsu").
- 3 **POWER** Steigert die Schlagkraft Ihres Ninja-Schwertes.
- 4 **SHOT** Sie können verschiedene Waffentypen verwenden (siehe Abschnitt "Schüsse").

Objets

Cassez et ouvrez les boîtes pour prendre les objets suivants.

- 1 **Life (Vie)** Vous donne la vie. Lorsque la jauge de vie est pleine, cela vous donne une vie supplémentaire (chance) pour terminer le tour.
- 2 **Ninjutsu** Vous permet d'utiliser un ninjutsu. (Voir Ninjutsu.)
- 3 **Power (Puissance)** Rend votre épée de ninja plus puissante.
- 4 **Shot (Tir)** Vous pouvez utiliser une sorte d'arme différente. (Voir tirs.)

Ítemes

Rompa y abra las cajas de ítemes para hacerece con lo siguiente:

- 1 **Vida (L)** Le dará una vida. Cuando el indicador de vida esté lleno, si toma este ítem, obtendrá una vida (oportunidad) extra para completar la etapa.
- 2 **Ninjutsu (N)** Le permitirá emplear ninjutsu. (Consulte "Ninjutsu".)
- 3 **Potencia (P)** Hará que su espada ninja se vuelva más potente.
- 4 **Disparo (S)** Le permitirá emplear un tipo diferente de arma. (Consulte "Disparos".)

Elementi

Rompete ed aprite le scatole-elemento per raccogliere i seguenti elementi.

- 1 **Vita** Vi concede vita. Quando il misuratore di vita è pieno, la raccolta di questo vi fa guadagnare una vita (opportunità) supplementare per il completamento del girone.
- 2 **Tecnica ninja** Vi consente di usare le tecniche ninja. (Vedere Tecniche ninja.)
- 3 **Forza** Rende più potente la spada del vostro ninja.
- 4 **Lancio** Potete usare un diverso tipo d'arma. (Vedere Lanci.)

Hjälpmedel i lyckokistor

Bryt upp lyckokistorna för att plocka upp olika hjälpmedel.

- 1 **Extra liv L** ger dig ett extra liv. Om du plockar upp detta hjälpmedel, när livsmätaren LIFE är full, får du ett extra liv (en chans till) att klara av den spelomgången.
- 2 **Ninjornas magiska kraft N** tillåter dig att utnyttja ninjutsu (vi hänvisar till avsnittet Ninjornas magiska krafter — NINJUTSU).
- 3 **Styrka P** gör ditt svärd kraftfullare.
- 4 **Skott S** gör det möjligt för dig att använda olika slags vapen (vi hänvisar till avsnittet Skott).

Voorwerpen

Breek elke box open die je tegenkomt om één van de volgende dingen te pakken.

- 1 **Leven:** Hiervoor krijg je extra energie. Als je levensmeter nog helemaal vol is, krijg je er een leven bij.
- 2 **Ninjitsu:** Nu kun je Ninjitsu gebruiken.
- 3 **Kracht:** Hiermee wordt je Ninja Zwaard sterker.
- 4 **Sctot:** Je kunt nu een ander wapen gebruiken.

Tarvikkeet

Aukaise tarvikelaatikot poimiaksesi seuraavat tarvikkeet:

- 1 **Elämä** antaa sinulle elämän. Kun elämän mittari on täynnä, ottamalla tämän saat yhden ylimääräisen elämän (mahdollisuuden) päättää kierros.
- 2 **Ninjutsulla** voit käyttää ninjutsua (katso ninjutsu).
- 3 **Voima** tekee ninja-miekastasi tehokkaamman.
- 4 **Ammus** antaa sinulle mahdollisuuden käyttää eriaisia aseita (katso amukset).

1



2



3



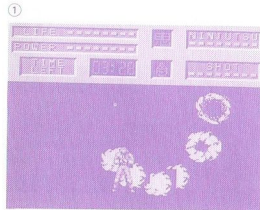
4



Ninjutsu

The type of Ninjutsu you can use is determined by the number of red units on the Ninjutsu Gauge. If you wait until your gauge fills up, you can start by using the most powerful Ninjutsu.

- 1 Fire (Requires 1 or 2 red units.)
- 2 Tornado (Requires 4 red units.)
- 3 Lightning (Requires 6 red units.)
- 4 Earth Element (Requires 8 red units.)



Ninjutsu

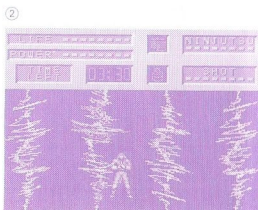
Die Anzahl der roten Einheiten an Ihrem Ninjutsu-Messer bestimmt, welche Ninjutsu-Kraft Sie einsetzen können. Wenn Sie warten, bis Ihr Ninjutsu-Messer voll ist, können Sie gleich mit der stärksten Ninjutsu-Kraft anfangen.

- 1 Feuer (1 oder 2 rote Einheiten notwendig)
- 2 Tornado (4 rote Einheiten notwendig)
- 3 Blitze (6 rote Einheiten notwendig)
- 4 Naturgewalt (8 rote Einheiten notwendig)

Ninjutsu

Le type de Ninjutsu que vous pouvez utiliser est défini par le nombre d'unités rouges dans la jauge Ninjutsu. Si vous attendez que votre jauge soit remplie, vous pouvez commencer en utilisant le Ninjutsu le plus puissant.

- 1 Feu (Nécessite 1 ou 2 unités.)
- 2 Tornado (Nécessite 4 unités rouges.)
- 3 Eclair (Nécessite 6 unités rouges.)
- 4 Élément terre (Nécessite 8 unités rouges.)



Ninjutsu

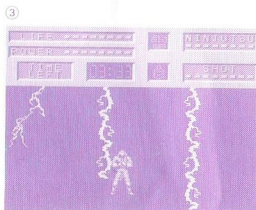
El tipo de ninjutsu que usted podrá emplear se determina mediante el número de unidades rojas del indicador NINJUTSU. Si usted espera hasta que su indicador se haya llenado, podrá comenzar empleando el ninjutsu más potente.

- 1 Fuego (Requiere 1 o 2 unidades rojas.)
- 2 Tornado (Requiere 4 unidades rojas.)
- 3 Rayo (Requiere 6 unidades rojas.)
- 4 Elemento tierra (Requiere 8 unidades rojas.)

Tecniche ninja

Il tipo di tecnica ninja che potete usare viene determinato dal numero di unità rosse presenti sul misuratore di tecniche ninja. Se aspettate fino a quando il misuratore si riempie, potete iniziare usando la più efficace delle tecniche ninja.

- 1 Fuoco (Richiede 1 o 2 unità rosse.)
- 2 Tornado (Richiede 4 unità rosse.)
- 3 Fulmine (Richiede 6 unità rosse.)
- 4 Elemento terra (Richiede 8 unità rosse.)



Ninjornas magiska krafter — NINJUTSU

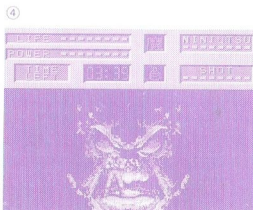
Antalet röda enheter på mätaren NINJUTSU bestämmer den magiska kraft du kan utnyttja. Du kan ta den allra mäktigaste ninjutsu till hjälp om du väntar tills mätaren har blivit full.

- 1 Elden (kräver en eller två röda enheter.)
- 2 Orkanen (kräver fyra röda enheter.)
- 3 Blixten (kräver sex röda enheter.)
- 4 Jordlementet (kräver åtta röda enheter.)

Ninjitsu

Het soort Ninjitsu dat je kunt gebruiken hangt af van de hoeveelheid die je op je Ninjitsu Meter hebt staan. Als je wacht tot je Ninjitsu Meter helemaal vol is, kun je beginnen met de krachtigste Ninjitsu.

- 1 Vuur (Hiervoor heb je 1 of 2 rode delen nodig)
- 2 Tornado (Hiervoor heb je 4 rode delen nodig)
- 3 Bliksem (Hiervoor heb je 6 rode delen nodig)
- 4 Element Aarde (Hiervoor heb je 8 rode delen nodig)



Ninjutsu

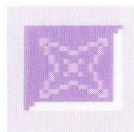
Ninjutsu-mittarin punaiset yksiköt määräävät, millaista ninjutsua voit käyttää. Jos odotat kunnes mittari on täynnä, voit aloittaa käyttämällä erittäin tehokasta ninjutsua.

- 1 Tuli (vaatii 1 tai 2 punaista yksikköä)
- 2 Pyörremyrsky (vaatii 4 punaista yksikköä)
- 3 Salamointi (vaatii 6 punaista yksikköä)
- 4 Maanjäristys (vaatii 8 punaista yksikköä)

Shots

- ① **Shuriken Launcher:** Useful to attack enemies that can fly.
- ② **Laser Vulcan:** When you hold down Button 1, you can shoot continuously.
- ③ **Super Grenade:** You can destroy several enemies at a time with this.

①



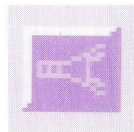
Schüsse

- ① **Shuriken-Kanone:** Diese Waffe ist nützlich zur Verteidigung gegen fliegende Feinde.
- ② **Laser-Vulkan:** Halten Sie die Taste 1 gedrückt, um das Dauerfeuer dieser Waffe zu nutzen.
- ③ **Super-Granate:** Mit diesem Geschöß können Sie mehrere Feinde auf einmal vernichten.

Tirs

- ① **Shuriken Launcher:** Utile pour attaquer les ennemis qui peuvent voler.
- ② **Laser Vulcan:** Lorsque vous maintenez la touche 1, vous pouvez tirer de façon continue.
- ③ **Super Grenade:** Vous pouvez détruire plusieurs ennemis d'un coup.

②



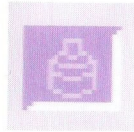
Disparos

- ① **Lanzador de shuriken:** Muy útil para atacar a enemigos que puedan volar.
- ② **Láser:** Manteniendo presionado el botón 1, usted podrá disparar continuamente.
- ③ **Supergranada:** Con ella, usted podrá destruir varios enemigos a la vez.

Lanci

- ① **Dispositivo di lancio Shuriken:** Utile per attaccare nemici che possono volare.
- ② **Vulcano laser:** Quando tenete premuto il tasto 1, potete lanciare continuamente.
- ③ **Super granata:** Con questo potete distruggere diversi nemici in una volta.

③



Skott

- ① **Raketkastaren Shuriken:** Ett nyttigt vapen för att anfälla flygande fiender.
- ② **Laservapnet Vulcan:** Du kan skjuta utan avbrott genom att hålla knappen 1 intryckt.
- ③ **Supergranaten:** Tack vare detta vapen kan du utplåna fler fiender på en och samma gång.

Wapens

- ① **Shuriken Werper:** Hiermee kun je vliegende vijanden aanvallen.
- ② **Laser Vulcan:** Als je toets 1 ingedrukt houdt, blijf je schieten.
- ③ **Super Granaat:** Met dit wapen kun je een heleboel vijanden tegelijk vernietigen.

Ammukset

- ① **Shuriken-laukaisin:** Hyödyllinen hyökätessä lentävää vihollista vastaan.
- ② **Laser-tulivuori:** Kun pidät alhaalla näppäintä 1, voit ampua tauotta.
- ③ **Super granaatti:** Voit tuhota usean vihollisen samalla kertaa.

Game Over and Continue

The Game Over screen appears when you run out of lives (chances) to complete a round. This screen shows the high score and your score. To continue from the beginning of the round you left off, select Continue with the D-Button and press Button 1 or 2. You can continue the game until you complete the entire game. To start a new game, select End and press Button 1 or 2.

Spielende und -fortsetzung

Der Spielende-Bildschirm (GAME OVER) erscheint, wenn Sie keine Leben (Chancen) mehr übrig haben, um die Runde zu beenden. Dieser Bildschirm zeigt den höchsten Punktestand und Ihren Punktestand an. Wählen Sie die Richtungstaste CONTINUE, um das Spiel, von der Stelle an fortzusetzen, wo dieses unterbrochen wurde, und drücken sie die Taste 1 oder 2. Sie können auf diese Weise bis zum Ende des Spiels weiterspielen. Wählen Sie END, und drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.

Fin de la partie et suite

Lorsque vous manquez de vies (chances) pour terminer un tour, l'écran Game Over (fin de jeu) apparaît. Cet écran indique le score le plus élevé et le votre. Pour continuer à partir du tour que vous avez abandonné, sélectionnez "Continue" avec la touche D et appuyez sur la touche 1 ou 2. Vous pouvez continuer la partie jusqu'à la fin. Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez END et appuyez sur la touche 1 ou 2.

Fin de juego y continuación

La pantalla de fin de juego (GAME OVER) aparecerá cuando usted haya perdido todas las vidas (oportunidades) para completar una etapa. Esta pantalla mostrará la puntuación más alta y la suya. Para continuar desde el comienzo de la etapa en la que perdió su última vida, seleccione CONTINUE con el botón D, y presione el botón 1 o el 2. Usted podrá continuar jugado hasta completar todo el juego. Para iniciar un nuevo juego, seleccione END y presione el botón 1 o el 2.

Fine del gioco e continuazione

Lo schermo di fine del gioco (GAME OVER) appare quando siete a secco di vite (opportunità) per il completamento di un girone. Questo schermo indica il punteggio massimo raggiunto in quel gioco e il vostro punteggio. Per continuare dall'inizio del girone a cui eravate arrivati, selezionare CONTINUE (continuazione) con il tasto D e premere il tasto 1 o 2. Potete continuare a giocare finché completate l'intero gioco. Per iniziare un nuovo gioco, selezionate END (fine) e premete il tasto 1 o 2.

Spelet är slut — GAME OVER, och fortsatt spel — CONTINUE

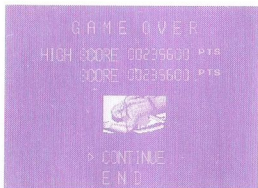
Menyn GAME OVER visas så fort du har förlorat alla dina liv (chanser) för att avsluta den spelomgången. Denna meny visar de högsta antalet poäng HIGH SCORE, som kan fås, och dina poäng SCORE. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll och tryck på knappen 1 eller 2 för att välja ordet CONTINUE och fortsätta spelet från början av den spelomgång där spelet avbröts. Du kan fortsätta spelet tills du spelat färdigt. Välj ordet END och tryck på knappen 1 eller 2 för att börja ett nytt spel.

Einde van het spel en Doorgaan

Als je geen levens meer hebt en je wordt verslagen, zie je het Game Over scherm. Hier staat de hoogste score en jouw score. Als je verder wilt gaan aan het begin van de ronde waarin je was, moet je met de R-toets voor "Continue" kiezen en op toets 1 of 2 drukken. Je kunt doorgaan tot je het spel afgemaakt hebt. Om een nieuw spel te beginnen, moet je voor "End" kiezen en op toets 1 of 2 drukken.

Peli loppu ja jatka

Peli loppu -ruutu tulee näkyviin, kun olet käyttänyt kaikki elämäsi (mahdollisuudet) päättää kierros. Tämä ruutu näyttää korkean pistemäärän ja sinun pisteesi. Jatkaaksesi sen kierroksen alusta, jolla lopetit, valitse "jatka" D-näppäimellä ja paina näppäintä 1 tai 2. Voit jatkaa peliä, kunnes olet päättänyt koko pelin. Aloittaaksesi uuden pelin valitse "loppu" ja paina näppäintä 1 tai 2.



Scoring

The score screen appears when you clear each round. It shows your score which includes two Bonus scores.

Timer Bonus: The time remaining times 500 points.

Enemy Points: The number of enemies you destroyed times 500 points.

Punkttestand

Nach der Beendung jeder Runde erscheint der Spielstand-Bildschirm. Dieser Bildschirm zeigt Ihren Punkttestand und zwei Bonuspunktzahlungen an.

Zählerbonus: Die noch verbleibende Spielzeit x 500 Punkte.

Feindespunkte: Die Anzahl der vernichteten Feinde x 500 Punkte.

Enregistrement des points

L'écran de score apparaît lorsque vous terminez chaque tour. Il indique votre score avec deux scores de bonus inclus.

Timer Bonus: Le temps restant est multiplié par 500 points.

Enemy Points: Le nombre d'ennemis que vous avez anéanti est multiplié par 500 points.

Puntuación

La pantalla de puntuación aparecerá cuando usted finalice cada etapa. En ella se mostrará su puntuación, que incluye dos puntuaciones de gratificación.

Gratificación por tiempo (TIMER BONUS): Tiempo restante por 500 puntos

Puntos por enemigos (ENEMY POINTS): Número de enemigos derrotados por 500 puntos.

Punteggio

Lo schermo del punteggio appare al completamento di ogni girone. Indica il vostro punteggio che include due tipi di punteggio premio.

TIMER BONUS: Il tempo rimanente conta 500 punti.

ENEMY POINTS: Il numero di nemici che avete abbattuto conta 500 punti.

Poängställning

Poängställningen visas efter varje avslutad spelomgång. Den visar dina poäng som också har ökats med två extra poängutdelningar.

Extra poängutdelning för återstående tid — TIMER BONUS: är den återstående tiden gånger 500 poäng.

Extra poängutdelning för antalet besegrade fiender — ENEMY POINTS: är antalet fiender, du har lyckats besegra, gånger 500 poäng.

Scoren

Aan het eind van elke ronde zie je het Score Scherm. Je ziet je eigen score inclusief de twee speciale bonussen.

Je krijgt Tijd Bonus (500 keer de overgebleven tijd).

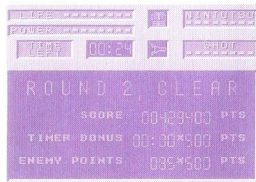
Je krijgt Vecht Bonus (500 punten voor elke vijand die je verslagen hebt).

Pisteet

Jokaisen kierroksen jälkeen näet pistetilanteen. Se osoittaa pisteesi kaksi bonusta (lisäpisteet) mukaan luettuna.

Aikabonus: Jäljelle jäänyt aika x 500 pistettä.

Vihollisbonus: Tuhoamasi vihollisten lukumäärä x 500 pistettä.



Rounds

Round 1: Construction Site

Round 2: Harbor

Round 3: Field

Round 4: Jungle

Round 5: Waterfall

Round 6: Enemy Hideout

Runden

Runde 1: Baustelle

Runde 2: Hafen

Runde 3: Flugfeld

Runde 4: Urwald

Runde 5: Wasserfall

Runde 6: Feindliches Versteck

Tours

Tour 1: Site de construction

Tour 2: Port

Tour 3: Champ

Tour 4: Jungle

Tour 5: Cascade

Tour 6: Planque des ennemis

Etapas

Etapas 1: Edificio en construcción

Etapas 2: Puerto

Etapas 3: Campo

Etapas 4: Jungla

Etapas 5: Cascada

Etapas 6: Escondrijo del enemigo

Gironi

Girone 1: Luogo in costruzione

Girone 2: Porto

Girone 3: Campo

Girone 4: Giungla

Girone 5: Cascata

Girone 6: Covo del nemico

De olika spelomgångarna

Första spelomgången: Byggnad under uppförande

Andra spelomgången: Hamnen

Tredje spelomgången: Fältet

Fjärde spelomgången: Djungeln

Femte spelomgången: Vattenfallet

Sjätte spelomgången: Fiendens gömställe

De Rondes

Ronde 1: De Bouwplaats

Ronde 2: De Haven

Ronde 3: Het Veld

Ronde 4: De Jungle

Ronde 5: De Waterval

Ronde 6: De Vijandelijke Basis

Kierrokset

Kierros1: Rakennustyömaa

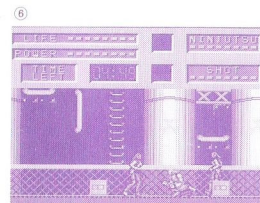
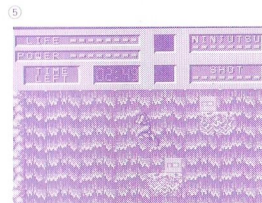
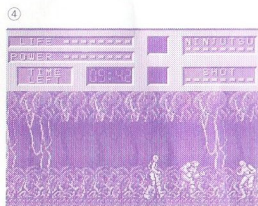
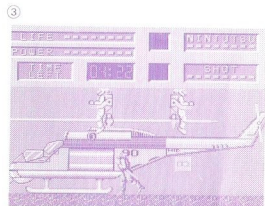
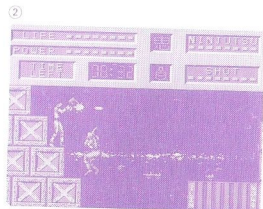
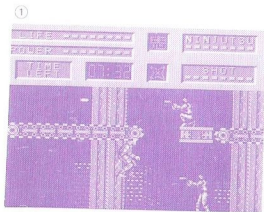
Kierros 2: Satama

Kierros 3: Pelto

Kierros 4: Viidakko

Kierros 5: Vesiputous

Kierros 6: Vihollisen piilopaikka



Helpful Hints

- Learn how all the different enemies move. It'll be easier for you to destroy them.
- Learn to duck and jump. Sometimes that's all you can do to escape getting hurt.
- Watch out for traps!
- The bosses's weak spots are mentioned at the beginning of every round. Remember it.

Nützliche Tips

- Studieren Sie die typischen Bewegungen jedes Feindes. Dies erleichtert deren Vernichtung.
- Üben Sie Duck- und Springbewegungen. In einigen Fällen rettet Sie nur flinkes Wegducken oder ein gekonnter Sprung vor ernsthaften Verletzungen.
- Hüten Sie sich vor Fallen!
- Am Anfang jeder Runde informiert eine Anzeige über die schwachen Punkte des Bosses. Merken Sie sich diese Punkte.

Conseils utiles

- Etudiez le comportement des différents ennemis. Il sera plus facile de les détruire.
- Apprenez à esquiver les coups et à sauter. Parfois, c'est la seule façon d'éviter d'être blessé.
- Attention aux pièges!
- Les points faibles des ennemis principaux sont mentionnés au début de chaque tour. Souvenez-vous de cela.

Consejos útiles

- Aprende la forma en la que se mueven los diferentes enemigos. De esta forma podrá derrotarlos más fácilmente.
- Aprende a agacharse y a saltar. Algunas veces esto será todo lo que podrá hacer para escapar ileso.
- ¡Tenga cuidado con las trampas!
- Los puntos débiles de los jefes se indican al comienzo de cada etapa. No los olvide.

Suggerimenti utili

- Imparate come si muovono i diversi nemici. Sarà più facile distruggerli.
- Imparate a piegarvi e a saltare. Talvolta è tutto ciò che potete fare per evitare di essere colpito.
- Fate attenzione alle trappole!
- I punti deboli dei boss sono citati all'inizio di ogni girone. Ricordateli.

Råd som hjälper dig att vinna

- Lär dig fiendernas rörelser. Då har du större möjligheter att besegra dem.
- Lär dig att ducka och hoppa. Ibland är det det enda du kan göra för att klara dig ur en knipa.
- Akta dig för fällor!
- De olika bossarnas svagheter nämns före varje spelomgång. Kom ihåg dem!

Handige Tips

- Leer snel hoe alle vijanden bewegen. Dan kun je ze makkelijker vernietigen.
- Leer hoe je moet springen en bukken. Soms is dat het enige wat je kunt doen om niet geraakt te worden.
- Kijk uit voor vallen!
- Aan het begin worden alle zwakke punten van de Baas genoemd. Onthoudt ze goed!

Vihjeet

- Opettele, miten eri viholliset liikkuvat. Sinun on helpompi tuhota heidät.
- Opettele väistämään ja hyppäämään. Joskus et voi tehdä mitään muuta välttyäksesi loukkaantumiselta.
- Varo ansoja!
- Jokaisen kierroksen alussa mainitaan johtajien heikot kohdat. Muista ne!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
- 2 Do not bend!
- 3 Do not subject to any violent impact!
- 4 Do not expose to direct sunlight!
- 5 Do not damage or disfigure!
- 6 Do not place near any high temperature source!
- 7 Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- * Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



Handhabung der Kassette

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

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
- 2 Nicht knicken!
- 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
- 6 Vor Hitze schützen!
- 7 Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

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



Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- 1 Ne pas mouiller.
- 2 Ne pas plier.
- 3 Ne pas soumettre à des chocs violents.
- 4 Ne pas exposer au soleil.
- 5 Ne pas abîmer.
- 6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- 7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

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

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- 1 ¡No mojarlo!
- 2 ¡No doblarlo!
- 3 ¡No darle golpes violentos!
- 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- 5 ¡No dañarlo ni rayarlo!
- 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- 7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

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

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- 1 Non bagnarla!
- 2 Non piegarla!
- 3 Evitare i colpi violenti!
- 4 Non esporla alla luce diretta del sole!
- 5 Non danneggiarla o colpirla!
- 6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- 7 Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- * Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

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



Kassettskötsel

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

Korrekt kassettskötsel

- 1 Aktas för fukt och vatten!
- 2 Får ej vikas!
- 3 Får ej utsättas för stötar!
- 4 Utsätt dem ej för starkt solljus!
- 5 Öppna dem ej eller skada dem!
- 6 Förvaras ej nära värmekälla!
- 7 Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om lukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

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

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- 1 Maak hem niet nat!
- 2 Buig hem niet!
- 3 Stoot er niet hard tegenaan!
- 4 Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
- 5 Beschadig of verbuig hem niet!
- 6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- 7 Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

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

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- 1 Älä kostuta veteen!
- 2 Älä taivuta!
- 3 Älä iske kasettia kovalla voimalla!
- 4 Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
- 5 Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
- 6 Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
- 7 Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- * Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan