

# Ninja

## The Ninja

## Nederlandse handleiding

Sinds Gyokuro de baas is geworden in het ooit vredige landje Ohkami, is in dat land alles veranderd. Gyokuro heeft een groep Ninja's op pad gestuurd om de mensen te onderdrukken. Hij heeft zelfs de prinses opgesloten in de kelders van het kasteel. Iemand moet het opnemen tegen de kwade Gyokuro als er ooit nog vrede moet komen. Gewapend met alleen maar Ninja sterren neemt de dappere Kazanaru deze opdracht op zich. Hij heeft daarbij wel hulp nodig.

### De Besturing

Op de tekening op pagina 6 zie je hoe de Richtingtoets (R-toets) werkt. In deze handleiding zullen we steeds naar deze namen verwijzen.

#### A. Richtingtoets

Om naar Links, Rechts, Omhoog of Omlaag te bewegen moet je op dezelfde richting op de R-toets drukken.

Knop 1: Hiermee kun je in alle richtingen sterren gooien.

Knop 2: Hiermee kun je de sterren recht vooruit gooien.

#### Knop 1 en 2 tegelijk

Je wordt ineens onzichtbaar.

N.B.: Als je onzichtbaar bent, ben je ook onkwetsbaar.

## Wie is wie (afb.pag. 8 & 10)

Jij bent Kazanaru. De held in het blauwe vest.

Alle ander Ninja's - jouw vijanden - zijn onder anderen:

**Gyokuro:** Deze beruchte, gemene leider van de opstandige Ninja's is erg sterk. Hij kan zelfs schaduw-Ninja's op je af sturen. Kijk dus uit!

**Vuur-spuwende Ninja:** Hij is snel en vurig. Blijf dus koel.

**Kuno-ichi:** Een hele slimme vrouwelijke Ninja die zich vaak in de schaduw verstopt. Zoek altijd naar haar.

**Minniku:** Zijn naam betekent "knoflook" en je moet hem verslaan voor je verder mag naar het volgende gebied.

**Zwaard Ninja:** Pas op voor hun superscherpe zwaarden. Ze zijn levensgevaarlijk.

**Sterren Ninja:** Ze gooien niet alleen sterren en sikkels, maar kunnen zichzelf ook nog vermeerderen.

**Veranderende Ninja:** Zij zijn erg gevaarlijk, want ze kunnen zichzelf veranderen in een steen en dan ineens uit de grond tevoorschijn komen.

**Footloose:** De snelste lopers onder de Ninja's. Ze vallen altijd aan in verwoestende groepen.

**Ninja wolven:** Vermoed als wolven vallen deze Ohkami Ninja's aan in groepen.

**Samurai:** Zij zijn de beste zwaardvechters.

**Losgeslagen paarden:** Je kunt ze niet verslaan. Blijf bij ze uit de buurt!

## Bedieningsinstructies:

### Opstarten

1. Zorg dat de spelcomputer UIT staat.
2. Stop de Controller 1 in de 'Control 1' ingang voor een 1-speler spel. (Bij spellen voor 2 spelers, beide controllers aansluiten)
3. Schuif voorzichtig de spelcassette in de spelcomputer. Als je hem er op de juiste manier in doet, moet dat soepel gaan. (zie afb.pag.2)
4. Zet de spelcomputer AAN. Als je nu niets op je scherm ziet, kijk dan of de spelcassette er goed in zit en of de spelcomputer goed aangesloten is.

### BELANGRIJK:

Let erop dat de spelcomputer UIT staat als je een spelcassette erin stopt of eruit haalt.

Zie ook de afbeelding op pagina 2 van het andere boekje.

## Wat is wat

### De geheime rollen

In het Ohkami kasteel zijn drie verschillende rollen verborgen. Ze zijn verborgen op de meest vreemde plaatsen, dus moet je er goed naar zoeken. Het is zeker de moeite waard, want ze bezitten special krachten.

Dit zijn de rollen en hun geheime krachten:

**RODE ROLLEN:** Het geheime boek van de Pinwheel Sterren. Als je deze rol vind, kun je de pinwheel sterren gebruiken. Met deze sterren kun je een aantal vijanden tegelijk verslaan.

**BLAUWE ROLLEN:** Het geheime boek van de Ohkami Voet. Met deze rol kun je veel sneller rennen dan in het begin.

**GROENE ROLLEN:** Het geheime boek van het Ohkami kasteel. Als je vijf van deze rollen hebt gevonden, kun je de prinses gaan zoeken.

### De dertien gebieden van het land Ohkami

Als je op weg bent naar het Ohkami kasteel, moet je je een weg vechten door dertien verschillende gebieden. Elk gebied is een beetje gevaarlijker dan het vorige.

Dit zijn de dertien gebieden:

1. Het Grasveld - Pas op voor de Sterren en de Zwaard Ninja.
2. De Scherpe Klif - Kijk uit voor rollende stenen. Ze kunnen je wel verpletteren.
3. De Prairie - Hier leven de Ninja wolven.
4. De Heilige Plaats - Hier is Kuno-ichi vaak verborgen. Let dus altijd op!
5. De Rivieroevers - Om de rivier over te steken, moet je op de boomstammen springen.
6. De Straten - Overal waar je kijkt zie je Ohkani Ninja's.
7. Een Klein Dorp - Hier moet je de losgeslagen paarden ontwijken.
8. Woningen van de Samurai's - Hier wonen je sterkste vijanden: de Samurai's en een heleboel Sterren Ninja's die zich vernienigvuldigen
9. Een Stenen Muur - Begin maar te klimmen. Kijk wel uit voor vallende rotsen.
10. Op het Terras - Kijk uit voor de Footloose Ninja's. Vernietig ze voordat ze jou vernietigen.
11. In het Ohkani Kasteel - (Kamer met de houten vloer) Je bent eindelijk in het kasteel. Je kunt nu gaan beginnen met je speurtocht naar de prinses.
12. In het Ohkani Kasteel - (Tatami kamer) Je bent omsingeld door Samurai's en Footloose Ninja's - je kunt het beste maar verdwijnen.
13. In het Ohkani Kasteel - Je laatste bestemming. Zoek de weg door het doolhof en redt de prinses.

Bonuspunten aan het eind van elk gebied worden als volgt berekend:

Aantal vernietigde vijanden / aantal gebruikte sterren x 20.000 punten.

#### Handige Tips

- \* De Ninja's vallen je van alle kanten aan. Gooi dus de sterren ook in alle richtingen.
- \* Als je in groot gevaar bent, moet je niet vergeten dat je onzichtbaar kunt worden. Je kunt je ook bewegen als je onzichtbaar bent.
- \* Probeer zoveel mogelijk bonuspunten te verzamelen. Je krijgt dan sneller een extra leven.
- \* Zodra je weet waar de prinses gevangen wordt gehouden, moet je er direct heen gaan. Verlies geen tijd en redt haar snel.

#### Jammer! Opnieuw beginnen

Aan het begin van elk spel krijg je drie levens. Als je ze alle drie verloren hebt, is het spel afgelopen. Je krijgt elke keer een extra levens al je 30.000, 100.000 en 200.000 punten scoort.

#### Ken je score

Alle punten die je krijgt voor het verslaan van de Ninja vijanden worden bij elkaar opgeteld voor de uiteindelijke score.

Hier zie je wat je krijgt:

Vijandelijke sterren blokkeren.....	50 punten
Vijandelijke sikkels blokkeren.....	100 punten
Sterren Ninja.....	200 punten
Ninja Wolven.....	200 punten
Zwaard Ninja.....	300 punten
Sterren Ninja met sikkels.....	300 punten
Splitsende Ninja's.....	300 punten
Erg snelle Sterren Ninja.....	300 punten
Veranderende Ninja.....	300 punten
Samurai.....	300 punten
Kuno-ichi.....	300 punten
Vuur-spuwende Ninja.....	300 punten
Footloose.....	400 punten
Ninniku.....	2000 punten
Gyokuro.....	2000 punten

#### BEHANDELING VAN DE SEGA CARD EN DE MEGA CASSETTE

De SEGA CARD en de MEGA CASSETTE zijn exclusief voor het SEGA MASTER SYSTEEM.

Voor juist gebruik

Maak hem niet nat!  
Buig hem niet!  
Stoot er niet hard tegenaan!  
Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!  
Beschadig of verbuig hem niet!  
Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen  
Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

- \* Let erop dat je niets in de Sega card steekt!
- \* 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