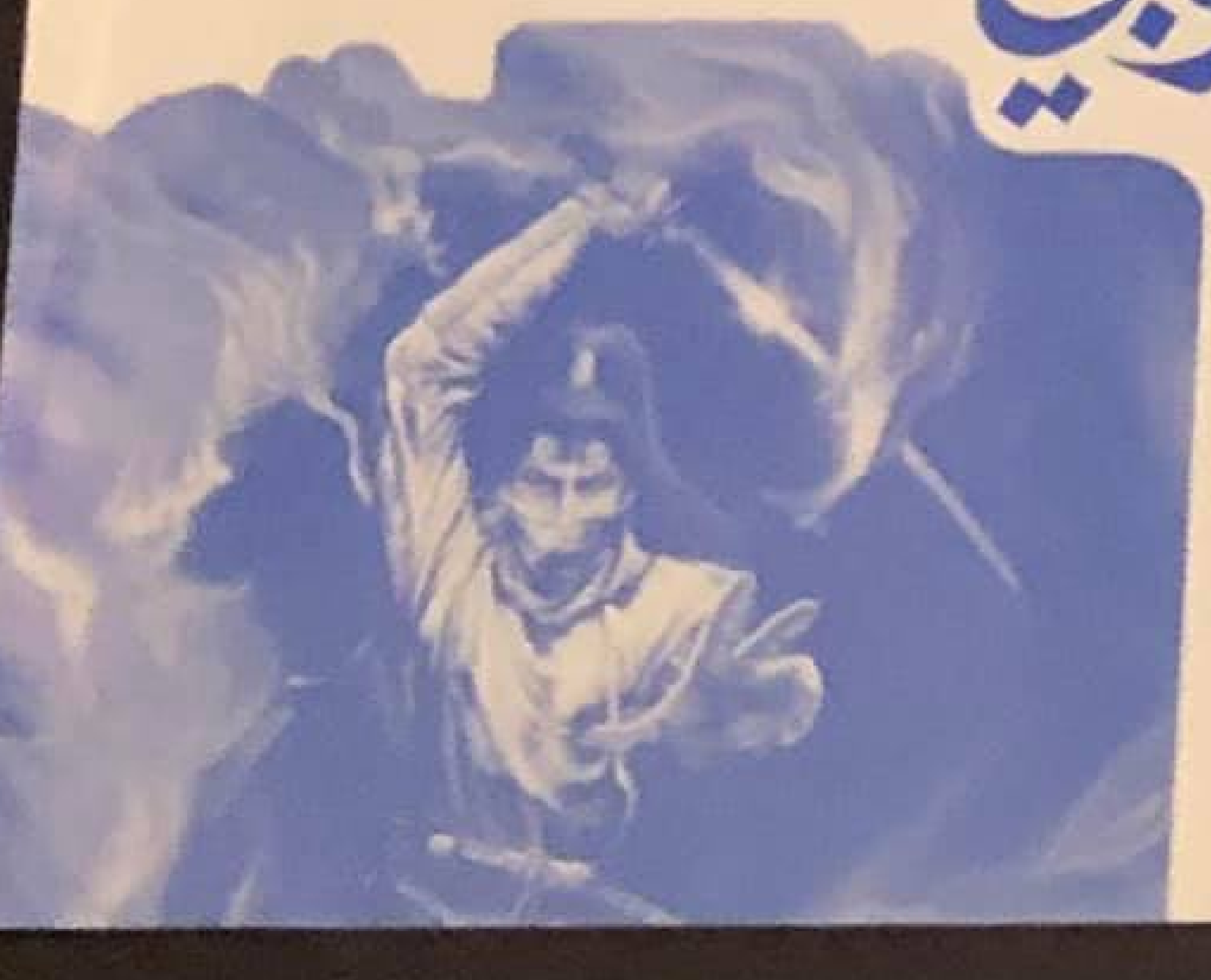
سايبر شينوبي



سيجا

DOTTS

ص. ب ٨٣٦١ جدة ٢١٤٨٢ ـ المملكة العربية السعودية تلفون ٦٤٣٣٨٣٨ (٠٢) فاكس ٦٤٣٣٠٨٨ (٠٢)

سجل العلامات

الاسم			
العلامة			
التاريخ			

كيف تستخدم الشريط

إن شريط MEGA مصمم للاستخدام في SEGA MASTER SYSTEM فقط

المحافظة عليه

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

نصائح

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

أسلوب الإدخال

بدء اللعبة

١ تأكد أن الجهاز مطفأ
٢ أدخل شريط اللعبة في الجهاز بالطريقة الموصوفة في كرّاس SEGA SYSTEM
٣ إشعل الجهاز. فإذا لم يظهر شيء على الشاشة أطفئه وأخرج الشريط ثم حاول من جديد
٤ لدى ظهور العنوان إكبس الزر ١ أو ٢ لتبدأ اللعبة

انتبه

أطفئ الجهاز قبل إدخال الشريط Mega أو قبل إخراجه

① أدخل الشريط Mega
② أدخل جهاز التحكم ١

سايبر شينوبي

لقد عاد سايبر زيد. أولئك الأشرار الذين حاولوا في الماضي تدمير العالم، ويسرق جيش زيد البلوتونيوم من المفاعلات النووية ويرهنهم لدى الشركة. لكن سلام العالم للعسكرين المحاولة إنهاء هذه الفوضى وأرسل الوعد المسوّد إلى الميدان دون جدوى.

في هذه الأثناء يظهر جوي موساشي حفيد النينجا الشجاع الذي هزم سايبرزيد قبل سنوات. ويعود هو الوحيد الذي يتقن استخدام أنواع ننجوتسو الأربعة: النار والإعصار والصاعقة وعنصر التراب. إنه الأمل الوحيد. كن أنت جوي موساشي والقضاء على سايبرزيد تماماً!

هيا إلى اللعب!

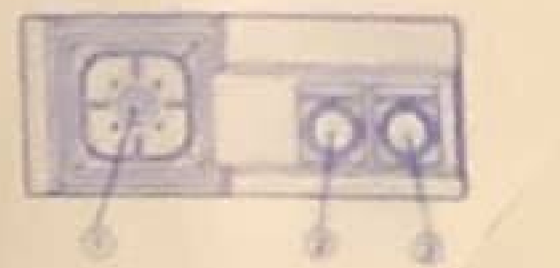
سايبر شينوبي لعبة فردية [illegible] جهاز التحكم ١ فقط وحتى تتقن اللعب [illegible] جهاز التحكم ٢

أزرار جهاز القيادة

① زر الاتجاه (D Button)
- إضغط يميناً أو شمالاً [illegible] وفق رغبتك
- إضغط (↙ ↘) [illegible]

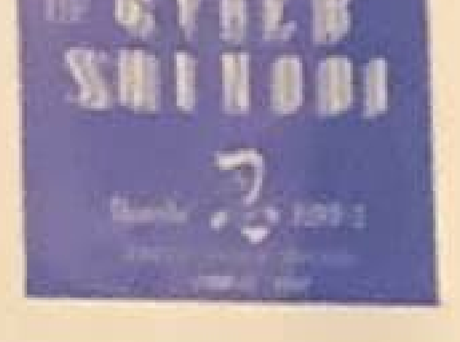
② الزر ١
- إضغط هذا الزر لبدء اللعب
- إضغط للهجوم بالسيف

③ الزر ٢
- إضغط هذا الزر لبدء اللعب
- إضغط للقفز



تعلم حركات شينوبي

- استخدام الأسلحة الخاصة (أنظر الطلقات)
إضغط الزر D إلى [illegible]
- القفز العالي
إضغط الزر D [illegible]
- الركل إلى أسفل
إضغط الزر D [illegible]
- استخدام النينجوتسو
إضغط الزرين ١ و ٢ معاً



الاستعداد للّعب

أدخل شريط اللعب في الجهاز الرئيسي [illegible] بعد المقدمة تظهر شاشة العنوان [illegible] أو ٢ لتجاوز المقدمة) لدى ظهور شاشة العنوان اكبس الزر ١ أو ٢ لبدء اللعبة

تظهر شاشة «Round Information» [illegible] جولة

① عدو الجولة الرئيسي «Round Boss»
② نقطة الضعف العدو الرئيسي
③ عدد الفرص أو المحطة التي تملكها لإكمال الجولة

ما تراه على الشاشة

① مقياس العمر يُظهر لك طول العمر الباقي لك (أي القدرة). وفي كل مرة تتعرض للهجوم تفقد وحدة حمراء. عندما يفرغ المقياس تخسر فرصة (أو محطاً) لإتمام الجولة. وتعود إلى اللعب وقد امتلأ مقياس العمر. لكن التوقيت يبدأ حينئذ توقفاً.

② مقياس القدرة يُظهر لك المقدار التي يستطيع سيف النينجا أن يُلحقها بالأعداء، وكلما ملكت وحدات حمر ازدادت قدرة سيفك

③ المهلات يظهر لك ما بقي لك من وقت لإتمام الجولة. فإذا ظهر صفر على المهلات فقدت فرصة (أو محطاً) ووجدت نفسك وقد عدت إلى بداية الجولة

④ مقياس ننجوتسو يبيّن لك أي ننجوتسو تستطيع أن تستخدم (أنظر ننجوتسو)

⑤ مقياس الطلقات يبيّن لك أي طلقات (أو سلاح) تستطيع أن تستخدم (أنظر الطلقات)

الأغراض

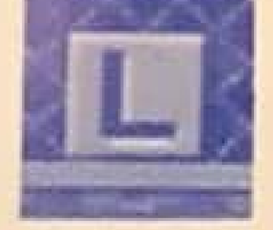
إكسر العلب وافتحها لتلتقط الأغراض التالية

① الفرصة (Life) تمنحك عمراً وعندما يكون مقياس العمر مليئاً تمنحك الفرصة محطاً إضافياً لإتمام الجولة

② ننجوتسو (Ninjutsu) تسمح لك باستخدام ننجوتسو (أنظر ننجوتسو)

③ القدرة (Power) تُعيد سيف النينجا القوي

④ طلقة (Shot) تستطيع أن تستخدم سلاحاً آخر (أنظر الطلقات)



ننجوتسو

يتعيّن نوع النينجوتسو الذي تستطيع استخدامه وفقاً لعدد الوحدات الحمر في مقياس ننجوتسو. إذا انتظرت حتى امتلاء المقياس، استطعت أن تبدأ باستخدام أقوى ننجوتسو

① النار (يلزمها وحدة أو وحدتان)
② الإعصار (يلزمه أربع وحدات حمر)
③ الصاعقة (يلزمه ست وحدات حمر)
④ عنصر التراب (يلزمه ثماني وحدات حمر)

الطلقات

① مدفع شوريكن مفيد في مهاجمة الأعداء القادرين على الطيران

② بركان الليزر عندما تواصل الضغط على الزر ١، تستطيع إطلاق الحمم بلا توقف.

③ القنبلة الكبيرة تستطيع تدمير بضعة أعداء معاً

انتهاء الجولة والمتابعة

[illegible] Game Over [illegible] «Continue» [illegible] End [illegible] ١ أو ٢

تسجيل العلامات

تظهر شاشة المجموع لدى إنهاء كل جولة وعليها يظهر مجموع علاماتك مع علاواتك

علاوة المهلات العمر الباقي تحسب بمئة علامة

علاوة الأعداء عدد الأعداء الذين قضيت عليهم تحسب بمئة علامة

الجولات

الجولة ١: [illegible]
الجولة ٢: [illegible]
الجولة ٣: المطار
الجولة ٤: الغابة
الجولة ٥: [illegible]
الجولة ٦: [illegible]