

SHINOBI™



ENGLISH: Loading instructions

IBM PC: Boot your system in the usual manner. At A> prompt type name of game. Program will load and run.

AMIGA: Insert disc in Drive A. Program will load and run.

ATARI ST: Insert disc in Drive A. Program Will load and run.

COMMODORE 64/128 - DISC: Type LOAD^{***},8,1 and ENTER. Program will load and run.

Controls

UP ★ jump up

DOWN ★ crouch

LEFT/RIGHT ★ turn left (and then walk left/right)

FIRE ★ hurl current weapon or kick/punch

FIRE and UP/FIRE and DOWN ★ leap between the ground and higher platforms

SPACEBAR ★ activates Ninja Magic

P ★ pause

C ★ change colour of your player while in PAUSE mode (on C64 version only)

FOO, WHAT A SCORCHER!

One hot summer's day, everything began to go wrong.

As the most famous graduate of a secret oriental Ninja school, you had been invited back to the annual graduation ceremony and prize-giving. Having enthralled the junior classes at the assembly With your tales of international ninjing, you were just about to move on to handing out prizes to the seniors when there was a flash of Dark Ninja Magic and Bwah Foo made an unscheduled appearance.

Few of the pupils realised who Bwah Foo was, but within a ninja-second you had identified him and realised that this once illustrious graduate of the Ninja school had turned to the Dark Ways. Transfixed by Bwah Foo's Holding Magic, you were unable to move a muscle or even twitch a tendon as Bwah's henchmen led away the entire junior class.

Then the evil Foo issued his personal challenge to you. With one mighty bound he somersaulted onto the speech-giving platform and thrust his face in front of yours. "Why if it's not Joe Musashi", he sneered, "Old Goody-Two Shurikens himself. Well, well, well." (Clearly the quality of teaching on the Dark Side has slipped abominably, you thought to yourself, as Bwah Foo ranted on in clipped baddie-speak the like of which was normally reserved for second-rate pantomimes in seaside towns.)

"...well, well, well. It's gold I want", Foo continued, "all the gold in the School's coffers. And if I don't get my gold by Wednesday evening I'll kill every last member of the Junior Class and THEN you'll be sorry." And with a maniac cackle and a flash of green Ninja Magic, he was gone.

FOOD FOR THOUGHT

It took a few hours for the Holding Magic to wear off - clearly the magicians on the Dark Side were much more skilled than the speechwriters. While you were held in the clutches of Bwah Foo's magic, your finely-tuned Ninja mind began turning over. Obviously the dastardly fellow had token the kidnapped children to his hideaway, and clearly he meant business. The school was going to have to dip into its coffers and make with the gold - or face the wrath of some very angry parents...

But then you'd shared a tea-ceremony with the school principal and his favourite concubine just before the speechgiving-and hadn't the principal bemoaned the fact that the school was nearly out of gold? That's right! An appeal for funds Was about to be launched to the Old Boys - and if past graduates didn't cough up, then the school would almost certainly have to close. Or at the very least merge ignominiously with the Samurai School at the other end of the island, "and you can imagine how the parents would like that", the principal had sighed.

"Oh Well!" you sigh, "there's only one thing for it", you thought as the Holding Magic began to wear off, "It looks like it's up to me to get those children back".

FOO'D FIGHT

Now Wednesday evening is drawing close, and with it the deadline set by Bwah Foo for the delivery of the ransom. You have found his hideout, and it's time to put those ninja skills to good use on the side of truth, beauty and justice.

In order to reach Bwah Foo's lair you must fight your way through five missions. Each mission is divided into three or four stages, packed with highly-mobile henchpersons, a handful of the kidnapped Ninja children and one of Bwah's big bosses who must be defeated before you can pass onto the next mission.

The rescue has to be achieved before Bwah Foo's deadline expires, so there's a time limit in which a section has to be completed. All the children found in a mission have to be rescued before you can confront the boss at the end of each mission. Just walk past the kids and your Ninja Magic causes them to be beamed back to Mummy and Daddy. Then you must defeat the boss in a fight to the death and you can move to the next mission, with time left on the clock converted to useful points.

Saving Ninja children earns the eternal gratitude of the parents, but more importantly also confers points. Rescue several sprogs, and you earn a power-up weapon that is more deadly than the shuriken. Use these weapons well and remember that when the going gets really tough you can call on the power of the Ninja Magic once per level - use it wisely!

DEUTSCH: Ladeanweisung

IBM PC: Das System Wie gewöhnlich starten. Wenn A> erscheint, den Namen des Spieles eingeben. Das Programm lädt sich und läuft.

AMIGA: Diskette ins Laufwerk A einführen. Das Programm lädt sich und läuft. **ATARI ST:** Diskette ins Laufwerk A einführen. Das Programm lädt sich und läuft.

COMMODORE 64/128 - DISKETTE: LOAD^{*)},8,1 eintippen und auf ENTER drücken. Das Programm lädt sich und läuft.

STEUERUNG

AUF ★ nach oben springen

AB ★ hocken

LINKS/RECHTS ★ nach links/rechts drehen (und dann nach links/rechts gehen)

FEUER und AUF/FEUER und AB ★ zwischen Boden und höheren Plattformen springen

LEERTASTE ★ aktiviert Ninja-Magie

P ★ Spielpause

C ★ Wechselt im Pausemodus die Farbe ihres Spielers (nur auf C64)

ITALIANO: istruzioni Di Caricamento

IBM PC: Inizializza il tuo sistema come al solito. Quando appare A>, digita il nome del gioco. Il programma si carica e gira da solo.

AMIGA: Inserisci il dischetto nel Drive A. Il programma si carica e gira da solo.

ATARI ST: Inserisci il dischetto nel Drive A. Il programma si carica e gira da solo.

COMMODORE 64/128 - DISCO: Batti LOAD"*", 8,1 e premi INVIO (ENTER), il programma si carica e gira da solo.

CONTROLLI

SU ★ Salta su

GIÙ ★ Accoscia

SINISTRA/DESTRA ★ volta a sinistra/destra (e poi si avvia a sinistra/destra)

FUOCO ★ Lancia arma corrente o calcia/tira pugni

FUOCO E SU/FUOCO E GIÙ ★ Salta da terra a piattaforme più in alto.

BARRA SPAZIA TRICE ★ Attiva la Magia Ninja

P ★ per fare la pause

C ★ per cambiare il colore del tuo giocatore quando sei in Pausa (solo su versione C64)

Produced by The Sales Cave for Virgin Mastertronic - © 1988 Sega Enterprises Ltd

(P) 1989 Virgin Mastertronic Ltd - 2-4 Vernon Yard

119 Portobello Road London W11 2DX

Logo & Package - Khartomb

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan, and "SHINOBI™" and "SEGA®" (or "SEGA™") are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

FRANCAIS: Instructions De Chargement

IBM PC: Amorcez votre système de la manière habituelle. A l'incitation A>, tapez le nom du jeu. Le programme se chargera et se déroulera.

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.

COMMODORE 64/128 - DISQUE: Tapez LOAD""",8,1 et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera.

COMMODORE 64/128 - CASS: Tenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. 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 ta petite touche ENTER.

SPECTRUM - CASS: Mettez votre machine en mode 48k. Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera.

SPECTRUM +3 - DISQUE: Introduisez le disque dans le lecteur et appuyez sur RETURN.

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 HAUT/FEU et BAS ★ sautez entre le sol et les plateformes plus hautes.

BARRE d'ESPACEMENT ★ active la Magie Ninja

P ★ Pause

C ★ change la couleur de votre pendant que vous êtes en mode Pause (sur version C64 seulement)

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 seniors 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 devié 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-même. Ça 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 divaquer 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 tuerais jusqu'au dernier membre de la Classe des Juniors. ENSUITE tu le regretteras". Puis, avec un gloussement débile 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 forcée de fermer ses portes ou, au minimum, elle devrait honteusement fusionner avec l'Ecole des Samurais qui se trouve de l'autre côté 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 qui 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 Maman. 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!

Produced by The Sales Curve for Virgin Mastertronic - © 1988 Sega Enterprises, LTD
(P) 1989 Virgin Mastertronic Ltd - 2-4 Vernon Yard
119 Portobello Road - London W11 2DX
Logo & Package - Khartomb

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and "SHINOBI™" and "SEGA®" (or "SEGA™") are trademarks of Sega Enterprises Ltd.