

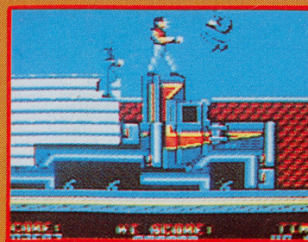
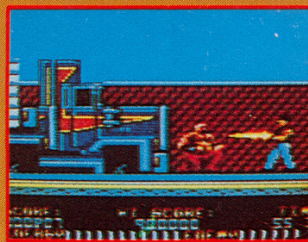


Ocho niveles de dura lucha que habrás de atravesar utilizando tus artes marciales especiales. Lanza patadas, puñetazos y utiliza todo el poder que te dan las armas Ninja... Si eres capaz de cogerlas. Después de vencer a los asesinos, al hombre que respira fuego y al horrible

Ninja Gigante Verde —que acostumbra a transformarse en todo un ejército en el momento más inesperado—, todavía tendrás que enfrentarte al mismísimo Dragón Ninja. ¿Lo has conseguido? Pues ahora tendrás que intentar liberar al Presidente de los Estados Unidos.

**BAD
BOUES** VS.

DRAGONNINJA™



EPB

DRAGONNINJA™

COE 407 - COMMODORE



**BAD
BOUES** VS.

COMMODORE

DRAGONNINJA

SERIE
5

EPB

the name
of the game

**DATA
EAST**

DRAGONNINJA

COMMODORE

El último gran lanzamiento de Data East llega repleto de emocionantes y arriesgadas aventuras. Siete niveles de dificultad con violentas y salvajes pantallas de lucha que deberás superar una tras otra.

Pon a prueba tus habilidades en las artes marciales: puñetazo, patada, salto, patada al aire, super-puñetazo y utiliza los poderes especiales Ninja.

En tu lucha por la supremacía te enfrentarás a cuatro tipos de asesinos Ninja que son muy hábiles y peligrosos. Además, para animar la partida, hay Luchadoras Acrobáticas y feroces Perros Guardianes.

Para pasar al nivel siguiente deberás destruir al Maestro Ninja. Algunos ejemplos de estos luchadores super-hombres son: el Gordo Lanza-llamas, el Gigante Blindado y el espantoso Olant Ninja, que tiene la manía de multiplicarse repentinamente en un ejército completo.

¿Éxito en la misión? Aún no, antes de terminar rescata al presidente de Estados Unidos de las garras de estos malvados luchadores y llévalo a un lugar seguro.

Dragón Ninja, la conversión de juegos de Arcade más esperado de la temporada. ¡Especialmente diseñado para darle unas cuantas patadas a tu ordenador!

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore

Coloca la cinta, con la etiqueta hacia arriba, en tu cassette Commodore y rebobinala si hace falta. Comprueba que todos los cables están correctamente conectados. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO64 (RETURN) y sigue las instrucciones de pantalla.

Disco

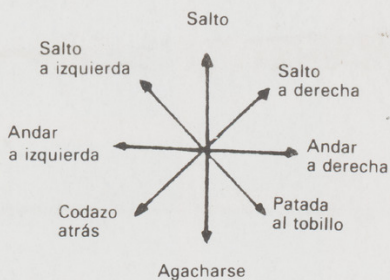
Selecciona el modo 64. Enciende la unidad, inserta el disco en la unidad con la etiqueta hacia arriba y teclea LOAD""8,1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de presentación y el programa se cargará automáticamente.

El juego se carga por partes. Por favor, sigue en todo momento las instrucciones de pantalla.

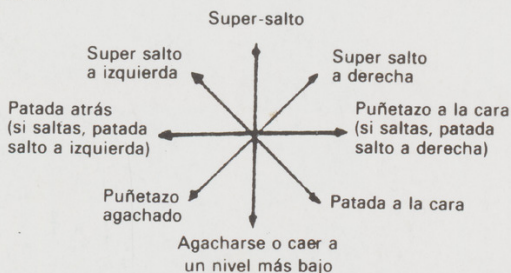
CONTROLES

Commodore

Joystick en la puerta 1; un solo jugador.



Para cargar un Super-puñetazo mantén presionado el botón disparo durante unos segundos y suéltalo para accionarlo.



Pulsa la tecla Commodore para hacer una pausa en la partida y volver a empezar.

EL JUEGO

Abrete camino por cada una de las pantallas y lucha una y otra vez contra cada uno de tus adversarios. Avanzas a izquierda o derecha dependiendo del nivel.

Al final de cada nivel te enfrentarás a un enemigo gigante al que tendrás que golpear varias veces para destruirlo.

Puedes recoger armas extras (cadena o cuchillo) si caen de un adversario vencido. También verás algunas cápsulas esparcidas aleatoriamente por la zona de juego. Las cápsulas de tiempo te dan tiempo extra para completar el nivel en el que te encuentras. Las cápsulas de energía reponen tu fuente de vida.

El Super-puñetazo te permite golpear a varios adversarios al mismo tiempo. Para dar uno de estos potentes puñetazos quédate de pie y mantén pulsado el botón disparo durante unos segundos.

STATUS Y PUNTUACION

Commodore

En pantalla aparecen:

- Puntuación del jugador.
- Puntuación máxima.
- Nivel de energía.
- Vidas restantes.
- Indicador de nivel.
- Tiempo restante.

Puntuación

Ninja Azul: 75 puntos.

Lady Ninja: 100 puntos.

"Gran malo" (final del nivel): 50 puntos por golpe, 10.000 si lo destruyes.

Ninja con cuchillo: 175 puntos.

Objetos recogidos: 200 puntos.

"Gran malo" (durante el nivel): 500 puntos.

Cuando el nivel de energía llega a cero: pierdes una vida.

Cuando el tiempo llega a cero: final de la partida.

SUGERENCIAS

— Para darle precisión a tus golpes practica los diferentes movimientos para conocer lo más exactamente posible la distancia que hay entre tu cuerpo y el de tu adversario.

— Vigila a los Ninjas armados porque también llevan objetos útiles que puedes recoger.

— Las armas extra amplían tu alcance y posibilidades, comprueba que las llevas.

— Para destruir a los adversarios gigantes tendrás que golpearles varias veces: esquivalos y después atácalos.

— Cuando lances un Super-puñetazo comprueba que estás hacia la derecha porque no podrás moverte mientras se carga.

— ¡Ten cuidado!