

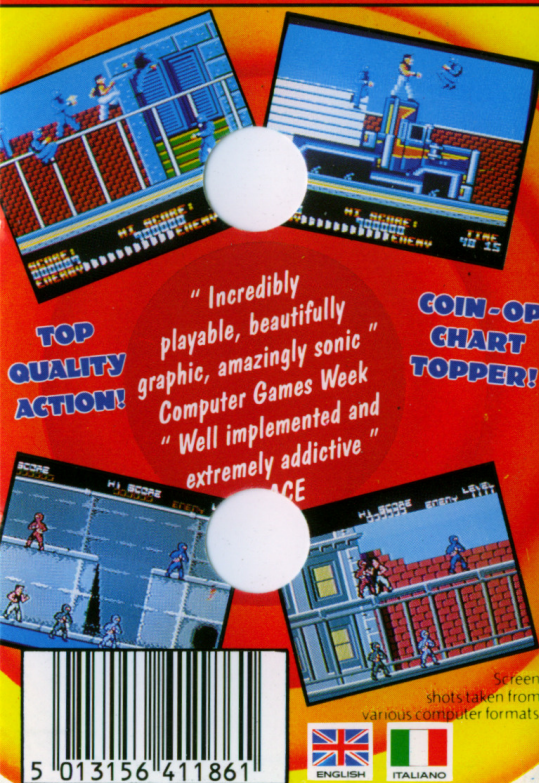
COMMODORE 64/128

CBM

COMMODORE 64/128

COMMODORE 64/128

COMMODORE 64/128



TOP QUALITY ACTION!

"Incredibly playable, beautifully graphic, amazingly sonic" Computer Games Week

"Well implemented and extremely addictive" ACE

COIN-OP CHART TOPPER!

Screen shots taken from various computer formats

5 013156 411861

ENGLISH ITALIANO



DRAGONNINJA



Seven levels of lean, mean, fighting screens to battle through. Use your special Martial Arts skills, Punch, Kick, Jump, Flying-kick and Super-punch; with added power in the shape of special Ninja-style weapons. The opponents in your battle for supremacy are four types of Evil Ninja Assassins whose skills are manifold and dangerous. Also out to spoil your day are acrobatic Women Warriors. At the end of each level you must overcome the Ninja Master in order to progress - some examples of these superhuman villains are:- A fire-breathing Fat Man, the Green and Gruesome Giant Ninja - who has a disconcerting habit of suddenly multiplying into an army! Mission accomplished?... not yet! Now rescue the President of The United States from the grip of these villainous warriors and fly him to safety. Dragon Ninja, the hottest coin-op conversion around, designed to give your computer some real kicks!!

LOADING

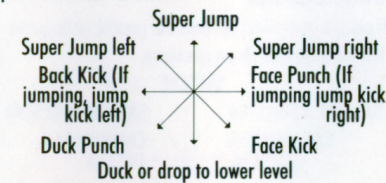
Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously.

CONTROLS

The game is controlled by joystick only in Port 1, one player only.



Leaving the fire button pressed starts the super punch. Release to action.



Commodore key to pause game and restart.

GAMEPLAY

Battle your way through screen after screen of adversaries, progressing right or left depending on the level. You face a giant enemy at the end of each level who must be disposed of with multiple hits. You can collect a weapon (knife) or capsules if dropped by a fallen enemy. Time capsules give extra time for the level while energy ones replenish your life source. The Super-punch feature allows you to knock down several adversaries with one blow. This power blow

takes all your concentration and can only be implemented by standing still and holding down the fire-button for a few seconds until charged.

CARICAMENTO

Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente.

CONTROLLI

Il gioco è controllato soltanto dal joystick nella porta 1, e viene giocato da un giocatore.

SALTARE



Tenete premuto il pulsante di "Fire" (tiro) per dare inizio al super-pugno. Rilasciatelo per eseguirlo.

SUPER-SALTO



Usare il tasto Commodore per fermare il gioco e ricominciare.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Avanzate, schermo dopo schermo, in un continuo combattimento contro gli avversari, cominciando da destra o da sinistra, a seconda dei livelli. Dovrete usare colpi multipli per sbarazzarvi del gigante nemico che appare alla fine di ogni livello. Potete collezionare armi extra (coltello), o capsule se vengono lasciate cadere dall'esercito nemico si tratta di capsule di tempo, che danno più tempo a disposizione nel livello in cui vi trovate o capsule di energia, che alimentano la fonte di vita. Il Super-pugno vi permette di stendere diversi avversari con un solo colpo; tuttavia, data la concentrazione richiesta per la sua esecuzione, sarà necessario rimanere fermi in posizione e tenere premuto il pulsante di fire per alcuni secondi al fine di recuperare l'energia.

© 1988 Imagine Software

The Hit Squad,
P.O. Box 350,
Manchester.
M60 2LX