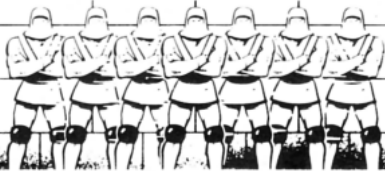


**KAZUO**  
**BUDES** vs.

**AMSTRAD**

# DRAGONNINJA

T.M.



**DATA EAST**



ENGLISH

FRANÇAIS

**Imagine**

...the name  
of the game



DEUTSCH

**32000**  
**CODES VS.**

# DRAGONNINJA

T.M.

Le tout dernier jeu d'arcade de Data East est bourré d'action palpitante et vous livrez bataille sur sept écrans de combat serré et acharné.

Utilisez votre connaissance spéciale des Arts Martiaux, Coup de Poing, Coup de Pied, Saut, Coup de pied volant et Super coup de poing ainsi que la puissance supplémentaire dont vous disposez grâce aux armes spéciales de type Ninja. Vos ennemis dans cette bataille pour la domination sont quatre types de Malfaisants Assassins Ninja lanceurs d'étoiles aux aptitudes multiples et dangereuses. D'acrobatiques Femmes Guerrières et de vicieux Chiens de Garde vont également vous donner du fil à retordre.

A la fin de chaque niveau, vous devez triompher du maître Ninja afin de pouvoir continuer - quelques-uns de ces superhumains infâmes sont par exemple: un Gros Homme cracheur de feu, un Géant revêtu d'une armure et un Horrible Géant Ninja Vert qui possède l'étonnante habitude de se multiplier en une armée. Mission accomplie? ... pas encore! Arrachez maintenant le Président des Etats-Unis aux griffes de ces infâmes guerriers et emmenez le par voie aérienne dans un endroit sûr.

Le Dragon Ninja est l'une des plus fantastiques conversions de jeu d'arcade actuellement disponibles, conçue pour décocher quelques coups bien réels à votre ordinateur!!

Le chargement de ce jeu s'effectue en plusieurs parties. Veuillez suivre les instructions affichées à l'écran.

## CHARGEMENT

### **CPC 464**

Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. (On obtient le symbole en maintenant la tour lie shift et en appuyant sur la touche @).

### **CPC 664 ET 6128**

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons lits sont raccordés comme indiqué dans le Manuel ci Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone et tapez Tape puis appuyez sur la touche RETURN Tapez ensuite RUN" puis appuyez sur ta touche RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

### **DISQUETTE - CPC 464**

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur.

Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

## DISQUETTE - CPC 664 ET 6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut Tapez |DISC et vous assurez que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement

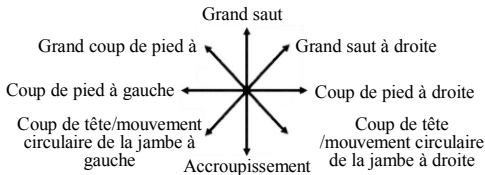
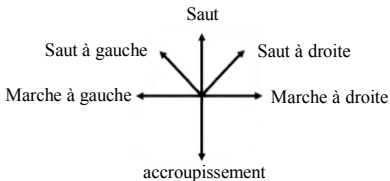
# COMMANDES

Le clavier peut être entièrement redéfini.

## LEVIER

### Avec bouton feu enfoncé

vous donnez un coup de poing en appuyant sur feu et vous pourrez donner un puissant coup de poing en maintenant feu enfoncé et en relâchant sauf si vous possédez une arme, dans ce cas vous utiliserez toujours l'arme en pointant vers l'avant.



# LE JEU

Passez d'un écran à l'autre sans cesser de livrer bataille contre les adversaires qui s'y trouvent en progressant vers la droite ou la gauche suivant le niveau.

A la fin de chaque niveau, vous vous retrouvez face à face avec un ennemi géant dont vous devez vous débarrasser grâce à des coups multiples. Vous pouvez collecter des armes supplémentaires (chaîne ou couteau) si elles sont lâchées par un ennemi au sol. Il y a aussi des capsules éparpillées au hasard sur le terrain de jeu. Les capsules de temps accordent du temps supplémentaire pour le niveau joué tandis que les capsules d'énergie renouvellent votre source de vie.

La caractéristique Super coup de poing vous permet d'abattre plusieurs adversaires d'un seul coup. Ce puissant coup demande toute votre concentration et vous ne pouvez le décocher qu'en restant immobile et en maintenant le bouton feu enfoncé pendant quelques secondes jusqu'à ce que le chargement se soit effectué.

## STATUT ET SCORE

Les informations suivantes sont affichées à l'écran:

zone de jeu se déroulant, affichage de score record, score, temps restant votre énergie, niveau d'énergie ennemi

Score comme suit:

Points

Ninja Standard 75

Lanceur Shuriken 125

Lady Ninja 100

Chien 150

Méchant fin de niveau 50 par coup, 1000 points une fois vaincu

Objet collecté 200

Tireur d'épée 225

## CONSEILS UTILES

- Apprenez les différents mouvements pour obtenir la distance correcte entre vous et votre ennemi vous permettant d'asséner un coup précis.
- Repérez les Ninjas armés, ils transportent des objets utiles que vous pouvez ramasser.
- Des armes supplémentaires augmentent votre portée, essayez donc de vous en emparer.
- Les Adversaires géants doivent être touchés plusieurs fois - esquivez, puis attaquez.
- Quand vous employez le Super coup de poing, assurez-vous que vous êtes tourné dans la bonne direction car vous ne pouvez bouger durant le processus de chargement.
- Et surtout soyez prudent!

## LE DRAGON NINJA

son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

## GENERIQUE

Programme de James Higgins

Graphique de Martin McDonald

Musique et effets sonores de Jonathan Dunn © Produit par D.C. Ward

© 1988 Imagine Software

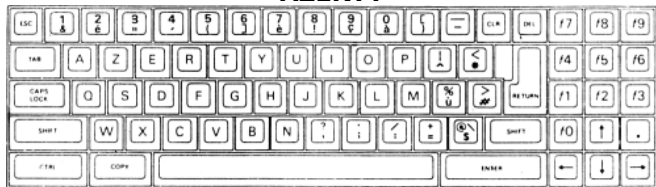
# ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

## QWERTY



## AZERTY



## EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q - Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.