

NINJA WARRIORS

Français



"LICENSED FROM © TAITO CORP., 1988
PROGRAMMED BY RANDOM ACCESS COPYRIGHT THE SALES CURVE 1989"
DISTRIBUTED BY VIRGIN MASTERTRONIC. EXPORT OUTSIDE EUROPE AND
AUSTRALASIA PROHIBITED

© 1989 VIRGIN MASTERTRONIC LTD • 2-4 VERNON YARD
119 PORTOBELLO ROAD • LONDON W11 2DX

WARNING: ALL RIGHTS OF THE PRODUCER AND THE OWNER OF THE WORK REPRODUCED
RESERVED. UNAUTHORISED COPYING, HIRING, LENDING, PUBLIC PERFORMANCE, RADIO
OR TV BROADCAST OR DIFFUSION OF THIS DISK PROHIBITED. THIS PROGRAMME IS SOLD
ACCORDING TO VIRGIN MASTERTRONIC TERMS OF TRADE AND CONDITIONS OF SALE
COPIES OF WHICH ARE AVAILABLE ON REQUEST.

NINJA WARRIORS

Le pouvoir absolu corrompt totalement.

Il y a des années, le jeune Bangler s'embarqua dans une carrière politique - un garçon facile à vivre et d'un bon caractère, il gagna vite le support des électeurs et fut élu. Il ne lui fallu que quelques mois pour réaliser qu'il aimait le pouvoir et il décida qu'il ferait tout pour l'obtenir et le garder.

Petit à petit, ses motivations et ses méthodes changèrent. Le jeune idéaliste qui voulait devenir politicien devint lentement un monstre avide de pouvoir. Exploitant le pouvoir de certains individus de la police et de l'armée déjà corrompus, la montée au pouvoir de Bangler fut fulgurante. Commenant par le gouvernement local puis national, Bangler s'éleva progressivement jusqu'au gouvernement mondial. Son alliance finale avec les milieux criminels internationaux fit pencher la balance en sa faveur - Bangler réussit finalement à devenir Président du Monde.

FERVEUR REVOLUTIONNAIRE

Une fois Bangler au pouvoir, la démocratie s'effondra rapidement - maintenant qu'il s'était arrangé pour se saisir du pouvoir, il n'allait pas courir le risque d'une élection générale. Quelques jeunes idéalistes continuèrent à militer pour la démocratie et pour le droit à la souveraineté populaire, mais un des leurs disparut dans des circonstances mystérieuses(mais toujours sanglantes). Maintenant les policiers et les membres de l'armée de Bangler patrouillent dans les rues de chaque ville et village du globe, à la recherche de la moindre indication de mécontentement afin de prévenir une révolution.....

La cause du Bien n'est cependant pas complètement perdue. Un chercheur scientifique du nom de Mulk contrôle toujours un grand laboratoire clandestin fondé par le Gouvernement Mondial

précédent, pour la recherche sur la robotique. Mulk et ses employés sont inspirés par la ferveur révolutionnaire(car bien entendu Bangler coupa leur subvention dès son arrivée au pouvoir), et ils décidèrent qu'il était temps de débarrasser le monde de ce Salaud.

Mulk et ses complices créèrent deux machines à assassiner, à l'image de l'homme. Pas à partir d'argile mais du meilleur molybdène-titanium. Ces Ninjas-robots sont les meilleures machines programmables à tuer. Les meilleures machines à tuer de toute façon - l'équipe scientifique de Mulk n'a pas inclus de programmeurs, les Ninjas doivent donc être contrôlés manuellement d'une console qui est reliée à leurs servosystèmes via une bande micro-onde à haute fréquence.

Mulk a envoyé ses robots-tueurs à la surface et ils ont pour mission de débarrasser la planète de son malveillant président. La longue route vers la résidence fortifiée de Bangler attend.....

A L'ASSAUT DE BANGLER

Mulk vous a chargé de la mission délicate de contrôler les tueurs Ninjas - vous êtes aux commandes de la console et votre première tâche est de vous habituer à l'opération Ninja. Ça y est? Et bien maintenant, que la bataille commence.

Cinq zones ont été pénétrées sur le chemin de la cachette de Bangler. Les deux robots-tueurs, armés seulement de couteaux à déchirer la chair et d'étoiles shuriken de combat magique, doivent être contrôlés avec la plus grande précision pour que leur mission réussisse.

Les partisans de Bangler sont dispersés à travers les six niveaux(cinq niveaux sur l'Atari ST 520 à lecteur -a une face). Esquivez et tuez les troupes sans merci de Bangler qui sont

armées de couteaux, de revolvers et de grenades - et attention aux chiens tueurs de la Brigade Aboyante(Barkie Brigade)! Et juste quand vous croyez que tout va bien, les magiciens de Bangler pourraient bien transporter un adversaire de grande taille dans votre partie du monde. Les magiciens pourraient bien vous réserver de belles surprises, comme par exemple, l'Araignée Bossue de Terre(Hunchback Ground Spider), la Femme-Epée Ninja(Ninja Swordlady), le Bras de Fer(Iron Arm), le Souffleur de Feu(Fire Breather), les Chauves-souris Tireuses(Sniper Bats), les 3SVOs (droïdes lanceurs de Lasers) (Laser-firing droids) et le Tank Géant(Giant Tank).

Le conflit commence dans la zone des bas quartiers où la mort règne dans les rues, puis le combat se déplace vers la Base Militaire. A la tombée de la nuit, nos robots, toujours sur le chemin de la résidence de Bangler, se retrouvent dans les rues dangereuses de la cité. Nous arrivons alors à la destination finale: afin de pouvoir pénétrer dans la résidence hautement surveillée de Bangler, nos deux robots doivent passer un moment dans les égouts de la ville - avant d'affronter le Président en personne....

De vifs réflexes, une volonté de gagner et une bande à micro-onde impossible à interrompre sont les clés du succès. Mulk s'est occupé des Ninjas-robots et de l'équipement de contrôle, pouvez-vous vous occuper du reste?

COMMANDES POUR LES GUERRIERS NINJA AMIGA/ST COMMANDES AU MANCHE A BALAI

A gauche	Déplacez le manche à balai à gauche
A droite	Déplacez le manche à balai à droite
Culbuter à gauche	Appuyez sur le bouton de TIR et déplacez le manche vers le haut et à gauche
Culbuter à	Appuyez sur le bouton de TIR et déplacez

droite	le manche vers le haut et à droite
Sauter à gauche	Déplacez le manche vers le haut et à gauche
Sauter à droite	Déplacez le manche vers le haut et à droite
S'accroupir	Tirez le manche vers le bas
Sauter en l'air	Poussez le manche vers le haut
Se défendre	Gardez le bouton de TIR enfoncé
Lancer un shuriken	Appuyez et relâchez le bouton de TIR(ne marchera que lorsque l'ennemi est proche de Ninja)
Taillader aux couteaux	Appuyez et relâchez le bouton de TIR(ne marchera que lorsque l'ennemi est proche de Ninja)

AMIGA ST COMMANDES AU CLAVIER

A gauche	Appuyez sur la touche de curseur gauche
A droite	Appuyez sur la touche de curseur droite
Culbuter à gauche	Appuyez sur CTRL et les touches de curseur haut et gauche
Culbuter à droite	Appuyez sur CTRL et les touches de curseur haut et droite
Sauter à gauche	Appuyez sur les touches de curseur haut et gauche
Sauter à droite	Appuyez sur les touches de curseur haut et droite
S'accroupir	Appuyez sur la touche de curseur bas
Sauter en l'air	Appuyez sur la touche de curseur haut
Se défendre	Gardez la touche CTRL enfoncée
Lancer un shuriken	Appuyez sur la touche CTRL
Taillader aux couteaux	Apuyez sur la touche SHIFT

PENDANT LE JEU

Pause

Appuyez sur la touche P

Abandonner le jeu

Appuyez sur la touche ESC

PAS PENDANT LE JEU

Choisir les commandes

Appuyez sur F10

Ecran d'aide

Appuyez sur HELP

Avec ou sans Musique

Appuyez sur M

Son ST allumé/éteint

Appuyez sur S

C64 COMMANDES AU MANCHE A BALAI

A gauche

Déplacez le manche à balai vers la gauche

A droite

Déplacez le manche à balai vers la droite

Sauter à gauche

Déplacez le manche à balai vers le haut et à gauche

Sauter à droite

Déplacez le manche vers le haut et à droite

S'accroupir

Tirez le manche vers le bas et à droite

Sauter en l'air

Poussez le manche à balai vers le haut

Se défendre

Tenez le bouton de tir

Lancer un shuriken

Appuyez deux fois sur le bouton de tir

Taillader aux
couteaux

Appuyez sur le bouton de tir puis relâchez
-le

C64 COMMANDES AU CLAVIER

A gauche

Appuyez sur Z

A droite

Appuyez sur C

Sauter à gauche

Appuyez sur Z et le curseur haut

Sauter à droite

Appuyez sur C et le curseur haut

S'accroupir

Appuyez sur X

Sauter en l'air

Appuyez sur le curseur haut

Se défendre

Gardez la touche SHIFT enfoncée

Lancer le shuriken

Appuyez sur le curseur gauche/
droite

Taillader aux couteaux

Appuyez sur la touche SHIFT

PENDANT LE JEU

En mode de pause	Appuyez sur la touche RUN/STOP
Abandonner le jeu	Appuyez sur Q
Changer la couleur Ninja	Appuyez sur S

SPECTRUM/AMSTRAD CPC COMMANDES AU MANCHE A BALAI

A gauche	Déplacez le manche à balai vers la gauche
A droite	Déplacez le manche à balai vers la droite
S'accroupir	Tirez le manche à balai vers le bas
Sauter en l'air	Poussez le manche à balai vers le haut
Culbuter à gauche	Déplacez le manche à balai vers le haut et à gauche
Culbuter à droite	Déplacez le manche à balai vers le haut et à droite
Lancer le shuriken	Gardez le bouton de tir enfoncé
Taillader aux couteaux	Appuyez sur le bouton de tir et relâchez- le

SPECTRUM/AMSTRAD CPC COMMANDES AU CLAVIER

A gauche	Appuyez sur la touche O
A droite	Appuyez sur la touche P
Culbuter à gauche	Appuyez sur les touches O et Q
Culbuter à droite	Appuyez sur les touches P et Q
S'accroupir	Appuyez sur la touche A
Sauter en l'air	Appuyez sur la touche Q
Lancer le shuriken	Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT et gardez-la enfoncée

Taillader aux couteaux Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT et relâchez-la
PENDANT LE JEU
Mettre le jeu en mode de pause Appuyez sur SHIFT

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA

Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes A (DFO). Le programme se chargera et commencera automatiquement.

ST

Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes A. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

C64/128

Si vous avez un C64, tapez GO 64 avant de suivre les instructions ci-dessous.

CASSETTE- Gardez la touche SHITF enfoncée et appuyez sur RUN/STOP. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

DISQUETTE- Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD "*", 8,1 et appuyez sur RETURN.

AMSTRAD CPC

464 à CASSETTES - Appuyez sur CTRL et petit ENTER
6128 à CASSETTES - Tapez ITAPE et appuyez sur RETURN.
Appuyez sur CTRL et ENTER
464 à DISQUETTES - Tapez RUN "DISC" et appuyez sur ENTER
6128 à DISQUETTES - Tapez RUN'DISC et appuyez sur RETURN

SPECTRUM

+3 - Introduisez la disquette et appuyez sur ENTER
+2 - Introduisez la cassette et appuyez sur ENTER
48k - Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER
128k - Introduisez la cassette et appuyez sur ENTER