

LEGEND OF KAGE

Le code informatique, les représentations graphiques et la conception artistique de ce jeu sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. La légende de Kage passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

Selon la légende, dans des temps très anciens au Japon la belle Princesse Kiri avait été enlevée par le malfaisant dragon King et il avait été confié à Kage, le jeune Ninja qui se promenait avec elle dans la forêt l'immense tâche de la sauver.

Vous devez aider Kage à chercher le palais du Dragon King dans la forêt, puis à pénétrer dans celui-ci et à trouver Kiri pour l'emmener en lieu sûr et ce tout en évitant les gardes ninja du Dragon King.

COMMANDES

Quand la cassette a chargé un menu vous offrant l'option d'un jeu à un ou deux joueurs, la commande au moyen du levier ou du clavier sera sélectionnée automatiquement.

CLAVIER

- Q — FEU/EPEE
- W — SAUT/ESCALADE
- S — DESCENTE/CHUTE/ACCROUISSEMENT
- N — MOUVEMENT VERS LA GAUCHE
- M — MOUVEMENT VERS LA DROITE

LEVIER



La touche du curseur avec flèche pointant vers le haut (UP) augmente le volume de la musique, celle avec flèche pointant vers le bas réduit le volume de la musique. Quelle soit l'option que vous ayez choisie, vous pouvez utiliser la touche ESC pour obtenir une pause durant le jeu.

Dans le cas d'un jeu à deux joueurs, ceux-ci utilisent le clavier ou le levier chacun à leur tour.

AFFICHAGE SUR L'ECRAN

La ligne affichée en haut de l'écran indique les scores du moment.

A VOUS DE JOUER

ECRAN 1 — Une courte introduction vous montre Kiri se tenant dans la forêt où elle est enlevée par le Dragon King qui passe dans son carrosse. Sur cet écran, Kage doit vaincre 20 combattants ninja alors que pendant ce temps le Dragon King lui-même apparaît.

ECRAN 2 — Vous avez maintenant atteint le palais du Dragon King et vous êtes au pied de la muraille, mais le palais est entouré par ses gardes ninja. Vous devez en vaincre 10 avant de pouvoir escalader la muraille — mais faites attention aux guerriers ninja de la rivière!

ECRAN 3 — Vous devez maintenant escalader la muraille. Quand vous êtes en haut, vous pouvez enfin entrer dans le palais.

ECRAN 4 — Vous voilà enfin à l'intérieur! Mais où se trouve la princesse? Le palais est vaste et elle est cachée au dernier étage! Progressez en déjouant les attaques des gardes, le Dragon King va apparaître et essayer pour la dernière fois de faire échouer votre tentative de sauvetage. Tenez-vous à distance car ce n'est pas un agneau!

Après vous être débarrassé du Dragon King, un petit mouvement du levier vous permet de libérer rapidement la princesse et vous pouvez continuer votre promenade romantique dans la forêt.

PROGRESSION ET SCORE

Vous obtenez 100 points chaque fois que vous vous débarrassez d'un garde ninja et 500 quand vous frappez le Dragon King. Il vous est accordé 1000 points de bonus et une vie supplémentaire (jusqu'à un maximum de cinq) quand vous finissez le dernier écran.

CONSEILS UTILES

ECRAN 1 — Ne vous approchez pas des guerriers ninja — ils peuvent être très dangereux! Pour une partie plus difficile mais plus intéressante, réfugiez-vous dans les arbres!

ECRAN 2 — Faites attention aux guerriers ninja sous vos pieds car votre épée ne peut frapper suffisamment bas pour les atteindre.

ECRAN 3 — De nouveau, faites attention aux combattants ninja venant par en-dessous car ils vous fauchent. Vous pouvez toutefois en faire de même...

ECRAN 4 — Peut-être le plus difficile de tous — aller très vite sera parfois payant, mais en général, vous devrez être plus malin que cela.

GENERIQUE

Produced by D.C. Ward

© 1986 Imagine Software (1984) Limited

Licensed from © Taito Corp., 1986. Programmed for the Amstrad by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.