

SHINOBI

Controles:

Arriba: saltar.

Abajo: agacharse.

Derecha/Izquierda: caminar.

Fuego: dispara el arma de que dispongas, o golpea (patada o puño).

Fuego+Arriba/Fuego+Abajo: saltar del suelo a plataformas altas, o viceversa.

Barra Espadadora: libera la Magia Ninja.

P: Pausa

C: cambia el color de tu Ninja durante la Pausa (sólo en versión C-64).

¡JO, VAYA DIA!

Un caluroso día de verano, todo empezó a marchar mal.

Un año más, y en consideración a tu justa fama de maestro en artes marciales, una escuela secreta Ninja te ha invitado a su ceremonia anual de graduaciones y entrega de premios. Una vez que deslumbraste a los alumnos Júnior con tus historias de combates Ninja internacionales, estabas ya dispuesto para comenzar la ceremonia de entrega de premios Senior cuando, de pronto, surgió un destello de Magia Ninja Negra y Bwah Foo hizo aparición inesperadamente.

Pocos alumnos supieron de quién se trataba, pero en un Ninjasegundo tú lo reconociste y te diste cuenta de que uno de los más brillantes graduados de la escuela había tomado el Camino Oscuro.

Atravesado por la Magia Paralizadora de Bwah Foo, eras incapaz de mover un solo músculo mientras veías cómo los bandidos de Bwah Foo se llevaban a todos los alumnos Júnior.

Entonces Bwah Foo te lanzó su reto personal. Con un increíble salto llegó hasta la tarima y colocó su rostro frente al tuyo. "Pero, ¿no es éste Joe Musashi?", sonrió burlón. "El viejo amigo de las dos Shuriken. Vaya, vaya, vaya". (Era evidente que el nivel de enseñanza en el Lado Oscuro había descendido, pues el lenguaje que Bwah Foo estaba utilizando era más bien propio de una película de vaqueros que de un guerrero Ninja).

"...Vaya, vaya, vaya. Quiero dinero", continuó Foo. "todo el dinero que haya en las arcas de la escuela. Y si no tengo mi dinero el miércoles por la tarde, mataré a todos y cada uno de los alumnos Júnior, y ENTONCES, tú lo lamentarás". Y, tras una carcajada de maníaco y un destello verde de Magia Ninja, desapareció.

Llevó unas cuantas horas el deshacerse del efecto paralizador. Era evidente que los magos del Lado Oscuro eran bastante más hábiles que quienes te escribían los discursos. Mientras estabas en las garras de la Magia de Bwah Foo, tu mente Ninja comenzó a trabajar. Obviamente, el muy cobarde habría llevado a los niños secuestrados a su guarida, y la situación estaba difícil. La escuela tendría que buscar en sus arcas y conseguir el oro, o enfrentarse con la furia de unos cuantos padres...

Pero, justo antes de los discursos, habías estado tomando el té con el director de la escuela y, ¿acaso no se había quejado justamente de que las arcas estaban casi vacías de oro? ¡En efecto! Y estaba a punto de emitir una colecta entre los Antiguos Alumnos para recaudar fondos y, si éstos no respondían, la escuela tendría que cerrar sus puertas, o unirse con la escuela de Samuráis al otro lado de la Isla, "y ya te imaginas cómo se iban a poner los padres", suspiró el director.

"Según parece, sólo queda una cosa por hacer", pensaste mientras remitía la fuerza de la Magia Paralizadora, "tendré que traer aquí de nuevo a esos chicos yo mismo".

La tarde del miércoles se acerca peligrosamente, y con ella se acerca también la fecha indicada por Bwah Foo para el pago del rescate. Has encontrado su guarida, y ha llegado el momento de poner en práctica esas famosas habilidades Ninja en favor de la Verdad, la Paz y la Justicia.

Para hallar el escondrijo de Bwah Foo debes luchar a lo largo de cinco misiones. Cada misión se divide en tres o cuatro niveles, donde encontrarás a los ágiles guardaespaldas de Foo, un puñado de

chicos Ninja secuestrados, y uno de los grandes Jefes de Foo, al cual debes vencer para pasar a la siguiente misión.

El rescate debe ser completado antes de la fecha de pago fijada por Bwah Foo, por lo que existe un tiempo límite para cada una de las misiones. Tienes que rescatar a todos los niños de cada nivel antes de poder enfrentarte al gran Jefe al final de la misión. Con sólo caminar junto a los niños, tu magia Ninja los liberará y los colocará automáticamente en brazos de mamá y papá. Lucha después a muerte con el gran Jefe y podrás acceder a la siguiente misión. El tiempo sobrante se convertirá en puntos extra.

El salvamento de los niños Ninja tendrá como recompensa la eterna gratitud de sus padres y, lo que es más importante, una buena cantidad de puntos. Rescatándolos conseguirás armas mucho más mortíferas que tus Shuriken. Utilízalas bien, y recuerda que cuando la cosa se ponga realmente fea, siempre puedes recurrir al poder de la Magia Ninja una vez por nivel. ¡Usa tu inteligencia!

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS: ", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea RUN "DISC" y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Apaga el ordenador.
2. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
3. Inserta el disquete en la unidad de disco.
4. Vuelve a encender el ordenador.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kikstart
3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.
4. El programa se cargará automáticamente.

IBM PC Y COMPATIBLES

1. Carga el sistema operativo MS-DOS.
2. Teclea A: y pulsa RETURN.
3. Teclea SHINOB1 y pulsa RETURN.
4. El programa se cargará automáticamente.

DRO SOFT

© 1988 Sega Enterprises Ltd.

Distribuido por Drosoft, S.A. C/Fco. Remiro, 5.

Telf.:(91)2463802

ATENCION

ESTE PROGRAMA NO ADMITE CARGADORES DE VIDAS INFINITAS NI POKES A LA MEMORIA.