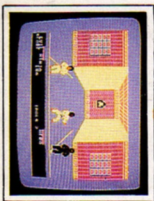


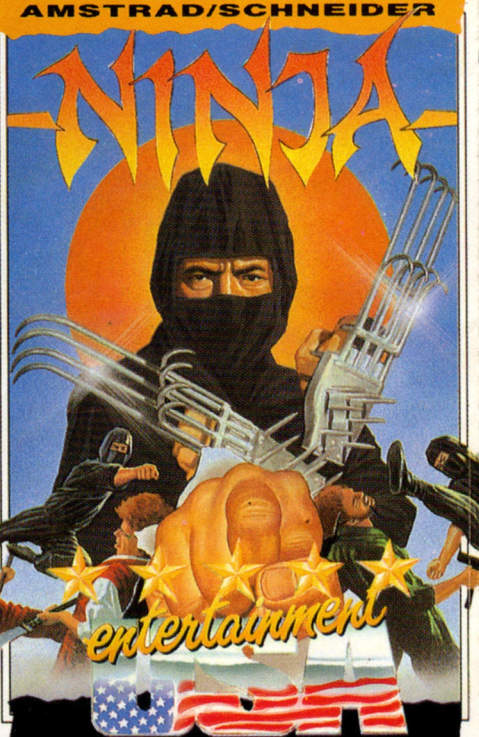
AMSTRAD/SCHNEIDER

AMSTRAD



NINJA

3MT021



NINJA

El NINJA camina sin compañía en la tierra de la muerte. Su acuciante deber: rescatar a la princesa Di Di, gema del Oriente, que está prisionera en el Palacio de las Perlas. Además él tiene que recoger los ídolos que ella ha dejado caer para probar su amor.

Además de puños de trueno y patadas de acero, el NINJA tiene unas armas garantizadas: un deslumbrante sable de Samurai, estrellas de la muerte y una daga para arrojar. Pero esas mismas armas también son poseídas por sus oponentes que custodian los correedores y los ídolos.

Conforme el NINJA asciende a niveles superiores sus oponentes se multiplican y sus fuerzas flaquean, pero su resolución crece sin límites.

¡El NINJA derrota a todos los Cinturones Negros de los otros juegos de Artes Marciales!

CONTROLES

JOYSTICK

Sin pulsar el botón.

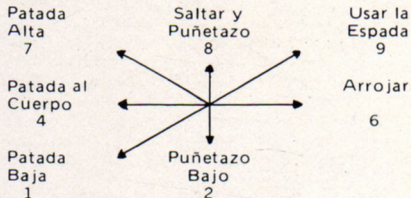
- ← — Caminar a la Izquierda
- — Caminar a la Derecha
- ↑ — Saltar
- ↓ — Agacharse / Recoger

Edita y distribuye DRO SOFT

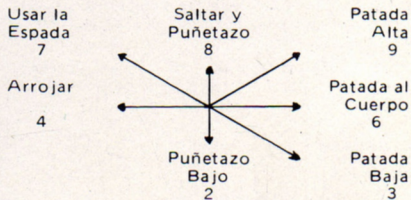
Eres un NINJA, demuestra tu destreza luchando contra los mejores Budokas en un combate a MUERTE.

↗ — Saltar a la Derecha
 ↖ — Saltar a la Izquierda
 Fire — Golpear con el puño

Caminando hacia la Izquierda y pulsando el botón:



Caminando hacia la Derecha y pulsando el botón:



TECLADO

Spectrum: Q — Arriba A — Abajo
 O — Izquierda P — Derecha
 ENTER — Fuego

o redefinir en pantalla o joystick Sinclair/Kempston.

Amstrad / Schneider:

CAPS LOCK — Pausa
 ESCAPE — Abortar
 SPACE BAR — Fuego

INSTRUCCIONES DE CARGA

Sigue las instrucciones normales de tu ordenador.

C-64 — SHIFT y RUN/STOP
SPECTRUM — LOAD "" <ENTER>
AMSTRAD — CTRL y ENTER



Francisco Remiro 5-7
 28028 Madrid
 Telefono (91) 246 38 02