



**INSTRUCTION  
MANUAL**

**SHADOW DANCER**  
**THE SECRET OF SHINOBI**

**SEGA**

## Loading Instructions:

### Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

#### **IMPORTANT:**

Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

- ① Insert Mega Drive/Genesis Cartridge
- ② Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

## Ladeanweisungen:

### Inbetriebnahme

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM-Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

#### **WICHTIG:**

Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1.

- ① Setzen Sie die Mega Drive/Genesis Cartridge ein.
- ② Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1 an.

## Instructions de chargement:

### Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

#### **IMPORTANT:**

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

## Instrucciones de carga:

### Puesta en funcionamiento

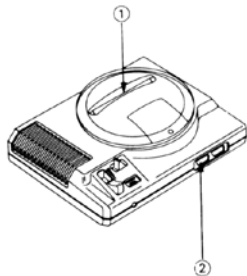
1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

### IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega Drive/Genesis.

- ① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.
- ② Inserte el Teclado de Control 1 Mega Drive/Genesis.



## Istruzioni di caricamento:

### Inizio

1. Accertatevi che la console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella console come descritto nel manuale SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.

### IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Per 1 giocatore: Premete il tasto di avvio della pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 1.

- ① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.
- ② Collegare la pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 1.

## Innan du börjar spela:

### Hur du startar spelet

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är frånslagen.
2. För in spelkassetten i konsolen såsom beskrivs i bruksanvisningen för SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.

### OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren på konsolen är frånslagen innan du sätter i en Mega Drive/Genesis-kassett.

För en spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis-styrplattan 1.

- ① Här sätter du in Mega Drive/Genesis-kassetten.
- ② Här ansluter du Mega Drive/Genesis-styrplattan 1.

## Revenge in the Big Apple!

After bringing down the Neo Zeed organization, Joe Musashi found that his skills weren't needed anymore. He went to New York City and spent some time with Kato, his former martial arts student.

Musashi returned to his native land, refreshed and relaxed. Kato, meanwhile, heard that some nasty characters had taken over a local elementary school, and were holding the children as hostages. Naturally, he went to try and help the kids. What he found was shocking...

Kato was severely wounded at the school, and was not expected to survive. When he got the news, Musashi raced back to New York. But before he could get to the hospital, Kato passed away, leaving nothing but memories and his faithful dog, Yamato. Overcome with grief and rage, Joe Musashi promised Kato's mother that he would avenge her son's death.

## Vergeltung im Big Apple!

Nachdem er die Organisation von Neo Zeed zur Strecke gebracht hatte, stellte Joe Musashi fest, daß seine Fähigkeiten nicht mehr erforderlich waren. Er fuhr nach New York City und verbrachte einige Zeit mit Kato, seinem früheren Kampfsport-Schüler.

Musashi kehrte ausgeruht und entspannt in seine Heimat zurück. In der Zwischenzeit hörte Kato, daß einige dunkle Elemente eine Grundschule in der Umgebung besetzt hatten und die Kinder als Geiseln hielten. Natürlich empfand er es als seine Pflicht, zu versuchen, den Kindern zu helfen. Was er herausfand war schockierend...

Kato wurde in der Schule schwer verwundet und hatte keine Überlebenschance. Als Musashi diese Nachricht erhielt, eilte er sofort nach New York zurück. Aber ehe er das Krankenhaus erreichen konnte, starb Kato und hinterließ nichts als die Erinnerungen an ihn und seinen treuen Hund, Yamato. Übermannt von Trauer und Wut versprach Joe Musashi Katos Mutter, daß er den Tod ihres Sohnes rächen würde.

## Vengeance à New York!

Après avoir vaincu l'organisation Néo Zeed, Joe Musashi a découvert que ses talents n'étaient plus nécessaires. Il est allé à New York passer quelques temps avec Kato, son ancien élève des arts martiaux.

Misashi retourna dans son pays natal, reposé et revigoré. Kato apprenait alors que des individus sans scrupules avaient attaqués une école élémentaire proche et qu'ils avaient pris tous les enfants en otages. Il va sans dire qu'il alla voir sur place comment il pourrait aider les enfants. Il fut très choqué par ce qu'il trouva...

Kato fut grièvement blessé à l'école et on ne s'attendait pas à ce qu'il survive. Lorsqu'il apprit la nouvelle, Musashi revint à New York comme un fou. Mais avant qu'il ne réussisse à atteindre l'hôpital, Kato mourrait ne laissant derrière lui que quelques souvenir et Yamato, son chien fidèle. Le coeur plein de chagrin et de rage, Joe Musashi promettait à la mère de Kato qu'il vengerait la mort de son fils.

## ¡Venganza en la ciudad de los rascacielos!

Después de acabar con la organización Neo Zeed, Joe Musashi observó que ya no se requería de sus servicios. Fue a la ciudad de Nueva York y pasó algún tiempo con Kato, su antiguo discípulo de artes marciales.

Musashi volvió a su país natal, refrescado y relajado. Kato, mientras tanto, oyó que ciertos tipos de mala catadura se habían enseñoreado de una escuela elemental local, y tenían a los niños de rehenes. Naturalmente, se acercó a ayudar a los chicos. Lo que encontró le dejó helado...

Kato fue gravemente herido en la escuela, y no se le daban muchas posibilidades de sobrevivir. Al oír la noticia, Musashi salió disparado para Nueva York. Pero antes de poder llegar al hospital, Kato exhaló su último suspiro, sin dejar más que recuerdos y su fiel perro, Yamato. Sobrecogido de dolor y rabia, Joe Musashi prometió a la madre de Kato que vengaría la muerte de su hijo.

## Vendetta a New York!

Dopo la sconfitta della Neo Zeed, l'abilità di Joe Musashi non trovava più un campo dove esercitarsi. Per questo si era recato a New York per passare un po' di tempo con l'amico Kato, un suo vecchio allievo nelle arti marziali.

Rilassato e riposato, Musashi era poi tornato al suo paese. Da parte sua, Kato venne a sapere che certi loschi individui avevano occupato una scuola elementare e che ne tenevano in ostaggio i ragazzi. Cercò naturalmente di aiutarli, ma cadde in un tranello.

Kato fu ferito gravemente e non ci fu speranza di salvarlo. Quando Musashi lo venne a sapere, tornò precipitosamente a New York, ma Kato morì prima che egli potesse raggiungere l'ospedale, lasciando dietro di sé soltanto il suo cane fedele, Yamato. Pazzo di dolore e di rabbia, Joe Musashi promise alla madre di Kato che avrebbe vendicato la morte del figlio.

## Hämnd i New York!

Efter att ha tillintetgjort Neo Zeed organisationen, ansåg Joe Musashi att världen kunde klara sig utan honom ett tag. Han åkte till New York City och tillbringade en del tid tillsammans med Kato, som tidigare varit hans student i krigskonsterna.

Musashi återvände sedan hem, utvilad och lugn. Under tiden fick Kato höra att några vidriga typer tagit över en grundskola i grannskapet, och höll barnen som gisslan. Naturligtvis gick han dit för att försöka hjälpa barnen. Vad han fick se var chockerande...

Kato sårades svårt i skolan och väntades inte överleva. När Musashi fick höra detta skyndade han sig tillbaka till New York. Men Kato dog innan han hann till sjukhuset. Det enda han lämnade kvar var minnen och sin trofaste hund, Yamato. Fyllt av sorg och ursinne lovade Joe Musashi Katos mor att han skulle hämnas hennes sons bortgång.

Kato perished at the hands of one of the many Ninja warriors belonging to Union Lizard, a frighteningly vast and powerful group that took orders from a hideous, gigantic reptilian form. Since it could not communicate through words, the reptile's instinct guided it and the many soldiers on a path that would result in world domination — if no one stopped them. They've taken over New York, and are holding many terrified people hostage. Can you guide Joe Musashi and Yamato, the Shinobi dog, through the ring of fire and triumph over this evil force?

Kato starb durch die Hand eines der vielen Ninja-Krieger, die zu Union Lizard gehörten, einer erschreckend großen und mächtigen Gruppe, die Befehle von einem verborgenen, gigantischen Reptil erhielten. Da sich das Reptil nicht mit Worten verständlich machen konnte, führte der Instinkt des Tieres es selbst und die vielen Soldaten auf einen Weg, der zur Weltherrschaft führen sollte und würde — wenn niemand sie aufhielte. Die Bande hat bereits New York besetzt und hält viele verängstigte Leute gefangen. Gelingt es Ihnen, Joe Musashi und Yamato, den Shinobi-Hund, durch den Feuerring zu führen und die bösen Mächte letztendlich zu besiegen?

Kato a été assassiné par l'un des nombreux guerriers Ninja appartenant à l'Union du Léopard, un groupe dont l'étendue et la puissance sont effrayantes et qui obéit à une espèce de reptile géant monstrueux. Du fait que le reptile est incapable de communiquer par la parole, c'est son instinct qui le guide, lui et ses soldats, sur le chemin de la domination du monde, si personne n'arrive à les arrêter. Ils ont réussi à prendre New York, et détiennent de nombreux otages, tous plus terrifiés les uns que les autres. Pouvez-vous guider Joe Musashi et Yamato, le chien Shinobi, à travers l'anneau de feu et les conduire vers la victoire finale sur les forces du mal?

Kato pereció en manos de uno de los muchos guerreros ninja miembros de Union Lizard, un grupo pavorosamente amplio y poderoso, que recibía órdenes de un ser asqueroso, un reptil gigante. Como no podía comunicarse con palabras, el instinto del reptil le guiaba a él y a sus muchos soldados por una trayectoria que resultaría en la dominación mundial — si nadie les paraba los pies. Se han apoderado de Nueva York, y tienen como rehenes a muchas personas aterrorizadas. ¿Puede guiar a Joe Musashi y a Yamato, el perro shinobi, a través del anillo de fuego, y triunfar sobre esta fuerza maligna?

Kato fu ucciso da uno dei molti guerrieri Ninja affiliati alla Società della Lucertola, una organizzazione vasta e potente agli ordini di una orrenda creatura gigantesca a forma di rettile. Incapace di comunicare con le parole, essa si affida al suo istinto di serpente per guidare i suoi soldati sul sentiero che porta, se nessuno si oppone loro, al dominio mondiale. New York è caduta e i suoi abitanti terrorizzati sono tenuti in ostaggio. Riuscirete a guidare Joe Musashi e Yamato, il cane Shinobi, attraverso la morsa di fuoco e a trionfare sulle forze del male?

Kato dödades av en av de många Ninja-krigarna i Union Lizard, en skrämmande stor och mäktig grupp som styrdes av en otäck jättelik reptilliknande varelse. Reptilen kunde inte kommunicera med ord, utan ledde sina soldater helt på instinkt, in på en väg som skulle resultera i världskontroll — om ingen stoppar dem. De har tagit över New York och håller många skräckslagna människor som gisslan. Kan du leda Joe Musashi och Shinobi-hunden Yamato genom skärselden och besegra denna onda makt?

## Take Control!

Shadow Dancer is for one player only. Learn the functions of each button on your Control Pad before beginning play.

### Control Pad Buttons

- ① Directional Button (D-Button)
- ② Start Button
- ③ Button A
- ④ Button B
- ⑤ Button C

#### ① D-Button

Before play:

- Press up or down to move selection markers, and left or right to highlight options or selections.

During play:

- Press left or right to walk in either direction.
- Press down to squat.
- Press down, and to the left or right, to walk while squatting.

## Steuerung

Shadow Dancer ist für einen Spieler bestimmt. Lernen Sie die Funktionen der einzelnen Tasten auf Ihrem Steuerpult kennen, ehe Sie mit dem Spiel beginnen.

### Tasten des Steuerpults

- ① Richtungs-Taste (D-Taste)
- ② Start-Taste
- ③ Taste A
- ④ Taste B
- ⑤ Taste C

#### ① D-Taste

Vor dem Spiel:

- Nach oben oder unten drücken, um die Auswahlmarkierungen zu bewegen, und nach links oder rechts drücken, um die Optionen oder gewählten Positionen aufleuchten zu lassen.

Während des Spiels:

- Nach links oder rechts drücken, um in die vorgesehene Richtung zu gehen.
- Zum Niederhocken nach unten drücken.
- Nach unten drücken und gleichzeitig nach links oder rechts, um sich während des Hockens fortzubewegen.

## Prise en main des commandes!

Shadow Dancer se joue à un seul joueur. Apprenez les fonctions de chaque bouton de votre bloc de commande avant de commencer la partie.

### Boutons du bloc de commande

- ① Touche directionnelle (Touche D)
- ② Touche de début (START)
- ③ Touche A
- ④ Touche B
- ⑤ Touche C

#### ① Touche D

Avant de commencer:

- Appuyez sur le côté haut ou bas pour déplacer le curseur de sélection et sur le côté droit ou gauche pour éclairer l'option ou la sélection.

Pendant la partie:

- Appuyez sur le côté droit ou gauche pour marcher dans l'un ou l'autre sens.
- Appuyez sur le côté bas pour vous accroupir.
- Appuyez sur le côté bas et sur le côté droit ou gauche pour marcher tout en étant accroupi.



## ¡Tome el control!

Danzante en la Sombra es para un solo jugador. Aprenda las funciones de cada botón en su mando de control antes de comenzar la partida.

### Botones del Mando de Control

- 1 Botón direccional (Botón D)
- 2 Botón de arranque
- 3 Botón A
- 4 Botón B
- 5 Botón C

- 1 Botón direccional (Botón D)

Antes de jugar:

- Pulse hacia arriba o hacia abajo para desplazar los marcadores de selección, y a izquierda o derecha para destacar opciones o selecciones.

Durante la partida:

- Pulse a izquierda o derecha para andar en la dirección correspondiente.
- Pulse hacia abajo para agacharse.
- Pulse hacia abajo, y a derecha o izquierda, para caminar agachado.

## Ai comandi!

Shadow Dancer è per un solo giocatore. Imparate la funzione di ogni pulsante della Pulsantiera dei Comandi prima di cominciare a giocare.

### Pulsantiera dei Comandi

- 1 Pulsante di Direzione (Pulsante-D)
- 2 Pulsante START
- 3 Pulsante A
- 4 Pulsante B
- 5 Pulsante C

- 1 Pulsante-D

Prima del gioco:

- Premetelo in su o in giù per spostare il cursore di selezione, e a destra o a sinistra per evidenziare le opzioni o le selezioni.

Durante il gioco:

- Premetelo a destra o a sinistra per andare in una delle due direzioni.
- Premetelo in giù per accovacciarvi.
- Premetelo in giù, e a destra o a sinistra, per avanzare accovacciati.

## Ta kontrollen!

Shadow Dancer kan spelas av endast en spelare åt gången. Lär dig funktionen hos varje kontroll på styrplattan innan du börjar spela.

### Styrplattans kontroller

- 1 Direktionskontroll (D-kontroll)
- 2 Startkontroll
- 3 Kontroll A
- 4 Kontroll B
- 5 Kontroll C

- 1 D-kontroll

Före spel:

- Tryck upp eller ner för att flytta valmarkörer, och höger eller vänster för att markera optioner och val.

Under spel:

- Tryck höger eller vänster för att gå i motsvarande riktning.
- Tryck ner för att huk.
- Tryck ner och höger eller vänster för att gå på huk.



## ② Start Button

- Press to start the game.
- Press to open the Options screen.
- Press to pause the action, and to resume play.

## ③ Button A

- Press to use Ninjutsu, the ancient and powerful Shinobi magic.

## ④ Button B

- Press to attack by throwing Shuriken (Death Stars), kicking, punching, or swinging the Shinobi Sabre.
- Press to send Yamato, your dog, after an enemy.

## ⑤ Button C

- Press to jump.

**Note:** The functions of Buttons A, B and C can be changed at the Options screen (see page 14).

## ② Start-Taste

- Zum Beginn des Spiels drücken.
- Zum Eröffnen der Options-Bildschirmanzeige drücken.
- Zum Einlegen einer Pause während des Spiels drücken und erneut drücken, um das Spiel wieder zu beginnen.

## ③ Taste A

- Drücken, um Ninjutsu, die alte und wirksame Shinobi-Magie zu verwenden.

## ④ Taste B

- Drücken, um Shuriken ("Todessterne") zu werfen, zu treten, zu schlagen oder das Shinobi-Schwert zu schwingen.
- Drücken, um Yamato, Ihren Hund, auf einen Gegner zu hetzen.

## ⑤ Taste C

- Drücken, um zu springen.

**Hinweis:** Die Funktionen der Tasten A, B und C können auf der Optionen-Bildschirmanzeige (siehe Seite 14) geändert werden.

## ② Touche START

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour appeler l'écran d'options.
- Appuyez pour faire une pause et ensuite pour reprendre la partie.

## ③ Touche A

- Appuyez pour utiliser Ninjutsu, l'ancienne et puissante magie Shinobi.

## ④ Touche B

- Appuyez pour attaquer en jetant un Shuriken (Etoile de Mort), en donnant des coups de pied, des coups de poing, ou en utilisant le sabre Shinobi.
- Appuyez pour envoyer votre chien Yamato à la poursuite de vos ennemis.

## ⑤ Touche C

- Appuyez pour sauter.

**NB:** Les fonctions des touches A, B et C peuvent être modifiées sur l'écran d'options (voir page 14).

### ② Botón de arranque

- Pulse para comenzar la partida.
- Pulse para abrir la pantalla de Opciones.
- Pulse para detener la acción, y para reanudar la partida.

### ③ Botón A

- Pulse para utilizar Ninjutsu, la antigua y poderosa magia Shinobi.

### ④ Botón B

- Pulse para atacar arrojando Shuriken (estrellas de la muerte), dando patadas, boxeando o blandiendo el Sable Shinobi.
- Pulse para enviar a Yamato, su perro, en pos de un enemigo.

### ⑤ Botón C

- Pulse para saltar.

**Nota:** Las funciones de los botones A, B y C pueden cambiarse en la pantalla de Opciones (ver página 15).

### ② Pulsante START

- Premetelo per cominciare il gioco.
- Premetelo per richiamare lo schermo delle opzioni.
- Premetelo per pausare l'azione, e per continuare poi il gioco.

### ③ Pulsante A

- Premetelo per usare il Ninjutsu, l'antico e potente incanto Shinobi.

### ④ Pulsante B

- Premetelo per attaccare lanciando Shuriken (stelle letali), per sferrare calci, pugni o dare fendenti con la spada Shinobi.
- Premetelo per lanciare il vostro cane Yamato contro un nemico.

### ⑤ Pulsante C

- Premetelo per saltare.

**Nota:** La funzione dei pulsanti A, B e C può essere cambiata usando lo Schermo delle Opzioni (vedete a pag. 15).

### ② Startkontroll

- Tryck för att starta spelet.
- Tryck för att visa OPTIONS-skärmen.
- Tryck för att pausa spelet, och för att fortsätta.

### ③ Kontroll A

- Tryck för att använda Ninjutsu, den urgamla, kraftfulla Shinobimagin.

### ④ Kontroll B

- Tryck för att attackera med Shuriken (dödsstjärnor), med sparkar, slag, eller med Shinobisabeln i högsta hugg.
- Tryck för att jaga din hund Yamato efter en fiende.

### ⑤ Kontroll C

- Tryck för att hoppa.

**Märk:** Funktionerna hos Kontrollerna A, B och C kan ändras i OPTIONS-skärmen (se sid 15).

## Prepare Yourself!

The story screens and a short demonstration follow the Title screen. It's a good idea to watch them, and learn something about your enemies before you hit the streets. If you don't want to see the demo, press the Start Button at the Title screen, and the Start/Options screen appears. To begin play, press the Start Button and the scene for Round 1, Stage 1 comes up. To see the Options menu, press the D-Button down to highlight Options and press the Start Button.

## Bereiten Sie sich vor!

Dem Titelbild folgt eine Darstellung der Rahmenhandlung und eine kurze Demonstration. Wir empfehlen Ihnen, sich diese sorgfältig anzusehen und einiges über Ihre Gegner zu erfahren, ehe Sie auf die Straße gehen. Wenn Sie die Demonstration nicht sehen wollen, drücken Sie beim Erscheinen des Titelbildes die Start-Taste und die Start-/Options-Bildschirmanzeige erscheint. Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie die Start-Taste, und die Szene für Runde 1, Stufe 1 erscheint. Wenn Sie das Optionen-Menü sehen möchten, drücken Sie die D-Taste nach unten, um die Optionen aufleuchten zu lassen und drücken dann die Start-Taste.

## Préparez-vous!

Les écrans de l'histoire et une courte démonstration suivent l'écran de titre. Ce n'est pas une mauvaise idée de les regarder et d'apprendre ainsi à mieux connaître vos ennemis avant de vous lancer dans la bagarre. Si vous ne voulez pas voir la démonstration, appuyez sur la touche START lorsque vous voyez l'écran de titre pour faire apparaître l'écran de début/options. Pour commencer une partie, appuyez sur la touche START. La scène de la manche 1, étape 1 apparaît. Pour voir le menu d'options, appuyez d'abord sur le côté bas de la touche D, pour éclairer Options, et appuyez ensuite sur la touche START.



## ¡Prepárese!

Aparece la pantalla de Título y a continuación las pantallas de historia y una breve demostración. Vale la pena verlas y saber algo de sus enemigos antes de salir a la calle. Si no desea ver la demostración, pulse el Botón de Arranque en la pantalla de Título, y aparecerá la pantalla Arranque/Opciones. Para comenzar la partida, pulse el Botón de Arranque y saldrá la escena del Asalto 1, Escenario 1. Para ver el menú Opciones, pulse el Botón D hacia abajo para destacar las Opciones, y pulse el Botón de Arranque.

## Preparatevi!

Dopo lo Schermo del Titolo, appaiono gli schermi della storia e una breve dimostrazione. Vi raccomandiamo di guardarli per imparare a conoscere i vostri nemici prima di avventurarvi per le strade. Se non volete vedere la dimostrazione, premete il Pulsante START per far apparire lo Schermo del Titolo e lo Schermo d'Inizio/Opzioni. Per cominciare a giocare, premete il Pulsante START: appare il Round 1 della Fase 1. Per richiamare il Menu delle Opzioni, premete in giù il Pulsante-D per evidenziare le opzioni e premete poi il Pulsante START.

## Förbered dig!

Efter TITLE-skärmen kommer skärmar som ger dig en liten bakgrund och en kort demonstration. Det kan vara en god idé att titta på dem och lära dig något om dina fiender innan du ger dig ut på gatorna. Om du inte vill se på demonstrationen, tryck då startkontrollen när du ser titelskärmen, varefter START/OPTIONS-skärmen visas. Tryck startkontrollen för att börja spela, så visas skärmen för omgång 1, nivå 1. För att se OPTIONS-skärmen trycker du ner D-kontrollen så att OPTIONS markeras; tryck sedan på startkontrollen.

## Options

Using this screen, you can set game conditions before starting play. Press the D-Button up or down to move the selection marker next to an Option category, and press left or right to highlight the desired setting.

- ① **Mode:** Normal or Non-Shuriken. The second Mode is more difficult, because you can't use Death Stars to attack enemies from a safe distance!
- ② **Level:** You can play at three different levels. Level 1 is the easiest, and Level 3 is a true test of your skills. If you begin playing at the first level, and successfully topple the huge reptile Sauros, you can continue playing. The game returns to Round 1, Stage 1, and you'll then be playing at Level 2. The same applies if you finish that level. Finishing Level 3 brings the game to an end.

## Optionen

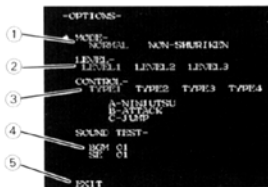
Mit Hilfe dieser Bildschirmanzeige können Sie die Rahmenbedingungen des Spiels einstellen, ehe Sie mit dem Spiel beginnen. Drücken Sie die D-Taste nach oben oder unten, um die Auswahlmarkierung neben eine der Options-Kategorien zu stellen. Dann drücken Sie die Taste nach links oder rechts, um die gewünschte Einstellung aufleuchten zu lassen.

- ① **Betriebsart (Mode):** "Normalbetrieb" oder "Ohne Shuriken". Die zweite Betriebsart ist wesentlich schwieriger, da sie keine Todessterne verwenden können, um Gegner aus sicherer Entfernung anzugreifen!
- ② **Schwierigkeitsgrad (Level):** Sie können mit drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen. Stufe 1 ist am einfachsten, während Stufe 3 Ihre Fähigkeiten wirklich herausfordert. Wenn Sie mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad beginnen und es Ihnen gelingt, das riesige Reptil Sauros zu besiegen, können Sie weiterspielen. Das Spiel kehrt automatisch zur Runde 1, Stufe 1, zurück und schaltet auf den zweiten, höheren Schwierigkeitsgrad. Dasselbe trifft zu, wenn Sie das Spiel auch mit diesem Schwierigkeitsgrad beenden. Wenn Ihnen ein Sieg auch mit Schwierigkeitsgrad 3 gelingt, ist das Spiel zu Ende.

## Options

Grâce à cet écran vous pouvez décider des conditions de la partie avant de commencer à jouer. Appuyez sur le côté haut ou bas de la touche D pour amener le curseur de sélection sur une catégorie d'options et sur le côté droit ou gauche pour éclairer l'option sélectionnée.

- ① **Mode:** Normal ou Sans Shuriken. Le second mode est plus difficile car vous ne pouvez pas utiliser les Etoiles de Mort pour attaquer vos ennemis de loin en toute sécurité!
- ② **Niveau:** Il est possible de jouer à trois niveaux différents. Le niveau 1 est le plus facile et le niveau 3 vous demandera pas mal d'habileté. Lorsque vous commencez une partie au premier niveau et que vous réussissez à vaincre Sauros, le reptile géant, vous pouvez continuer à jouer. La partie reprend à la manche 1, étape 1 et vous jouerez au niveau 2. La même chose se passe si vous finissez le niveau 2. Lorsque vous finissez le niveau 3, la partie est définitivement terminée.



## Opciones

Mediante esta pantalla, puede fijar las condiciones de juego antes de comenzar la partida. Pulse el Botón D hacia arriba o hacia abajo para desplazar el marcador de selección al lado de una categoría de Opción, y pulse a izquierda o derecha para destacar el ajuste deseado.

- ① **Modalidad:** Normal o Sin Shuriken. La segunda Modalidad es más difícil, porque no puede utilizar Estrellas de la Muerte para atacar a los enemigos desde una distancia segura!
- ② **Nivel:** Puede jugar a tres niveles diferentes. El Nivel 1 es el más fácil, y el Nivel 3 es una verdadera prueba de fuego de sus habilidades. Si comienza a jugar al primer nivel y consigue abatir al enorme reptil Sauros, puede seguir jugando. La partida revierte a Asalto 1, Escenario 1, y entonces pasará a jugar al Nivel 2. Lo mismo ocurrirá si finaliza este nivel. Cuando termina el Nivel 3 la partida concluye.

## Opzioni

Usando questo schermo, potete selezionare le condizioni del gioco prima di cominciarlo. Premete il Pulsante-D in su o in giù per spostare il cursore di selezione su una opzione desiderata, e premetelo a destra o a sinistra per evidenziare la selezione effettuata.

- ① **MODE:** Modo normale o senza Shuriken. Il secondo modo è più difficile, perché non potete usare le stelle letali Shuriken per attaccare i nemici da una distanza di sicurezza!
- ② **LEVEL:** Potete giocare a tre livelli diversi. Il livello 1 è il più facile, mentre quello 3 mette veramente alla prova la vostra abilità. Se cominciate a giocare al primo livello e riuscite a vincere l'enorme rettile Sauros, potete continuare il gioco. Il gioco torna al Round 1, Fase 1 e cominciate a giocare al livello 2. Lo stesso avviene se finite il livello 2. Il gioco termina alla fine del livello 3.

## Val

På OPTIONS-skärmen kan du välja spelinställningar innan du startar. Tryck D-kontrollen upp eller ner för att flytta valmarkören till ett val och tryck höger eller vänster för att välja önskad inställning.

- ① **MODE:** Det finns två lägen, NORMAL och NON-SHURIKEN. Det andra läget är svårare, eftersom du inte kan använda dödsstjärnor för att attackera fiender på säkert avstånd!
- ② **LEVEL:** Du kan spela på tre olika nivåer. Nivå 1 är den lättaste, och nivå 3 är det verkliga testet på hur duktigt du är. Om du börjar spelet på nivå 1 och lyckas besegra den enorme reptilen Sauros, kan du fortsätta spela. Spelet återvänder till omgång 1, scen 1, men du spelar nu på nivå 2. Samma gäller om du avslutar den nivån. Om du lyckas vinna på nivå 3, slutar spelet.

- ③ **Control:** You can change the functions of Buttons A, B, and C on your Control Pad using this Option. There are four different arrangements to choose from. Attack and Jump actions can be done using any button, but Ninjutsu can only be performed using Buttons A and C.

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	TYPE 4
Button A	Ninjutsu	Ninjutsu	Attack	Jump
Button B	Attack	Jump	Jump	Attack
Button C	Jump	Attack	Ninjutsu	Ninjutsu

- ④ **Sound Test:** Listen to any of the sound effects or background music you'll hear during the game.
- ⑤ **Exit:** To leave the Options screen, move the selection marker down to Exit, and press Button A, B, C, or the Start Button. The Title screen reappears.

- ③ **Steuerung (Control):** Mit Hilfe dieser Option können Sie die Funktionszuweisungen der Taste A, B und C verändern. Es stehen vier verschiedene Zuordnungen zur Verfügung, unter denen Sie wählen können. Angriffe und Sprünge können mit jeder beliebigen Taste durchgeführt werden, aber Ninjutsu kann nur mit Hilfe der Tasten A und C eingesetzt werden.

	TYP 1	TYP 2	TYP 3	TYP 4
Taste A	Ninjutsu	Ninjutsu	Angriff	Sprung
Taste B	Angriff	Sprung	Sprung	Angriff
Taste C	Sprung	Angriff	Ninjutsu	Ninjutsu

- ④ **Tonprobe (Sound Test):** Mit dieser Funktion können Sie die Klangeffekte oder Hintergrundmusik hören, die während des Spiels ertönen.
- ⑤ **Auswahlende (Exit):** Wenn Sie die Optionen-Bildschirmanzeige verlassen wollen, bewegen Sie die Auswahlmarkierung nach unten auf die Position "Exit" und drücken Sie die Taste A, B, C oder die Start-Taste. Daraufhin erscheint das Titelbild wieder.

- ③ **Commande:** Vous pouvez changer les fonctions des touches A, B et C de votre bloc de commande grâce à cette option. Quatre configurations différentes vous sont offertes. Il est possible d'attaquer et de sauter grâce à n'importe quelle touche, alors que vous ne pouvez utiliser la magie Ninjutsu que grâce aux touches A et C.

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	TYPE 4
Touche A	Ninjutsu	Ninjutsu	Attaquer	Sauter
Touche B	Attaquer	Sauter	Sauter	Attaquer
Touche C	Sauter	Attaquer	Ninjutsu	Ninjutsu

- ④ **Essai sonore:** Pour écouter tous les effets sonores et la musique de fond que vous entendrez au cours de la partie.
- ⑤ **Sortie:** Pour sortir de l'écran d'options, amenez le curseur sur l'option EXIT et appuyez sur la touche A, B, C ou START. L'écran de titre réapparaît.



- ③ **Control:** Puede cambiar las funciones de los Botones A, B y C en su Mando de Control utilizando esta Opción. Existen 4 disposiciones distintas para escoger. Las acciones de Ataque y Salto pueden realizarse con cualquier botón, pero Ninjutsu sólo se puede ejercer mediante los Botones A y C.

	TIPO 1	TIPO 2	TIPO 3	TIPO 4
Botón A	Ninjutsu	Ninjutsu	Ataque	Salto
Botón B	Ataque	Salto	Salto	Ataque
Botón C	Salto	Ataque	Ninjutsu	Ninjutsu

- ④ **Prueba de sonido:** Escuche cualquiera de los efectos de sonido o música de fondo que oirá durante la partida.
- ⑤ **Salida:** Para salir de la pantalla Opciones, desplaze el marcador de selección a Salida (Exit), y pulse el Botón A, B, C o el Botón de Arranque. Vuelve a aparecer la pantalla de Título.

- ③ **CONTROL:** Usando questa opzione, potete cambiare la funzione dei Pulsanti A, B e C della Pulsantiera dei Comandi. Si possono selezionare quattro combinazioni diverse. L'attacco e il salto sono possibili usando qualsiasi pulsante, ma il Ninjutsu è possibile soltanto con i Pulsanti A e C.

	TIPO 1	TIPO 2	TIPO 3	TIPO 4
Pulsante A	Ninjutsu	Ninjutsu	Attacco	Attacco
Pulsante B	Attacco	Salto	Salto	Attacco
Pulsante C	Salto	Attacco	Ninjutsu	Ninjutsu

- ④ **SOUND TEST:** Potete ascoltare gli effetti sonori o la musica di fondo che sentirete durante il gioco.
- ⑤ **EXIT:** Per lasciare lo Schermo delle Opzioni, spostate il cursore di selezione in giù per uscire e premete il Pulsante A, B, C o il Pulsante START. Riappare allora lo Schermo del Titolo.

- ③ **CONTROL:** Du kan ändra funktionerna för kontrollerna A, B och C på din styrplatta genom att ändra dessa inställningar. Det finns fyra kontrolluppsättningar att välja mellan. Attack och hopp kan aktiveras från vilken Kontroll som helst, men Ninjutsu kan endast användas med kontroll A eller C.

	TYP 1	TYP 2	TYP 3	TYP 4
Kontroll A	Ninjutsu	Ninjutsu	Attack	Hopp
Kontroll B	Attack	Hopp	Hopp	Attack
Kontroll C	Hopp	Attack	Ninjutsu	Ninjutsu

- ④ **SOUND TEST:** Du kan lyssna på alla ljudeffekter och all musik som spelas under spelets gång.
- ⑤ **EXIT:** För att lämna OPTIONSSkärm, flytta valmarkören till EXIT och tryck kontroll A, B, C eller startkontrollen. Titelskärmen visas.

## Exterminate the Reptile!

Joe Musashi, hoping to avenge the death of his pupil, Kato, goes into battle along with his late student's faithful dog, Yamato. The two of them fight their way through the streets of Brooklyn, lock horns with enemies atop the Statue of Liberty, storm unknowingly into the danger that lurks inside a cave, and finally reach the hideout of the reptile Sauros! To get through all of these dangers, you must be able to recognize the screen indicators at a glance.

- ① Your current score. This number increases as you mow down enemy warriors.
- ② The high score so far.

## Zerstören Sie das Reptil!

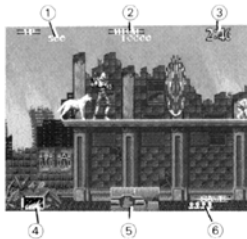
Joe Musashi geht zusammen mit dem treuen Hund Yamato seines verstorbenen Schülers Kato in den Kampf und hofft, den Tod seines Schülers zu rächen. Gemeinsam kämpfen sie ihren Weg durch die Straßen von Brooklyn, kämpfen verbissen mit den Gegnern auf der Freiheitsstatue, stürmen nichtsahnend in die Gefahren, die im Innern einer Höhle lauern und erreichen zum Schluß das Versteck des Reptils Sauros! Um all diese Gefahren heil zu überstehen, müssen Sie in der Lage sein, die Anzeigen auf dem Bildschirm mit einem Blick zu erfassen.

- ① Ihre gegenwärtige Punktzahl. Diese Zahl wird größer, je mehr gegnerische Kämpfer Sie erledigen.
- ② Die bisher erreichte Höchstpunktzahl.

## Exterminez le reptile!

Joe Musashi, espérant venger la mort de son élève Kato, se lance dans la bagarre avec Yamato, le fidèle chien de son ancien élève. Ils se battent sensiblement dans les rues de Brooklyn, affrontent l'ennemi en haut de la statue de la liberté, pénètre sans le savoir dans une cave où les attend un danger immense, pour finalement atteindre l'endroit où se cache le reptile Sauros! Pour sortir vivant de tous ces périls, vous devrez être capable de reconnaître d'un seul coup d'oeil toutes les indications de l'écran.

- ① Votre score actuel. Ce nombre augmente au fur et à mesure que vous détruisez des guerriers ennemis.
- ② Le score le plus haut atteint jusqu'à présent.



## ¡Extermine ai reptil!

Joe Musashi, esperando vengar la muerte de su discípulo, Kato, entra en combate junto con el fiel perro de Kato, Yamato. Los dos se abren camino luchando por las calles de Brooklyn, se enzarzan en combate con enemigos sobre la Estatua de la Libertad, se precipitan sin saberlo al peligro que se oculta dentro de una cueva, y, finalmente, ¡llegan a la guarida del reptil Sauros! Para pasar indemne por todos estos peligros, debe poder reconocer los indicadores de pantalla de un vistazo.

- ① Su puntuación actual. Esta cifra aumenta a medida que siega guerreros enemigos.
- ② Máxima puntuación hasta el momento.

## Distruggete il rettile!

Determinato a vendicare la morte di Kato, Joe Musashi si appresta alla battaglia assieme a Yamato, il cane fedele del suo discepolo scomparso. Insieme si apriranno il varco nelle strade di Brooklyn, lotteranno contro i nemici in cima alla Statua della Libertà, affronteranno un pericolo in agguato in una caverna e raggiungeranno infine l'orrendo rettile Sauros! Per superare tutti gli ostacoli dovete essere in grado di riconoscere a vista gli indicatori sullo schermo.

- ① Il vostro punteggio attuale. Questo numero aumenta man mano che abbattete i nemici.
- ② Il punteggio massimo fino a questo momento.

## Utrota reptilen!

I hopp om att hämnas sin före detta student Kato, går Joe Musashi in i striden tillsammans med Katos trogne hund, Yamato. De båda slår sig fram genom Brooklyns gator, stöts med fiender på Frihetsgudinnan, rusar i ovetskap in i faror som lurar i en grotta och når slutligen reptilen Sauros gomställe! För att ta dig igenom alla dessa faror måste du förstå skärmens olika indikatorer.

- ① Din aktuella poäng. Detta tal blir större ju fler fiendesoldater du slaktar.
- ② Högsta poäng som hittills nåtts.

- ③ The amount of time you have to clear the stage you're playing. When you're down to 30 seconds, the timer moves to the center of the screen and stays there for two seconds, to remind you that you'd better get moving. The same thing happens when the timer reaches 20 seconds. When there are only ten ticks remaining, the timer goes to the center and stays there until you clear the stage, or until time runs out.
- ④ The type of Ninjutsu you can presently use. There are three different spells you can cast (see page 26), and each is represented by its own special emblem.
- ⑤ When you want to send Yamato into combat, watch this gauge. It fills as you press and hold the Attack Button (selected at the Options screen).
- ⑥ The number of hostages you have to rescue before you can clear the stage.
- ③ Die Zeit, die Ihnen zur Verfügung steht, um die gerade gespielte Stufe abzuschließen. Wenn Sie nur noch 30 Sekunden Zeit haben, bewegt sich der Timer in die Mitte des Bildschirms und bleibt dort für zwei Sekunden, um Sie daran zu erinnern, daß Sie sich beeilen müssen. Dasselbe geschieht, wenn der Timer 20 Sekunden erreicht. Wenn Ihnen nur noch 10 Sekunden zur Verfügung stehen, geht der Timer in die Mitte des Bildschirms und bleibt dort, bis Sie die Stufe geschafft haben oder die Zeit abgelaufen ist.
- ④ Der Ninjutsu-Typ, den Sie gegenwärtig verwenden können. Es stehen drei verschiedene Zauberformeln zur Verfügung, die Sie verwenden können (siehe Seite 26) und jede Formel wird durch ein besonderes Emblem dargestellt.
- ⑤ Wenn Sie Yamato in den Kampf schicken wollen, beachten Sie diese Anzeige. Wenn Sie die Angriffs-Taste (die in der Options-Bildschirmanzeige gewählt wurde) drücken und gedrückt halten, wird diese Anzeige aufgefüllt.
- ⑥ Die Anzahl der Geiseln, die Sie retten müssen, ehe Sie die Stufe erfolgreich überwunden haben.
- ③ Le temps qu'il vous reste pour terminer l'étape que vous êtes en train de jouer. Lorsqu'il ne vous reste plus que 30 secondes, la minuterie se déplace au centre de l'écran et y reste pendant environ deux secondes afin de vous rappeler qu'il vaudrait mieux vous dépêcher. La même chose se produit lorsque la minuterie atteint 20 secondes. Lorsqu'il ne vous reste plus que dix secondes, la minuterie va au centre et y reste jusqu'à ce que vous sortiez de la zone, ou qu'il ne reste plus de temps.
- ④ Le type de Ninjutsu que vous pouvez utiliser. Il existe en tout trois types de magie (voir page 26) et chacune est représentée par un emblème spécial.
- ⑤ Lorsque vous désirez envoyer Yamato se battre, surveillez cet indicateur. Il se remplit lorsque vous maintenez enfoncée la touche d'attaque (sélectionnée grâce à l'écran d'options).
- ⑥ Le nombre d'otages que vous devez libérer avant de terminer l'étape.

- ③ Tiempo que le queda para superar el escenario en que se encuentra. Cuando sólo le queden 30 segundos, el cronómetro se desplaza al centro de la pantalla y permanece allí dos segundos, para recordarle que debe apresurarse. Lo mismo ocurre cuando el cronómetro llega a indicar que sólo faltan 20 segundos. Cuando sólo queden diez latidos, el cronómetro pasa al centro de la pantalla y permanece allí hasta que salga Vd. del escenario, o hasta que se agote el tiempo.
- ④ El tipo de Ninjutsu que puede Vd. utilizar en este momento. Existen tres diferentes conjuros que Vd. puede utilizar (vea página 27), y cada uno de ellos tiene su propio emblema.
- ⑤ Cuando desee enviar a Yamato a combatir, contemple este medidor. Se llena cuando Vd. mantiene pulsado el Botón de Ataque (seleccionado en la pantalla Opciones).
- ⑥ El número de rehenes que debe Vd. rescatar antes de que pueda superar el escenario.
- ① Il tempo che avete impiegato per superare la fase di gioco in cui siete. Quando rimangono 30 secondi, il contatore si sposta al centro dello schermo rimanendovi due secondi, per ricordarvi che dovete far presto. Lo stesso avviene quando vi rimangono 20 secondi. Quando restano soltanto 10 secondi, il contatore si sposta al centro rimanendovi finché superate quella fase di gioco, o finché il tempo scade.
- ④ Il tipo di Ninjutsu che potete presentemente usare. Ci sono tre tipi di incanti che potete lanciare (vedete a pag. 27), e ciascuno è rappresentato da un simbolo speciale.
- ⑤ Quando volete far combattere Yamato, guardate questo indicatore. Esso si riempie quando mantenete premuto il pulsante di attacco (selezionato sullo Schermo delle Opzioni).
- ⑥ Il numero di ostaggi che dovete liberare prima di superare quella fase di gioco.
- ③ Den tid du har till förlagande för att ta dig igenom aktuell scen. När du har 30 sekunder kvar, flyttar sig timern till skärmens mitt under 2 sekunder för att påminna dig om att du måste sätta fart. Samma sak händer när det är 20 sekunder kvar. När endast tio sekunder är kvar flyttar sig timern till skärmens mitt och stannar där tills du lämnar scenen, eller tills tiden tar slut.
- ④ Vilken sorts Ninjutsu du för tillfället kan använda. Det finns tre olika besvärjelser du kan läsa (se sidan 27), och varje besvärjelse representeras av en symbol.
- ⑤ När du vill skicka Yamato i strid, håll ett öga på denna indikator. Den fylls när du trycker och håller attack-kontrollen nere (som du har valt i OPTIONS-skärmen).
- ⑥ Antalet gisslan som du måste rädda innan du kan lämna scenen.

## Attack Techniques

### Jumping

Enemies and hostages often appear on a higher or lower level, so you must learn how to get to them. To jump to a higher floor, press and hold the D-Button up and then press the Jump Button (selected at the Options screen). To jump down, press and hold the D-Button down and then press the Jump Button.

There's one location where you'll have to jump a high fence. To jump over from the near side, press the D-Button up and then press the Jump Button. To jump toward you, press the D-Button down and then press the Jump Button.

## Angriffstechniken

### Sprung

Gegner und Geiseln erscheinen oft auf einer höheren oder tieferen Ebene. Daher müssen Sie lernen, wie man dorthin gelangt. Um zu einem höheren Stockwerk zu springen, drücken Sie die D-Taste nach oben und halten sie fest und drücken dann die Sprung-Taste (die Sie auf der Options-Bildschirmanzeige gewählt haben). Um nach unten zu springen, drücken Sie die D-Taste abwärts und halten sie fest und drücken dann die Sprung-Taste.

An einer Stelle des Spiels müssen Sie über einen hohen Zaun springen. Um von der Ihnen zugewandten Seite über den Zaun zu springen, drücken Sie die D-Taste aufwärts und drücken dann die Sprung-Taste. Um von der abgewandten Seite auf sie zu zu springen, drücken Sie die D-Taste abwärts und drücken dann die Sprung-Taste.

## Techniques d'attaque

### Saut

Les ennemis et les otages apparaissent souvent à un niveau supérieur ou inférieur et vous devez donc apprendre à les atteindre. Pour sauter à un niveau supérieur, maintenez enfoncé le côté haut de la touche D et appuyez sur la touche de saut (sélectionnée grâce à l'écran d'options). Pour sauter à un niveau inférieur, maintenez enfoncée le côté bas de la touche D et appuyez sur la touche de saut.

Il existe un endroit où vous serez obligé de sauter par dessus un haut grillage. Pour sauter par dessus de près, appuyez sur le côté haut de la touche D et appuyez ensuite sur la touche de saut. Pour sauter par dessus de loin, appuyez sur le côté bas de la touche D et appuyez ensuite sur la touche de saut.

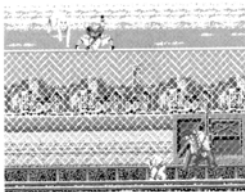


## Técnicas de ataque

### Salto

Los enemigos y los rehenes aparecen a menudo a un nivel superior o inferior, por lo que Vd. debe aprender cómo llegar a ellos. Para saltar a un piso superior, mantenga pulsado el Botón D hacia arriba y luego pulse el Botón de Salto (seleccionado en la pantalla de Opciones). Para saltar hacia abajo, mantenga pulsado el Botón D hacia abajo y luego pulse el Botón de Salto.

Existe una ubicación donde deberá saltar una elevada valla. Para saltarla desde el lado más próximo a Vd., pulse el Botón D hacia arriba y luego pulse el Botón de Salto. Para saltarla hacia Vd., pulse el Botón D hacia abajo y luego pulse el Botón de Salto.



## Tecniche d'attacco

### Salto

I nemici e gli ostaggi appaiono spesso ad un livello più alto o più basso, per cui dovete imparare come raggiungerli. Per saltare ad un piano più alto, mantenete premuto in su il Pulsante-D e premete poi il pulsante di salto (selezionato sullo Schermo delle Opzioni). Per saltare giù, mantenete premuto in giù il Pulsante-D e premete poi il pulsante di salto.

C'è un posto dove dovete superare un alto recinto. Per saltarlo dall'altra parte, premete in su il Pulsante-D e poi il pulsante di salto. Per saltarlo verso di voi, premete in giù il Pulsante-D e poi il pulsante di salto.

## Attacktekniker

### Hopp

Fiender och gisslan befinner sig ofta högre upp eller lägre ner, så du måste lära dig hur du tar dig fram till dem. För att hoppa till ett högre plan, tryck och håll D-kontrollen nere och tryck sedan hopp-kontrollen (som du har valt i OPTIONS-skärmen). För att hoppa ner, tryck och håll D-kontrollen nere och tryck sedan hopp-kontrollen.

På ett ställe måste du hoppa över ett högt stängsel. För att hoppa från denna sidan, tryck D-kontrollen uppåt och tryck sedan hopp-kontrollen. För att hoppa åt motsatt håll, tryck D-kontrollen nedåt och tryck sedan hopp-kontrollen.

## Assault

Musashi normally attacks by throwing Shuriken...

...or by swinging his mighty Sabre!

There's a particular Item that gives Musashi incredible power. His Sabre is replaced by a Beam shot, and he gains two new weapons — a punch and a kick. When Musashi is standing, he attacks nearby foes with a lethal kick. When squatting, he unleashes a thunderous punch!

## Angriffsmittel

Musashi greift normalerweise an, indem er Shuriken wirft...

... oder sein mächtiges Schwert schwingt!

Es gibt jedoch einen besonderen Gegenstand, der Musashi ungleiche Kraft gibt. Sein Schwert wird durch eine Strahlenwaffe ersetzt und er gewinnt zwei neue Waffen — einen Faustschlag und einen Tritt. Wenn Musashi steht, greift er Gegner in der Nähe mit einem tödlichen Fußtritt an. Aus der Hocke kann er einen alles vernichtenden Faustschlag landen!

## Attaque

Musashi attaque normalement en jetant des Shuriken...

...ou avec son sabre puissant!

Il existe un élément particulier qui donne à Musashi une puissance incroyable. Son sabre est remplacé par un faisceau et il gagne deux nouvelles aptitudes: le coup de poing et le coup de pied. Lorsque Musashi est debout, il peut attaquer les ennemis contigus avec un coup de pied mortel. Lorsqu'il est accroupi, il peut donner un coup de poing qui éclate comme un coup de tonnerre!





### Asalto

Musashi ataca normalmente lanzando Shuriken...



... ¡o blandiendo su poderoso sable!



Existe un objeto particular que da a Musashi un poder increíble. Su Sable es sustituido por un disparador de Rayos, y obtiene dos nuevas armas: un puñetazo y una patada. Cuando Musashi está de pie, ataca a los enemigos cercanos con una patada mortal. ¡Agachado desencadena un atronador puñetazo!

### Attacco

Musashi attacca generalmente lanciando le Shuriken...

... o brandendo la sua potente spada.

C'è un oggetto particolare che conferisce a Musashi una potenza incredibile: la sua spada viene allora sostituita da una pistola a colpi traccianti e Musashi acquista due nuove armi, i colpi di pugno e i calci. Quando è eretto, attacca i nemici vicini con un calcio letale. Quando è accovacciato, sferra un pugno che esplode come un colpo di tuono!

### Anfall

Musashi anfaller vanligen genom att kasta Shuriken...

... eller genom att svänga sin mäktiga sabel.

Det finns ett speciellt föremål som ger Musashi otrolig kraft. Hans sabel byts ut mot en strålskanon och han får två nya vapen — slag och spark. När Musashi står upp, attackerar han fiender i närheten med en dödlig spark. När han hukar, utdelar han våldsamma slag!

## Ninjutsu

The Shinobi warriors of the present make good use of a gift from their ancestors. Ninjutsu is the strongest form of Shinobi combat magic, and Joe Musashi can cast those spells as well as his great-grandfather did!

There are three spells you can use when you're outnumbered in battle. Don't waste them in an ordinary situation! You can cast only one spell per stage. The type of spell you can use is predetermined, but you can believe that it's very effective in almost any situation!

**Note:** These spells are not very useful against enemy Aides!

- ① Columns of fire cook your enemies. Watch as they go up in smoke!
- ② Two tornadoes join forces to blow your foes away!
- ③ Meteorites fall from the sky like a killer rain, destroying all villains in the vicinity!

## Ninjutsu

Die Shinobi-Kämpfer der Gegenwart verwenden ein Geschenk von ihren Vorfahren außerordentlich geschickt. Ninjutsu ist die stärkste Form der Shinobi-Kampfmagie und Joe Musashi kann diese Zauberformeln ebenso gut verwenden, wie es sein Urgroßvater konnte!

Es gibt drei Zauberformeln, die Sie verwenden können, wenn Ihnen die Gegner im Kampf überlegen sind. Verschwenden Sie sie jedoch nicht in einer normalen Situation! Sie können pro Stufe nur eine Zauberformel anwenden. Die Art der Zauberformel, die Sie verwenden können, ist zwar festgelegt, aber Sie können sich ruhig darauf verlassen, daß sie in praktisch allen Situationen sehr effektiv ist!

**Hinweis:** Diese Zauberformeln sind gegen die Helfer Ihrer Gegner nicht besonders wirksam!

- ① Feuersäulen rösten Ihre Gegner. Sehen Sie zu, wie sie sich in Rauch auflösen!
- ② Zwei Tornados vereinigen Ihre Kräfte und blasen Ihre Widersacher fort!
- ③ Meteoriten fallen wie tödlicher Regen vom Himmel und töten alle Bösewichter in der Umgebung!

## Ninjutsu

Les guerriers Shinobi modernes mettent à profit un don venant de leurs ancêtres. Ninjutsu est la forme de magie de combat Shinobi la plus puissante et Joe Musashi est capable d'utiliser de telles formules magiques, tout comme son grand-père le pouvait!

Vous disposez de trois formules magiques que vous pouvez utiliser lorsque vos ennemis sont bien trop nombreux au cours d'une bataille. Mais ne les gaspillez pas dans une situation qui n'est pas désespérée! Vous ne disposez que d'une formule magique par étape. Vous ne pouvez pas choisir le type de formule que vous utiliserez, mais soyez sûr qu'elles sont toutes efficaces quelle que soit la situation où vous vous trouvez!

**NB:** Les formules magiques ne sont pas très efficaces contre les Aides ennemis!

- ① Des colonnes de feu rotissent vos ennemis. Regardez-les s'envoler en fumée!
- ② Deux tornades se joignent pour disperser vos ennemis au loin!
- ③ Des météorites tombent du ciel en pluie meurtrière, détruisant tous vos ennemis dans la région!

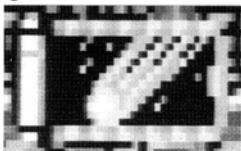
①



②



③



## Ninjutsu

Los guerreros Shinobi de la actualidad hacen buen uso de una herencia de sus antepasados. Ninjutsu es la forma más fuerte de magia de combate Shinobi, y Joe Musashi puede invocar estos conjuros igual que su bisabuelo!

Existen tres conjuros que puede utilizar cuando se vea abrumado por el número de sus enemigos en la batalla. ¡No los malgaste en una situación ordinaria! Sólo puede invocar un conjuro por escenario. El tipo de conjuro que puede utilizar está predeterminado, pero, ¡no dude de que es muy eficaz en casi cualquier situación!

**Nota:** ¡Estos conjuros no son muy útiles contra los Ayudantes del enemigo!

- ① Columnas de fuego cuecen a sus enemigos. ¡Véalos desaparecer hechos humo!
- ② ¡Dos huracanes unen sus fuerzas para barrer a sus enemigos!
- ③ ¡Meteoritos caen del cielo como lluvia mortal, destruyendo a todos los facinerosos del barrio!

## Ninjutsu

I moderni guerrieri Shinobi utilizzano efficacemente un dono tramandato dai loro antenati. Ninjutsu è la forma più potente di magia da combattimento che ci sia, e Joe Musashi può lanciare tali incantesimi con la stessa bravura del suo avo paterno!

Ci sono tre incantesimi che potete usare quando state per essere sopraffatti nella lotta. Non sprecateli in situazioni normali, perché potete usarne soltanto uno per ogni fase del gioco. Il tipo di incantesimo utilizzabile non può essere cambiato, ma esso è molto efficace praticamente in qualsiasi situazione!

**Nota:** Questi incantesimi non sono molto utili contro gli Aiutanti nemici!

- ① Colonne di fuoco arrostitiscono i vostri nemici. Guardateli mentre finiscono in fumo!
- ② Due trombe d'aria si uniscono per spazzare via i vostri nemici!
- ③ Dal cielo cadono meteore come una pioggia di morte, distruggendo tutti i malvagi nei dintorni!

## Ninjutsu

Vår tids Ninjutsu-krigare använder sig av en gåva från sina förfäder. Ninjutsu är den starkaste formen av Shinobi-magi, och Joe Musashi känner besvärjelserna lika väl som hans förfäder gjorde!

Det finns tre besvärjelser som du kan använda då du befinner dig i underläge i striden. Slösa inte bort dem i en för enkel situation! Du kan bara läsa en besvärjelse per scen. Vilken sorts besvärjelse du kan läsa är förutbestämt, men du kan vara säker på att den är mycket effektiv i nästan alla situationer!

**Märk:** Dessa besvärjelser är inte särskilt effektiva mot fiendens Medhjälpare!

- ① Eldkolonner bränner bort dina fiender. Se på när de går upp i rök!
- ② Två tornados smälter samman och blåser bort dina fiender!
- ③ Meteoror faller från skyn i ett dödligt regn, och förgör alla bovar i grannskapet!

## Musashi's Best Friend

Yamato, once the pet of Musashi's late friend Kato, now gives his loyalty to our hero. Yamato isn't just a spectator — he'll lay down his very life for you! To send him after an enemy, press and hold Button B.

Watch Yamato's Attack gauge at the bottom center of the screen. When it becomes full, release Button B and your dog charges at the bad guy, with only one thing on his canine mind!

There are times when Yamato can't attack:

- 1) When there are no enemies on the screen.
- 2) When Yamato and the enemies are on different floors.
- 3) When an enemy Yamato was planning to assault suddenly jumps up or down to a different level. In this case, Yamato charges straight ahead, and after seeing that there's no one there, returns to his master's side.

## Der beste Freund von Musashi

Yamato, früher der Hund von Musashis Freund Kato, steht nun unserem Helden treu zur Seite. Yamato ist nicht lediglich ein Zuschauer — er ist buchstäblich bereit, sein Leben für Sie zu opfern! Wenn Sie ihn auf einen Gegner hetzen, drücken Sie die Taste B und halten Sie sie gedrückt.

Achten Sie auf den Angriffskraftmesser von Yamato an der Unterseite in der Mitte des Bildschirms. Wenn diese Anzeige voll ist, lassen Sie Taste B los, und Ihr Hund startet seinen Angriff auf den Bösewicht, wobei er in seinem Hundehirn nur an eines denkt....!

Es gibt jedoch Zeitpunkte, wo Yamato nicht angreifen kann:

- 1) Wenn sich keine Gegner auf dem Bildschirm befinden.
- 2) Wenn sich Yamato und die Gegner auf verschiedenen Ebenen befinden.
- 3) Wenn ein Gegner, den Yamato angreifen wollte, plötzlich nach oben oder unten auf eine andere Ebene springt. In diesem Fall läuft Yamato geradeaus und kehrt, nachdem er festgestellt hat, daß niemand mehr da ist, zu seinem Herrn zurück.

## Le meilleur ami de Musashi

Yamato était le chien de Kato, l'ami de Musashi qui est décédé. Il est maintenant le fidèle compagnon de notre héros. Yamato n'est pas qu'un simple spectateur, il risquera sa vie pour vous s'il le faut! Pour l'envoyer après un ennemi, appuyez sur la touche B et maintenez-la enfoncée.

Regardez l'indicateur d'attaque de Yamato au centre, en bas de l'écran. Lorsqu'il est plein, relâchez la touche B et votre chien chargera l'ennemi avec une seule idée dans sa bonne tête de chien!

Il existe des situations où Yamato ne peut pas attaquer:

- 1) Lorsqu'il n'y a pas d'ennemis sur l'écran.
- 2) Lorsque Yamato et vos ennemis sont sur un étage différent.
- 3) Lorsqu'un ennemi que Yamato prévoyait d'attaquer saute brusquement à niveau différent. Dans ce cas, Yamato charge droit devant et lorsqu'il s'aperçoit qu'il n'y a plus personne, il revient au côté de son maître.



## El mejor amigo de Musashi

Yamato, otrora el animal de compañía de Kato, el fallecido amigo de Musashi, ofrece su lealtad ahora a nuestro héroe. Yamato no es simplemente un espectador: ¡es capaz de dejarse la piel por Vd.! Para enviarlo en pos del enemigo, mantenga pulsado el Botón B.

Vigile el medidor de Ataque de Yamato en la parte central inferior de la pantalla. Cuando se llene, suelte el Botón B y su perro se abalanzará sobre el malo, ¡con una sola idea en su mente canina!

Hay tres casos en los que Yamato no puede atacar:

- 1) Cuando no hay enemigos en la pantalla.
- 2) Cuando Yamato y los enemigos están en pisos distintos.
- 3) Cuando un enemigo que Yamato iba a atacar salta hacia arriba o hacia abajo a un nivel distinto. En este caso, Yamato se lanza hacia adelante y después de ver que no hay nadie vuelve al lado de su dueño.

## Il migliore amico di Musashi

Yamato, il cane fedele dell'amico Kato scomparso, è ora il compagno di lotta fidato del nostro eroe. Yamato non sta semplicemente a guardare, ma è pronto a dare la vita per voi! Per lanciarlo contro il nemico, mantenete premuto il Pulsante B.

Guardate l'indicatore d'attacco di Yamato in basso al centro dello schermo. Quando diventa pieno, rilasciate il Pulsante B e il vostro cane si lancerà contro il malvivente con una sola idea fissa nella sua mente canina!

Ci sono dei casi in cui Yamato non può attaccare:

- 1) Quando non ci sono nemici sullo schermo.
- 2) Quando si trova ad un piano diverso di quello dei nemici.
- 3) Quando un nemico che intendeva attaccare salta improvvisamente su o giù ad un piano diverso. Yamato allora carica, ma vedendo che non ha più nessuno davanti, torna al fianco del suo padrone.

## Musashis bästa vän

Yamato som en gång var husdjur åt Musashis bortgångne vän Kato, ger nu all sin lojalitet till vår hjälte. Yamato är inte bara en åskådare — han offerar sitt liv för dig! För att jaga honom efter en fiende, tryck och håll kontroll! B nere.

Håll ett öga på Yamatos attack-indikator i mitten av skärmens botten. Släpp kontroll! B när indikatorn är full, och din hund ger sig efter fienderna med endast en sak på sitt vargasinne!

Vid vissa tillfällen kan Yamato inte attackera:

- 1) Då inga fiender finns på skärmen.
- 2) Då Yamato och fienderna befinner sig på olika plan.
- 3) När en fiende som Yamato tänkte angripa plötsligt hoppar upp eller ner till ett annat plan. I detta fall anfaller Yamato rätt fram och återvänder sedan till sin mästares sida då han ser att ingen finns där.

Once you see that Yamato has a good hold on an enemy, move Musashi in and finish the bad guy off quickly! If you don't, Yamato becomes tiny and can't attack for a short time. Also, if Yamato attacks an enemy who's particularly good at self-defense, he'll get hurt. You can even hear the poor pup whimper as he scoots back to Musashi's side!

If Yamato is hurt, he'll regain his size and energy if the timer reaches zero, when you use Ninjutsu, or when you rescue one of the captives. Let Joe Musashi do most of the dirty work, and save Yamato for desperate situations!

Wenn Sie sehen, daß Yamato den Gegner gut festhalten kann, lassen Sie Musashi vorschnellen und den Bösewicht rasch erledigen! Wenn Sie das nicht machen, schrumpft Yamato und kann für eine gewisse Zeit nicht angreifen. Wenn Yamato ferner einen Gegner angreift, der über besonders gute Selbstverteidigungsfähigkeiten verfügt, wird er verletzt. Sie können das arme Tier sogar wimmern hören, wenn es zu Musashi zurückschleicht!

Wenn Yamato verletzt ist, kann er seine Größe und Energie wiedergewinnen, indem Sie Ninjutsu anwenden oder eine der Gefangenen befreien, wenn der Timer Null erreicht. Lassen Sie Joe Musashi die ganze Schwerarbeit machen, und heben Sie sich Yamato für verzweifelte Situationen auf!

Une fois que vous voyez que Yamato tient bien un ennemi, faites approcher Musashi pour qu'il l'achève rapidement! Si vous ne le faites pas, Yamato devient de plus en plus petit et ne peut plus attaquer pendant quelques temps. De plus, si Yamato attaque un ennemi qui est très fort en self-défense, il pourra être blessé. Vous pouvez même entendre le pauvre chien gémir lorsqu'il revient en se trainant auprès de son maître!

Si Yamato est blessé, il retrouvera sa taille et son énergie lorsque la minuterie atteint zéro, lorsque vous utilisez Ninjutsu, ou lorsque vous sauvez un des otages. Laissez Musashi faire le plus gros du travail et n'utilisez Yamato que dans des situations absolument désespérées!



En cuanto vea que Yamato tiene bien cogido a un enemigo, haga que Musashi se acerque y lo elimine rápidamente. De lo contrario, Yamato se hace pequeñito y no puede atacar durante cierto tiempo. También, si Yamato ataca a un enemigo que es particularmente experto en autodefensa, Yamato resultará herido. ¡Podrá incluso oír el lastimero aullido del pobre perrito mientras vuelve al lado de Musashi!

Si Yamato está herido, recuperará su tamaño y energía si el temporizador llega a cero, cuando utilice Ninjutsu, o cuando rescate a uno de los cautivos. ¡Deje que Joe Musashi haga casi todo el trabajo sucio, y conserve a Yamato para situaciones desesperadas!

Quando vedete che Yamato ha azzannato saldamente un nemico, spostate subito Musashi per il colpo di grazia! In caso contrario, Yamato diventa piccolo e non può più attaccare per un po' di tempo. Inoltre, se Yamato attacca un nemico molto bravo a difendersi, può anche avere la peggio. Sentirete allora la povera bestia guaire di dolore mentre cerca di tornare al fianco di Musashi!

Se Yamato è ferito, può riacquistare le sue dimensioni normali e la sua forza quando il contatore torna a segnare zero, quando usate un Ninjutsu o quando liberate un ostaggio. Lasciate fare a Joe Musashi il grosso del lavoro e risparmiate Yamato per le situazioni disperate!

När du ser att Yamato har fått grepp om en fiende, låt Musashi snabbt ge sig dit och ta kål på boven! Om du inte gör det krymper Yamato och är ur stånd att attackera under en kort tid. Dessutom, om Yamato attackerar en fiende som är speciellt duktig på självförsvar, kommer han att skadas. Du kan till och med höra den stackars valpen gnälla när han skyndar tillbaks till Musashis sida.

Om Yamato skadas, återfår han sin storlek och styrka när timern når noll, när du använder Ninjutsu, eller när du räddar en av fångarna. Låt Musashi göra det mesta grovjobbet och spara Yamato för desperata situationer!

## Items

As you guide Musashi and Yamato through the gauntlet of horrors, Item symbols pop up. Run over the Items to pick them up. Benefits include Bonus Points, extra players and Power Up Items. The symbols appear while you save prisoners — watch for them!

### Joe Musashi's Revenge!

#### Burning Downtown

Brooklyn is under siege, and Musashi is right in the midst of it! Battle uniformed enemies among the crumbling buildings, rescue hostages, and deal with the first enemy Aide — the Stomper!

## Besondere Gegenstände

Während Sie Musashi und Yamato durch das Labyrinth des Schreckens führen, erscheinen Symbole für verschiedene Gegenstände. Laufen Sie über diese Gegenstände, um sie aufzuheben. Sie erhalten dadurch Bonus-Punkte, zusätzliche Spieler und zusätzliche Kraft. Die Symbole erscheinen, während Sie Gefangene befreien — achten Sie darauf!

### Die Rache von Joe Musashi!

#### Brennende Innenstadt

Brooklyn ist belagert und Musashi ist mitten in der Stadt! Kämpfen Sie zwischen den bröckelnden Gebäuden gegen uniformierte Feinde, retten Sie Geiseln und erledigen Sie den ersten gegnerischen Helfer, den Stomper!

## Les objets

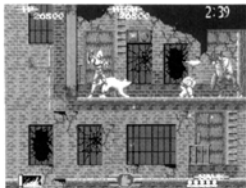
Au fur et à mesure que vous guidez Musashi et Yamato à travers cette marée d'horreurs, des objets apparaissent soudainement. Courrez vers les objets pour les ramasser. Vous pouvez obtenir ainsi des points de bonus, des joueurs supplémentaires, une plus grande puissance et autres avantages. Les objets apparaissent pendant que vous sauvez des otages, soyez donc sur vos gardes, ne les laissez pas échapper!

### La vengeance de Joe Musashi!

#### Le centre-ville en feu

Brooklyn est assiégé et Musashi est en plein milieu de la bataille! Battez-vous contre des ennemis en uniformes parmi les immeubles qui tombent en ruine, libérez les otages et essayez de disposer du Stomper, le premier Aide ennemi!





## Objetos

A medida que guía a Musashi y Yamato por la panoplia de horrores, aparecen símbolos de Objetos. Pase sobre ellos para recogerlos. Las ventajas son, entre otras, Puntos de Bonificación, jugadores extra y Objetos de Potenciación. Los símbolos aparecen mientras Vd. salva prisioneros: ¡esté atento!

## ¡La venganza de Joe Musashi!

### Centro de la ciudad en llamas

Brooklyn está asediado, y ¡Musashi está metido hasta el cuello! Combata a los enemigos uniformados entre los edificios a punto de desplomarse, rescate rehenes y véase las caras con el primer Ayudante del enemigo: ¡Stomper!

## Oggetti

Mentre guidate Musashi e Yamato tra orrori e pericoli senza fine, appaiono simboli di oggetti. Passateci sopra per prenderli. Potete ottenere punti di abbuono, giocatori supplementari e oggetti che aumentano la vostra potenza. I simboli appaiono quando salvate dei prigionieri, per cui siate pronti a prenderli!

## La vendetta di Joe Musashi!

### La città brucia

Brooklyn è sotto assedio e Musashi vi si trova dentro! Combattete contro nemici in uniforme tra edifici che crollano, salvate ostaggi e affrontate Stomper, il primo Aiutante nemico!

## Föremål

När du leder Musashi och Yamato på deras skräckfyllda gatlopp, dyker ibland föremålssymboler upp. Spring över föremålen för att plocka upp dem. Föremålen ger bonuspoäng, extra spelare och jättekraft. Symbolerna dyker upp när du räddar fångar — håll utkik efter dem!

## Joe Musashis hämnd!

### Innerstaden brinner

Brooklyn är belägrat och Musashi befinner sig i stridens hetta! Kämpa mot uniformerade fiender mellan de sammanstörtande byggnaderna, rädda gisslan och möt fiendens förste Medhjälpare — Stomper!

### **Battle on the Railway**

The railyard is crawling with Sauros' soldiers. Save prisoners on both sides of the fence and on the bridge, and watch for ambushes! If you can make it to the other side of the collapsing span, you square off against the Mirage — the next Aide sent by Sauros to keep things under control!

### **Statue of Liberty**

This beautiful gift from France is soon to be the scene of a fierce battle! Make your way through the base, and don't forget to pick up the captives as you go. The Red Ninjas are your most elusive enemy here. As you ride the construction elevator up to the top of the monument, you'll need to use Ninjutsu to repel an especially large group of foes. At the top, you meet Blade, one of the reptile Sauros' top destroyers. She hurls hair-splitting saw blades at our heroes!

### **Kampf auf der Eisenbahn**

Das Einbahndepot wimmelt von Sauros Soldaten. Retten Sie Gefangene auf beiden Seiten des Zaunes und auf der Brücke, und achten Sie auf Hinterhalte! Wenn Sie es schaffen, auf die andere Seite der zusammenbrechenden Brücke zu gelangen, stoßen Sie auf Mirage — den nächsten Helfer, der von Sauros gesandt wurde, um die Lage unter Kontrolle zu halten!

### **Freiheitsstatue**

Dieses wunderschöne Geschenk aus Frankreich wird bald die Szene eines harten Kampfes werden! Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Sockel frei, und vergessen Sie nicht, auf Ihrem Weg die Gefangenen mitzunehmen. Die roten Ninjas sind hier Ihre härtesten Gegner. Während Sie mit dem Bauaufzug bis zur Spitze des Denkmals fahren, benötigen Sie Ninjutsu, um eine besonders große gegnerische Gruppe zurückzuschlagen. An der Spitze treffen Sie auf Blade, eine der Spitzenkämpferinnen des Reptils Sauro. Sie wirft haarspaltende Sägeblätter auf unsere Helden!

### **La bataille du rail**

La gare fourmille de soldats de Sauros. Sauvez des prisonniers des deux côtés de la barrière et sur le pont et méfiez-vous des embuscades! Si vous réussissez à passer de l'autre côté du pont, vous vous battrez contre le Mirage, le deuxième Aide ennemi envoyé par Sauros pour essayer de conserver le contrôle des choses!

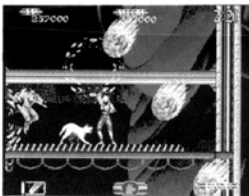
### **Statue de la liberté**

Ce magnifique cadeau fait par la France sera bientôt la scène d'une bataille enragée! Commencez par le bas de la statue et n'oubliez pas de libérer les otages prisonniers au fur et à mesure que vous montez. Les Ninjas rouges sont ici votre ennemi le plus difficile à atteindre. Lorsque vous utilisez l'ascenseur de service pour aller au sommet du monument, vous aurez besoin de la magie Ninjutsu pour éloigner un nombre particulièrement important d'ennemi. Au sommet de la statue, vous rencontrerez Blade, un des meilleurs destructeurs de Sauros. Elle lance sur notre héros des lames éfilées qui seraient capables de couper un cheveu en long!



### Batalla en el ferrocarril

La zona de maniobras del ferrocarril hierve de soldados de Sauros. Salve prisioneros de ambos lados de la valla y del puente, y ¡cuidado con las emboscadas! Si puede llegar hasta el otro lado del ojo del puente a punto de derrumbarse, luchará en singular combate contra ¡Mirage, el siguiente Ayudante enviado por Sauros para mantener las cosas bajo control!



### Estatua de la Libertad

Este bello regalo de Francia, ¡va a ser pronto la escena de una feroz batalla! Abrase paso por la base, y no olvide ir recogiendo cautivos por el camino. Los Ninjas rojos son su enemigo más escurridizo aquí. Mientras utiliza el ascensor de construcción hasta la cima del monumento, tendrá que utilizar Ninjutsu para rechazar a un grupo de enemigos especialmente numeroso. En la parte superior, se encontrará con Blade, uno de los principales destructores al servicio del reptil Sauros, ¡que lanza afiladísimas hojas de sierra a nuestros héroes!

### Battaglia sui binari

I binari pullulano di soldati di Sauros. Salvate i prigionieri ad entrambi i lati della barriera e state attenti alle imboscate! Se riuscite a raggiungere l'altra sponda del ponte che crolla, troverete ad attendervi Mirage, l'Aiutante seguente inviato da Sauros per cercare di mantenere le cose sotto controllo!

### La Statua della Libertà

Questo bellissimo regalo della Francia diventa presto la scena di una battaglia furibonda! Apritevi il varco dalla base e non dimenticate di raccogliere i prigionieri man mano che avanzate. I Ninja rossi sono qui i vostri nemici più elusivi. Salendo con l'ascensore in cima al monumento, dovette usare un Ninjutsu per respingere un numero particolarmente grande di nemici. In cima incontrerete Blade, una sterminatrice tra le più efficienti di Sauros. Essa lancia contro il nostro eroe affilatissime lame di sega!

### Strid på järnvägen

Bangården är full av Sauros soldater. Rädda fångar på båda sidor om stängslet och på bron, och se upp för bakhåll! Om du kan ta dej över på andra sidan av det sammanstörtande brospannet, får du mäta dina krafter mot Mirage — nästa Medhjälpare som skickats ut av Sauro för att hålla läget under kontroll!

### Frihetsgudinnan

Denna vackra gåva från Frankrike är på väg att bli scenen för en grym strid! Slå dig fram genom bottennivån och glöm inte att plocka upp fångar på din väg. Röda Ninjor är dina svåraste motståndare här. När du tar hissen upp i monumentet kommer du att behöva använda Ninjutsu för att avvärja en ovanligt stor grupp av fiender. Uppe i toppen möter du Blade, en av reptilen Sauros värsta mördare. Hon kastar härklyvande sågblad mot våra hjältar!

### **In the Darkness**

Are you afraid of the dark? If so, this battlefield is going to scare the wits out of you. Musashi and Yamato must first climb and descend a set of ancient mountain steps, and watch for the chasms on the other side. Then, the enemy uses the natural darkness to hide from you. You can't hide from them, so your attack had better be vicious! As you emerge from the terrifying cave, the Wheel of Fire spins and spits its searing bursts of flame in Joe's direction!

### **The Reptile Sauros**

At last, you've reached the Lizard's hideout. Before you can get in to see him, though, you have to pass a little test...

### **In der Dunkelheit**

Haben Sie Angst im Dunkeln? Wenn dies der Fall ist, wird Ihnen dieses Schlachtfeld die Haare zu Berge stehen lassen. Musashi und Yamato müssen zunächst einige altertümliche Bergtreppen hinauf- und hinabsteigen. Achten Sie dabei besonders auf die Abgründe auf der anderen Seite! Dann nutzt der Gegner die natürliche Dunkelheit, um sich vor Ihnen zu verbergen. Aber Sie können sich nicht vor ihnen verbergen, darum müssen Ihre Angriffe besonders trickreich sein! Wenn Sie aus der furchterregenden Hölle herauskommen, dreht sich ein Feuerrad und sprüht sengende Flammenbälle in die Richtung von Joe!

### **Das Reptil Sauros**

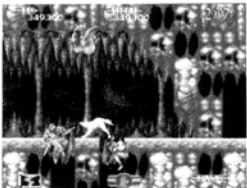
Zum Schluß erreichen Sie endlich das Versteck der Echse. Ehe Sie ihr jedoch gegenüberstehen, müssen Sie einen kleinen Test bestehen ...

### **Dans l'obscurité**

Avez-vous peur du noir? Si oui, ce champ de bataille vous fera souvent frémir d'angoisse. Musashi et Yamato doivent d'abord gravir les escaliers d'un vieux sentier de montagne, puis redescendre de l'autre côté où des gouffres béants les attendent. Tout y est sombre et l'ennemi utilise l'obscurité naturelle pour se cacher. En revanche, vous ne pouvez pas vous dissimuler aux yeux de l'ennemi et vos attaques doivent donc être terribles! Lorsque vous émergez de cette cave de cauchemar, vous vous trouverez face à la Roue de Feu qui en tournant crache des flammes meurtrières en direction de Joe!

### **Le reptile Sauros**

Enfin vous voici arrivé à l'endroit où le grand Léopard se cache. Avant de pouvoir le rencontrer, pourtant, vous devrez passer un petit test...



## En las tinieblas

¿Teme Vd. la oscuridad? Si así fuera, este campo de batalla va a aterrorizarle. Musashi y Yamato deben en primer lugar ascender y descender una ancestral escalinata de piedra, y procurar no caer a los abismos de uno y otro lado. Entonces, los enemigos utilizan la oscuridad natural para emboscarse. Vd. no puede ocultarse de ellos, así que, ¡más vale que el ataque de Vd. sea contundente! Al salir de la amedrentadora cueva, ¡la Rueda de Fuego gira y escupe sus cauterizantes chorros de llamas en dirección a Joe!

## El reptil Sauros

Finalmente ha logrado llegar a la guarida del Lagarto. Antes de que pueda entrar a enfrentarse con él, deberá pasar un pequeño examen...

## Nel buio

Avete paura del buio? In caso affermativo, questo campo di battaglia vi farà morire dal terrore. Musashi e Yamato devono prima scalare le pendici di un'antica montagna e scendere dall'altra parte facendo attenzione alle voragini, pronte ad accoglierli. Devono poi guardarsi dal nemico, che approfitta dell'oscurità naturale per tenersi celato. Voi però non potete nascondervi, per cui è meglio che il vostro attacco sia terrificante! Quando emergerete dalla spaventosa caverna, la Ruota di Fuoco gira e sputa materia incandescente nella direzione di Joe!

## Il rettile Sauros

Siete finalmente giunti al nascondiglio della grossa Lucertola. Ma prima di poterla incontrare dovete superare una piccola prova...

## I mörkret

Är du mörkrädd? Om så är fallet, kommer detta slagfält att skrämma slag på dig. Musashi och Yamato måste först klättra upp och ner för urgamla trappsteg huggna direkt i berget, och se upp för avgrunderna på andra sidan. Fienden gömmer sig i mörkret, men du kan inte gömma dig för dem, så ditt anfall måste vara grymmare och våldsammare än vanligt! När du kommer ut ur den hemska grottan, snurrar eldhjulet framför dig och spottar flammor som sveder allt i sin väg mot Joe!

## Reptilen Sauros

Äntligen, du har nått ödlandsgömsället. Innan du kan gå in och besöka honom måste du emellertid bestå ett litet prov...

## Scoring

You receive points as you clear each stage or round. Any time remaining when you get through an area is worth points. Also, you can get 10,000 points for your Ninjutsu if you cleared the Stage without using it.

## Game Over/Continue

It only takes one hit from an enemy weapon for Musashi to bite the dust! Each time he's nailed, he loses one life. You begin each stage with five lives — when they are all used up, the Continue screen appears. To keep playing, make sure that the marker is pointing to Continue, and press Button A, B, C, or the Start Button. If you want to start over again, press the D-Button down so the marker points to End, and press any other button.

When you continue, your score carries over. Also, if you rescued two of the six hostages in that Stage before getting hit, you'll only need to save the remaining four the next time around.

## Punktzahl

Am Ende jeder Stufe oder Runde, die Sie erfolgreich überstehen, erhalten Sie Punkte. Ebenso wird Ihnen möglicherweise verbleibende Restzeit nach Durchquerung eines Gebietes als Bonus-Punkte angerechnet. Schließlich erhalten Sie 10 000 Sonderpunkte für Ninjutsu, wenn Sie die Stufe überwunden haben, ohne Ihre Zauberkraft zu nutzen.

## Spielende/Fortsetzung

Schon bei einem einzigen Treffer aus einer feindlichen Waffe muß unser Held Musashi ins Gras beißen! Jedesmal, wenn es ihn erwischt, verliert er ein Leben. Sie beginnen jede Stufe mit fünf Leben — wenn alle verbraucht sind, erscheint die Fortsetzungs-Bildschirmanzeige (Continue). Wenn Sie weiterspielen wollen, überzeugen Sie sich davon, daß die Markierung auf "Continue" zeigt, und drücken Sie dann Taste A, B, C oder die Start-Taste. Wenn Sie ganz von vorne beginnen wollen, drücken Sie die D-Taste nach unten, so daß die Markierung auf "End" weist und drücken danach jede beliebige andere Taste.

Wenn Sie das Spiel fortsetzen, nehmen Sie Ihre bisher erzielten Punkte mit. Wenn Sie ferner ehe Sie getroffen wurden zwei der sechs Geiseln in der betreffenden Stufe gerettet haben, müssen Sie beim nächsten Mal lediglich vier Geiseln befreien.

## Le score

Vous marquez des points chaque fois que vous terminez une étape ou une manche. Le temps qui vous reste lorsque vous en avez terminé avec une zone vaut également des points. Vous pouvez également marquer 10 000 points pour votre Ninjutsu si vous réussissez à terminer une étape sans l'utiliser.


## Fin de partie/Option continue

Il suffit d'un coup de l'ennemi pour que Musashi morde la poussière! Chaque fois qu'il est battu, il perd une vie. Vous commencez chaque étape avec cinq vies; lorsque vous les avez toutes utilisées, l'écran "Continue" apparaît. Pour continuer à jouer, pointez le curseur sur "Continue" et appuyez sur la touche A, B, C ou START. Si vous voulez recommencer à zéro, appuyez sur le côté bas de la touche D pour amener le curseur sur "END" et appuyez sur n'importe quelle touche.

Lorsque vous choisissez de continuer, votre score vous suit. De plus, si vous avez libéré deux des six otages de cette étape avant d'être touché, vous ne devrez sauver que les quatre restant à votre tentative suivante.

## ROUND 3 CLEAR

TIME BONUS 14200 PTS.

 UNUSED 10000 PTS.

## Puntuación

Recibe puntos a medida que supera cada escenario o asalto. Cualquier tiempo que le quede al atravesar un área vale puntos. También puede obtener 10.000 puntos para su Ninjutsu si ha superado el escenario sin utilizarlo.

## Fin de partida/continuación

¡Sólo hace falta un disparo del arma de un enemigo para que Musashi muerda el polvo! Cada vez que le alcanzan pierde una vida. Comienza cada escenario con cinco vidas. Cuando se han agotado las cinco, aparece la pantalla Continue. Para seguir jugando, asegúrese de que el marcador señale Continue, y pulse los Botones A, B, C o el de Arranque. Si desea comenzar desde el principio, pulse el Botón D hacia abajo para que el marcador señale End (fin), y pulse cualquier otro botón.

Cuando continúa, su puntuación se conserva. También, si ha rescatado dos de los seis rehenes en aquel Escenario antes de ser abatido, sólo tendrá que salvar a los cuatro restantes la próxima vez.

## Il punteggio

Fate punti ogni volta che superate una fase di gioco o round. Anche il tempo che vi rimane quando superate una fase di gioco vale dei punti. Potete inoltre ricevere 10.000 punti per il vostro Ninjutsu se superate una fase di gioco senza usarlo.

## Fine/continuazione del gioco

Basta soltanto che l'arma di un nemico faccia centro una volta per far mordere la polvere a Musashi! Ogni volta che viene colpito, perde una vita. Cominciate ogni fase del gioco con cinque vite: quando le avete consumate tutte, appare lo schermo di continuazione. Per continuare a giocare, accertatevi che il cursore sia puntato su Continue e premete i Pulsanti A, B, C o il Pulsante START. Se volete ricominciare da capo, premete in giù il Pulsante-D in modo che il cursore sia puntato su End, e premete poi qualsiasi altro pulsante.

Se scegliete di continuare, mantenete il punteggio fatto. Se inoltre avete salvato due dei sei ostaggi della fase di gioco in cui vi trovavate prima di essere colpito, continuando dovette soltanto salvare i quattro restanti.

## Poängräkning

Du får poäng för varje scen eller omgång som du klarar av. Den tid som fortfarande står till ditt förfogande när du klarat av en scen, är också värd poäng. Dessutom får du 10.000 poäng för din Ninjutsu om du klarar av en nivå utan att använda någon besvärjelse.

## Game Over/Continue

En enda träff från ett fiendevapen är nog för att Musashi ska duka under! Varje gång han blir träffad förlorar han ett liv. Du börjar varje scen med fem liv — när de har använts visas CONTINUE-skärmen. För att fortsätta spelet, försäkra om att markören pekar på CONTINUE och tryck kontroll A, B, C eller startkontrollen. Om du vill starta från början, tryck D-kontrollen nedåt så att markören pekar på END, och tryck sedan vilken annan kontroll som helst.

När du fortsätter får du med dig din gamla poäng. Dessutom, om du räddade två av de sex personerna i scenens gisslan innan du blev träffad, behöver du bara rädda de återstående fyra denna gång.

## Advice from the Masters

- Learn the attack techniques of each kind of soldier and warrior. You see them in each stage of the game!
- You'll find Power Up Item symbols as you rescue captives. Your attack becomes twice as lethal!
- Each of the enemy Aides has a weak point. To defeat them, you must find that soft spot!
- When you're in mid-jump, you can't be hurt. Don't be afraid to change levels in search of hostages!
- Valuable bonuses are available after each round you clear (except for round 5). Shoot all Ninjas!

## Guter Rat von den Meistern

- Lernen Sie die Angriffstechniken der einzelnen Arten von Soldaten und Kämpfern kennen. Sie werden Ihnen in jeder Stufe des Spiels wieder begegnen!
- Wenn Sie Gefangene befreien, werden Sie Gegenstände mit Symbolen zur Kraftverstärkung finden. Hierdurch wird Ihr Angriff zweimal so stark wie vorher!
- Jeder der Helfer Ihres Gegners hat eine schwache Stelle. Um sie zu besiegen, müssen Sie diese Schwachstelle finden!
- Wenn Sie mitten im Sprung sind, können Sie nicht verletzt werden. Haben Sie keine Angst, auf Ihrer Suche nach den Geiseln die Ebenen zu wechseln!
- Nach jeder Runde, die Sie erfolgreich abschließen, (außer in Runde fünf) gibt es wertvolle Bonus-Punkte. Schießen Sie alle Ninjas ab!

## Conseils des maîtres

- Apprenez les techniques d'attaque de chaque type de soldat et guerrier ennemis. Vous les rencontrerez à chaque étape du jeu!
- Vous trouverez des symboles d'augmentation de puissance lorsque vous sauvez des prisonniers. Vos attaques deviendront deux fois plus mortelles!
- Tous les Aides ennemis ont un point faible. Pour les vaincre vous devez le découvrir!
- Lorsque vous êtes en train de sauter, vous ne pouvez pas être blessé. N'ayez pas peur de changer de niveau pour trouver les otages!
- Des bonus de valeur vous sont offerts lorsque vous finissez avec succès une manche (à l'exception de la manche 5). Tirez sur tous les Ninjas!



## Consejos de los maestros

- Aprenda las técnicas de ataque de cada tipo de soldado y guerrero. ¡Las verá en cada escenario de la partida!
- Verá símbolos de Objetos de Potenciación a medida que rescata cautivos. ¡Su ataque duplica su eficacia!
- Cada uno de los enemigos tiene un punto débil. Para derrotarlos, ¡debe localizarlo!
- Cuando está Vd. en pleno salto, no puede ser herido. ¡No dude en cambiar de nivel en busca de rehenes!
- Obtendrá valiosas bonificaciones después de cada asalto que supere (salvo en el asalto 5). ¡Abata a todos los Ninjas!

## I suggerimenti degli esperti

- Studiate le diverse tecniche d'assalto di ogni tipo di soldati e guerrieri. Le incontrerete in ogni fase del gioco!
- Quando salvate degli ostaggi troverete dei simboli di aumento di potenza. Prendeteli e il vostro attacco diventa allora doppiamente letale!
- Ciascuno degli Aiutanti nemici ha un punto debole. Per sconfiggerli dovete trovarlo!
- Quando state saltando non potete essere colpito. Non abbiate quindi paura di cambiare piano durante la ricerca degli ostaggi!
- Ad ogni round che superate (eccettuato quello 5) ci sono dei preziosi punti d'abbuono. Sparate a tutti i Ninja!

## Mästarnas råd

- Lär dig varje soldats och varje krigares attackteknik. Du möter dem i varje scen under spelets gång!
- Om du hittar jättekraftföremål (POWER UP) när du räddar fångar, blir dina attacker dubbelt så dödliga!
- Varje fiendens Medhjälpare har en svag punkt. För att besegra dessa Medhjälpare måste du finna deras svaga punkter!
- När du är mitt i ett hopp kan du inte träffas. Var inte rädd för att hoppa mellan nivåer när du söker efter gisslan!
- Värdefulla bonuspoäng delas ut beroende på hur väl du klarar varje omgång (bortsett från omgång 5). Skjut alla Ninja!

## HANDLING THE MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE

The Mega Drive/Genesis Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

### For Proper Usage

- ① Do not get wet!
  - ② Do not bend!
  - ③ Do not subject to any violent impact!
  - ④ Do not expose to direct sunlight!
  - ⑤ Do not damage or disfigure!
  - ⑥ Do not place near any high temperature source!
  - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, completely dry before using.
  - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
  - After use, put it in its case.
  - Be sure to take an occasional recess during extended play.

## HANDHABUNG DER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE

Die MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

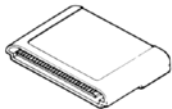
- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
  - Legen Sie unbedingt bei längerem Spiel gelegentlich eine Ruhepause ein.

## MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE/GENESIS

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

### Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas la mouiller!
  - ② Ne pas la plier!
  - ③ Ne pas la soumettre à des chocs violents!
  - ④ Ne pas l'exposer au soleil!
  - ⑤ Ne pas l'abîmer!
  - ⑥ Ne pas la laisser à proximité d'une source de chaleur!
  - ⑦ Ne pas la mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
  - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon doux imprégné d'eau légèrement savonneuse.
  - Quand vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
  - N'oubliez pas de faire une pause au milieu d'une longue partie.



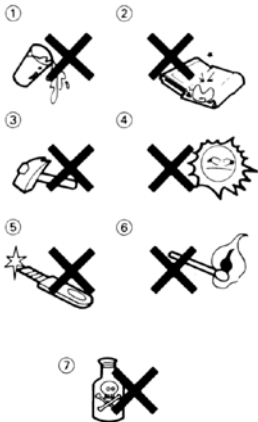
## MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE/GENESIS

El cartucho Mega Drive/Genesis está diseñado únicamente para el MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

### Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- No olvide tomar un descanso ocasional cuando juegue mucho rato.



## PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA CARTUCCIA MEGA DRIVE/GENESIS

La cartuccia Mega Drive/Genesis è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM" SEGA.

### Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
  - ② Non piegarla!
  - ③ Evitare i colpi violenti!
  - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
  - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
  - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
  - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
  - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
  - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
  - Si consiglia di fare delle pause durante le partite lunghe.

## HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE/GENESIS-KASSETTERNA

Kassetten Mega Drive/Genesis är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

### Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
  - ② Får ej vikas!
  - ③ Får ej utsättas för stötar!
  - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
  - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
  - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
  - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
  - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
  - Efter användandet : Sätt i kassetten i dess ask.
  - Ta en paus då och då om ni spelar länge.

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK





### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK









