

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
60406 FRANKFURT
GERMANY



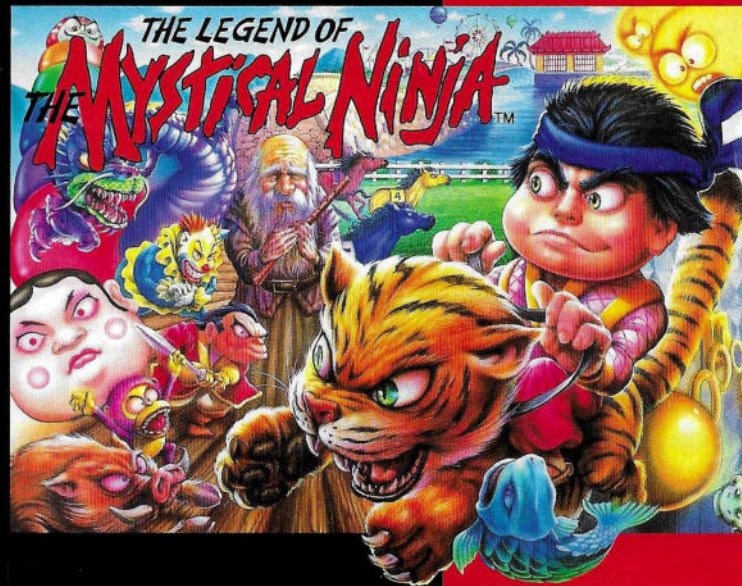
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
THE LEGEND OF THE MISTICAL NINJA™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

KONAMI®

SNSP-GG-NOE/SFRG



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



**DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE
DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE
SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT
SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU
IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.**

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED
AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE
SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE
BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!**

GRATULATION!

Sie sind nun stolzer Besitzer von The Legend of the Mystical Ninja für das Super NES™, dem Action-Adventure mit Konamis neuen Helden Kid Ying und Dr. Yang. Bitte lesen Sie sorgfältig die folgenden Anweisungen, bevor Sie sich der gefürchteten Drachenbestie stellen!

INHALTSÜBERSICHT

EINLEITUNG/MYSTISCHE REGELN	4
NINJA-STEUERUNG	6
WIE MAN BEGINNT/WIE MAN FORTFÄHRT	8
PASSWORT-EINGABE	9
TEAM BILDEN/WARLOCK-ZONE I	10
DIE LÄDEN DER STADT	12
STELLENVERMITTLUNG	16
ANWEISUNGEN FÜR DIE WARLOCK-ZONE II ..	17
DIE HUCKEPACK-ATTACKE/ SPEZIELLE CONTINUE-KRÄFTE	18
WAFFEN	19
EIN JUTSU-MEISTER WERDEN	21
YING & YANGS JUTSU-SPEZIALITÄTEN	22
SINJIN-OBJEKTE	23-26
FEINDE	26

DIE REGELN IHRER MYSTISCHEN KRÄFTE

Haben Sie jemals in die tiefenden Augen einer fleischfressenden Heuschrecke geschaut? Oder ihren glühendheißen Atem gespürt? Nun, mein mystischer Freund, wenn Sie nicht in der Lage sind, die verschwundene Geister-Prinzessin zu finden und sie zurück in die Stadt Horo-Horo bringen, wird die von der Drachenbestie losgelassene gräßliche Plage Ihr Schicksal sein.

Diese groteske Tragödie zu vermeiden, wird nicht einfach sein. Dazu müssen Sie die Rolle von Kid Ying oder Dr. Yang, den beiden Ninja-Wächtern der Stadt, übernehmen. Kid Ying (der punkige, kleine Typ mit dem wüsten Haar) ist ein Mystik-Ninja. Dr. Yang (der Typ mit dem grellen Mantel) ist sein Mentor und Bewahrer vieler mystischer Geheimnisse. Sie können das Abenteuer in Gestalt von einem der beiden Helden allein bestreiten oder die zehn Level der Drachenbestie zusammen mit einem Freund meistern. Aber egal, wie Sie die Aufgabe angehen, Sie müssen auf jeden Fall all Ihre Kraft und Weisheit einsetzen, um in dem wildesten und spannendsten Video-Abenteuer, das je von Drachenbestien... erfunden wurde, zu bestehen!

Bevor Sie nun losspurten wie eine kleiner, mystischer Naseweis, sollten Sie besser erst die Regeln des großen Sukiyaki, dem König der Mystik, studieren:

REGEL 1: Die meisten Level (es sind insgesamt zehn) sind in zwei verschiedene Warlock-Zonen geteilt. In der Warlock-Zone I haben Sie es mit gefährlichen Gegnern zu tun, die von der Silberschlange, dem rechten Arm der Drachenbestie, kontrolliert werden. Wenn Sie einen dieser bösen Jungs kaltstellen, sollten Sie die dabei freiwerdenden Goldstücke oder Sinjin-Objekte aufnehmen. In dieser Zone müssen Sie auch Läden, Zelte und diverse andere Plätze aufsuchen, um Hinweise zu bekommen, neue Kampftechniken zu erlernen und Reisepakete

zu höheren Leveln sowie wichtige Utensilien zu kaufen. In der Warlock-Zone II nutzen Sie die erhaltenen Informationen, um Rätsel und Probleme zu lösen. Hier können Sie auch Gebrauch von Ihren neuen Angriffstechniken machen und stärkere Feinde bezwingen.

REGEL 2: Mit dem gesammelten Gold kaufen Sie Waffen, Nahrungsmittel und Rüstungen, um Ihre Kampfkraft zu erhöhen, Energie zu tanken und sich zu schützen. Fangen Sie die Katze Lucky, um Ihre Kampftechnik zu verbessern. Wer weiß, vielleicht greifen Sie Ihre Gegner plötzlich mit einer speziellen Mystik-Waffe, wie dem Yokohama Jo-Jo, an?

REGEL 3: Besuchen Sie unbedingt die Jutsu-Schule für den Mystisch-Begabten, und nehmen Sie Unterricht in der alten Kunst der Selbstverteidigung. Glauben Sie mir: Ohne die Beherrschung des Jutsu werden die Heuschrecken die Zangen schärfen und Salz auf Ihre Wunden streuen.

REGEL 4: Werden Sie von einem Gegner verletzt, löst sich Ihre Lebensanzeige Stück für Stück auf. Ist sie vollständig zerbröselt, verlieren Sie eines Ihrer Mystik-Leben. Sind alle Leben verbraucht, nun – dann sehen wir uns in der Hölle wieder, mein Freund!



WIE SIE IHRE MYSTISCHEN KRÄFTE STEUERN

START-TASTE

Startet und pausiert die Action.

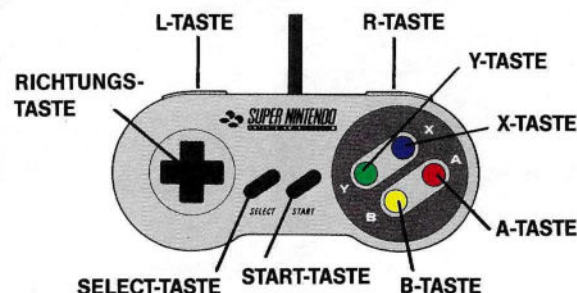
SELECT-TASTE

Ruft den Sinjin-Objekt-Screen auf.

RICHTUNGS-TASTE

In der Warlock-Zone I (Stadt-Szenen) können Sie sich mittels dieser Taste in acht Richtungen bewegen. In Läden oder anderen Örtlichkeiten drücken Sie die Taste nach oben oder unten, um eine Wahl zu treffen und bestätigen diese mit der B-Taste. Um einen Raum zu verlassen, betätigen Sie die X-Taste oder drücken die Richtungs-Taste nach unten.

In der Warlock-Zone II (Action-Szenen) drücken Sie die Richtungs-Taste nach links oder rechts, um vorzurücken oder sich zurückzuziehen. Ein Tastendruck nach oben läßt Sie Leitern erklimmen, ein Druck nach unten, die Leiter hinabsteigen bzw. sich auf den Boden legen. Um ohne Leiter hinabzu- steigen, drücken Sie die Richtungs-Taste nach unten und gleichzeitig die B-Taste. Einen nach oben gerichteten Angriff führen Sie durch gleichzeitiges Drücken der Richtungs-Taste nach oben und der A- oder Y-Taste aus. Ein Druck nach unten und rechts bzw. links läßt Sie zur Seite kriechen.



A- oder Y-TASTE

Angreifen.

B-TASTE

Springen. Außerdem zum Beschleunigen der Dialog-Screens. In Läden zur Bestätigung der Wahl.

X-TASTE

In der Warlock-Zone II (Action-Szenen) zum Starten oder Wiederrufen eines Jutsu-Angriffs. Die X-Taste kann auch benutzt werden, um einen Laden zu verlassen.

L-TASTE

Nicht belegt. Tut uns leid, aber die müssen Sie sich für einen Regentag aufheben!

R-TASTE

Schaltet von einer gewöhnlichen Waffe auf eine magische Sinjin-Waffe um. Ihren Sinjin-Vorrat können Sie mittels der Select-Taste abrufen.

WIE MAN BEGINNT

(TROMMELWIRBEL, BITTE!)

Zuerst legen Sie das Spielmodul in Ihr Super NES und schalten dann das Gerät ein. Sobald der Titel-Screen erscheint, drücken Sie die Select-Taste, um den 1-Spieler- oder 2-Spieler-Modus oder den Continue-Modus anzuwählen. Danach betätigen Sie die Start-Taste. Haben Sie den Continue-Modus gewählt, können Sie das Spiel entweder vom erreichten Punkt der letzten Reise oder vom Logbucheintrag aus fortsetzen. Lesen Sie weiter, um hinter das Geheimnis dieser beiden Mystik-Kräfte zu kommen.

Möchten Sie in die Rolle von Kid Ying schlüpfen, benutzen Sie den Controller 1. Wollen Sie lieber Dr Yang sein, nehmen Sie den Controller 2.

WAS MACHT MAN, WENN DAS SPIEL ENDET ?

Haben Sie Ihr letztes Leben ausgehaucht, können Sie die Reise beenden oder fortführen.

Wird die Reise beendet, erscheint ein Paßwort. Treffen Sie Ihre Wahl mittels der Select-Taste und bestätigen Sie mit der Start- oder A-Taste.

Wählen Sie PASSWORT, und das wichtige Paßwort erscheint. Notieren Sie es. Sie benötigen das Paßwort, um das Spiel später fortsetzen zu können, ohne ganz von vorn beginnen zu müssen. **BITTE BEACHTEN:** Mit dem Paßwort werden lediglich Ihre Jutsu-Kräfte gespeichert. Die von Ihnen gesammelten Sinjin-Objekte und Goldstücke müssen neu erworben werden.

Haben Sie WEITER gewählt, führen Sie Ihr Abenteuer am Beginn des Levels fort, in dem Sie Ihr Leben verloren haben.

DIE LETZTE REISE FORTFÜHREN

Wenn Sie Ihre Reise mit WEITER erneut starten, können Sie wählen, wo Sie beginnen möchten. Hier kommt das Paßwort ins Spiel. Geben Sie das letzte Paßwort, das Ihnen der Große Sukiyaki geschenkt hat, ein, wird die Reise an der Stelle fortgeführt, an der Sie zuletzt verschwanden.

DIE REISE MITTELS DES LOGBUCH EINTRAGES FORTFÜHREN

In einer der Städte gibt es einen Laden mit Reise-Logbucheinträgen. Wenn Sie diese Reiseagentur aufsuchen, erhalten Sie den aktuellen Logbucheintrag. Auch diesen sollten Sie sich notieren! Geben Sie nämlich dieses Wort ein, können Sie die Reise an dem Ort weiterführen, an dem Sie es erhalten haben.

WIE MAN DAS PASSWORT UND DEN LOGBUCH EINTRAG EINGIBT

Mit der Richtungs-Taste setzen Sie den Cursor auf den gewünschten Buchstaben und bestätigen diesen mit der B-Taste. Mit der A- oder Y-Taste kann ein falscher Buchstabe gelöscht werden. Zum Abschluß der Paßwort- oder Logbucheingabe setzen Sie den Cursor auf ENDE und betätigen die B-Taste.

Vorausgesetzt, Sie haben das korrekte Wort eingegeben, beginnt nun Ihre Reise erneut.

WÄHREND DES SPIELS MIT- EINSTEIGEN....

ODER: WIE MAN EIN TEAM BILDET, WENN ES HART AUF HART KOMMT

Auch im 1-Spieler-Modus kann ein zweiter Mystik-Ninja in einen Konflikt eingreifen. Alles, was er oder sie tun muß, ist, den zweiten Controller aufnehmen und die A-Taste drücken.

Und noch ein Geschenk des Großen Sukiyaki: Sollte Kid Ying oder Dr. Yang ins Gras beißen, während der andere noch Extraleben besitzt, erhält der Getötete automatisch ein neues Leben von dem zweiten Helden. Leider bekommt der Auferstandene keine Sinjin-Objekte oder Goldstücke von seinem Mitsstreiter. Telawiv!

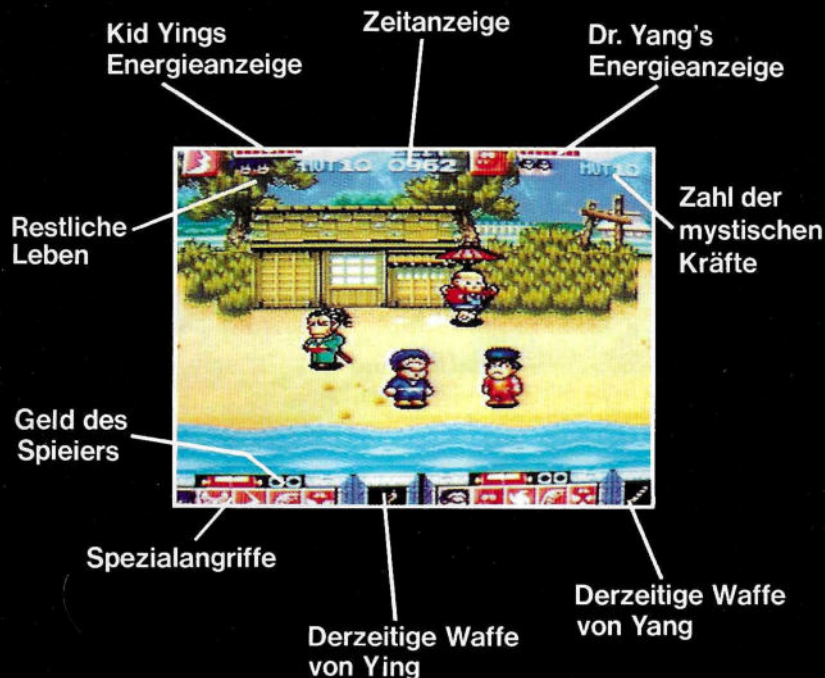
WILLKOMMEN IN DER WARLOCK-ZONE I

**VERSÄUMEN SIE AUF GAR KEINEN FALL DIE
„TOURISTENFALLEN“ DER STÄDTE (BESONDERS NICHT
JENE, IN DER DIE PRINZESSIN GEFANGENGEHALTEN
WIRD)!**

Während Sie durch dieses verschlafene, kleine Nest wandern, stellen Sie plötzlich fest, daß Sie sich in einem unglaublich verwirrenden Labyrinth befinden. Es ist erstaunlich. Es ist bizarr. Und es wird mit Sicherheit Ihre Hirnwindungen komplett verknotet.

Auf den Straßen befinden sich viele freundlich aussehende Bürger. Lassen Sie sich aber nicht von deren lachenden Gesichtern täuschen. Diese Leute möchten Sie allzugerne auflaufen lassen. Denken Sie daran, daß sie unter dem Bann der Silberschlange stehen und daß man alles daransetzt, um Ihnen zu schaden.

Viele Geheimnisse der Stadt finden sich in den Läden entlang der Straße. Aber nicht nur das, einige Händler halten wertvolle Hinweise und andere Überraschungen bereit.



DIE KLEINEN LÄDEN VON HORO-HORO



Thrills N Chills Reisebüro

Haben Sie erstmalig deren aufregende Broschüren gesehen, wissen Sie nicht mehr, wo das alles hinführen soll.

Yo Hammasans's Laden

Er hat immer Schutzausrüstungen und andere Sinjin-Artikel auf Lager. (Nur Barzahlung, bitte!)



The Lose-A-Filling Süßwaren

Hier gibt es Süßigkeiten, die Ihre Lebensenergie auffrischen. Allerdings wissen wir nicht, was Ihr Zahnarzt dazu sagt.

Irv's Char Cheddar Sushi Bar

Die Heimat des weltberühmten Handkäse-Sushi-Burgers! Studieren Sie das Menü, und Sie finden vielleicht Irv's lebensverlängernden Chilli. Für Mitternachtssnacks gibt es auch Außer-Haus-Verkauf.



Wahrsager

Besuchen Sie Madame Psychopaths Geschäft, und sehen Sie, was Ihnen die Zukunft bringt.

Irv's Sauna

Irv ist so'n geschäftstüchtiger Typ. Seine Sauna ist der richtige Ort, sich den Sushi von den Finger zu waschen und dem mit Chilli vollgestopften Magen Erleichterung zu verschaffen.



Floh-Haus-Motel

Dies ist nicht der richtige Ort, um die Flitterwochen zu verbringen. Aber der Room-Service stellt wenigstens rechtzeitig neue Seife zur Verfügung. Bleiben Sie also eine Nacht, und gönnen Sie Ihren müden Knochen ein wenig Ruhe.



Jutsu-Schule für Fortgeschrittene

Hier wird die alte Kunst des Jutsu von den Großmeistern gelehrt. Trainiere hart, mein Schützling, denn ohne diese Macht sind Deine Überlebenschancen gleich null. Und Null bedeutet: die ewige Verdammnis.



Bingo-Studio

Setzen Sie auf Ihre Glückszahlen, und gewinnen Sie ein Vermögen in Gold. Setzen Sie auf die falschen Zahlen, und sehen Sie zu, wie sich das Gold in Luft auflöst.



U-Betcha Hotel und Kasino

Wir reden über riskante Geschäfte. Sie können hier alles verlieren oder mit der Bank nach Hause gehen. Man munkelt, daß der Laden von den Henkern der Drachenbestie geführt wird. Achten Sie also auf Ihren Einsatz. Zum Wetten drücken Sie die Richtungs-Taste nach oben oder unten.



Logbuch-Laden

Hier sollten Sie unbedingt einkehren, denn die „Wahrsager“ können Ihnen „Das Wort des Tages“ verraten.



Frank's Gedächtnis-Schule

In diesem Etablissement müssen Sie sich voll konzentrieren, wenn Sie zwei verdeckte Karten wählen. Sind beide Bilder gleich, punkten Sie enorm. Versagen Sie zweimal, wirft Sie Frank vor die Tür.



Fast Eddie's Pferderennen

Wählen Sie Ihr favorisiertes Pferd, lassen Sie Ihrer Intuition freien Lauf, und machen Sie den Wetteinsatz. Mit der A- und B-Taste wird die Wette plziert. Die Start-Taste läßt die Pferde losgaloppieren. (Warnung: Viele der Pferde sind lahm. Achten Sie also auf diese Klepper, oder Sie werden abgelenkt.)



Uncle Chan's Quiz-Studio

Wann haben Sie das letzte Mal Spaß bei einem Pop-Quiz gehabt? Nun, glauben Sie es oder nicht, hier können Sie eine Menge Geld gewinnen. Wählen Sie die richtige von drei möglichen Antworten, und drücken Sie die B-Taste.



HORO-HORO'S JOB-VERMITTLUNG

Verdienen Sie Ihr Geld auf die altmodische Tour: Spucken Sie in die Hände! Jetzt mal ernsthaft. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, schauen Sie hier herein, und einer der hilfreichen Angestellten (Hüstel! Hüstel!) wird Ihnen einen der folgenden drei Jobs anbieten:



Maulwurf-Jagd – Tollwütige Maulwürfe springen willkürlich an Stellen, die mit der Tastenlage des Controllers übereinstimmen, aus dem Erdreich. Sie müssen nun die richtige Taste zur richtigen Zeit drücken, um einen der Goldgräber zu fangen.

Anstreicher – Bewegen Sie die Farbbrolle mittels der Richtungs-Taste. Sie müssen eine Wand streichen, ohne die kostbaren Vorsprünge zu bekleckern. Die Höhe Ihres Lohns hängt von der Größe der bemalten Fläche ab.

Demondo-Jagd – Sie können keinen gefährlicheren Job als diesen finden. Ein Bombenräumkommando ist dagegen ein Kinderspiel. Hier hat die Drachenbestie ihr Alter-Ego losgelassen: Demondo, den Prächtigen! Drücken Sie die A-Taste exakt in dem Moment, wenn die „Angriffsmarke“ Demondos Kopf erreicht. Ein zusätzlicher Nachteil ist die Zeitbegrenzung.

IN DER WARLOCK-ZONE II BEKOMMEN SIE EINE MENGE ACTION

Wenn Sie die zweite Hälfte bestimmter Level erreichen (falls es überhaupt dazu kommt), werden Sie mit den Oberschurken der Drachenbestie konfrontiert. Sind Sie wirklich ein Mystik-Ninja, so werden Sie weise, schnell und stark genug sein, um die schrecklichen Mächte mit Ihren Jutsu-Kräften zu bezwingen. In diesen Zonen stehen Ihnen auch noch andere Kräfte zur Verfügung, aber um diese zu nutzen, müssen Sie zunächst weiterlesen.



WIE MAN IN DER WARLOCK-ZONE II VORGEHT

Bevor Sie die zweite Hälfte eines Levels betreten, treffen Sie auf einen mystischen Geist. Dieser Geist ist oft ein Wächter des Waldes, wie etwa der Waschbär aus dem Lande Sikoya. Haben Sie keine Angst vor diesem pelzigen Waldwesen. Er ist Ihr Freund (wie nett!). Seine Aufgabe ist es, Sie zu fragen, ob Sie die Zone allein oder im Team betreten wollen. Wenn Sie mit ZUSAMMEN antworten, bekämpfen Sie die Armee der Drachenbestie im Doppel.

Im ZUSAMMEN-MODUS stehen Ihnen viele Optionen zur Verfügung. Eine davon ist die Fähigkeit, sich in einen magischen, mystischen Geist zu verwandeln. Das geschieht automatisch, sobald Sie eines Ihrer Leben verlieren und Sie als halbtransparenter, fliegender Geist in das Geschehen zurückkehren.

In diesem Modus kann Ihnen nichts zustoßen. Es ist ein ausgezeichneter Weg, Ihr Leben zu schonen, während Ihr Partner seines riskiert. Natürlich sind Sie Ihrem Partner etwas schuldig, wenn er kämpfen muß, während Sie unbeschwert wie eine Hummel umherschwirren.

Mittels der A-Taste kehren Sie in den Normalzustand zurück.

WIE MAN DEN SCHLAG-KRÄFTIGEN HUCKEPACK-ANGRIFF STARTET

Wenn Sie sich als Team in der zweiten Warlock-Zone befinden, können Sie Ihre mystischen Kräfte beschwören, um einen Angriff durchzuführen, der unter allen mächtigen Kriegeren als Huckepack-Angriff bekannt ist. Lachen Sie nicht! Es ist eine wenig bekannte, fernöstliche Kampfsportattacke, die über Jahrhunderte hinweg entwickelt wurde. Korrekt angewendet, wird mit ihrer Hilfe selbst der weiseste Gegner überwältigt.

Um den Huckepack-Angriff zu starten, muß sich ein Spieler hinlegen und der andere auf dessen Rücken springen. Der obere Spieler konzentriert sich dann auf den Angriff, während der untere all seine Kraft einsetzt, um das Team vorwärts zu bringen. Die Huckepack-Attacke wird beendet, indem der obere Spieler einfach vom Rücken des Partners herunterspringt. **BITTE BEACHTEN:** Jutsu kann während des Huckepack-Angriffs nicht angewandt werden.

DIE BESONDERE MACHT, DIE IHR VORANKOMMEN IN DER ZWEITEN WARLOCK-ZONE ERLAUBT

Spielen Sie allein, sollten Sie den Ebenholz-Elefanten einfangen. Verlieren Sie dann ein Leben, brauchen Sie nicht am Anfang des Levels zu starten, sondern Sie beginnen an der Stelle, an der Sie den Elefanten gefunden haben.



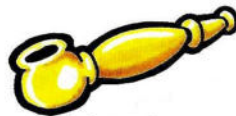
DIE WAFFEN, MIT DEREN HILFE SIE DAS HERZ DER WARLOCK-ZONE ANGREIFEN

Kid Ying und Dr. Yang können zwei verschiedene Arten von Waffen tragen: Standard-Mystik-Angriffswaffen (welche überall eingesetzt werden können) und spezielle Jutsu-Angriffswaffen (nur in Warlock-Zone II zu benutzen). Zu den Standard-Mystik-Waffen gehören diejenigen, die Sie zu Beginn der Reise bei sich haben und fliegende Waffen, welche Sie in Ihrem Mystik-Laden vor Ort kaufen können. Sind Sie stolzer Besitzer einer fliegenden Waffe, können Sie diese mittels der R-Taste los-schießen lassen.

KID YINGS STANDARD-MYSTIK-ANGRIFFSWAFFEN



Die gefährliche Friedenspeife



Die besonders gefährliche Friedenspeife



Das Yokohama Jo-Jo

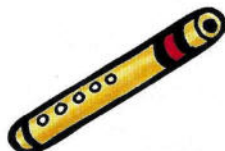


Todes-Taler



Bombe

DR. YANGS STANDARD- MYSTIK-ANGRIFFSWAFFEN



Mega-Flöte



Pan-Flöte

(Und Sie dachten, Zamfir
wäre deren Meister!)



Kampf-Sterne



Party-Tröte



Bombe

BEVOR SIE IHRE WAFFEN SPRECHEN LASSEN, LESEN SIE BESSER DIESEN ABSATZ

Von einer Standard-Mystik-Angriffswaffe zur nächsten zu wechseln, ist etwas schwierig. Dazu muß die Katze Lucky gefangen werden, sobald sie auftaucht. Leider verläßt Lucky das Glück, wenn Sie vom Feind überwältigt werden.

Noch ein Hinweis: Mit jedem Taler oder Stern, den Sie werfen (mittels der X-Taste), werfen Sie einen Teil Ihres Geldes weg.

DIE KUNST DES JUTSU BEHERRSCHEN

Ein „Jutsu-Meister“ zu werden, ist lediglich eine Frage der Übung. Bleiben Sie 100 Jahre oder so am Ball, und schon haben Sie den höchsten Grad erreicht. Bis dahin können Sie für sich zumindest den Titel „Jutsu-Mystiker“ beanspruchen, was schon mächtig gut ist, wenn man bedenkt, daß diesen Grad nur einer von zehn Ninjas erreicht. Suchen Sie also das Jutsu-Training-Center auf, wo Sie von den echten Meistern lernen können.

Die Jutsu-Kräfte können nur in der Warlock-Zone II und für eine begrenzte Zeit eingesetzt werden. Um herauszufinden, welche Jutsu-Kräfte Sie bereits beherrschen, muß das Spiel pausiert werden. Dann erscheint ein Screen, der Ihre Kräfte anzeigt. Bedenken Sie, daß Sie für jeweils zehn gesammelte Toter-Teich-Schriftrollen nur einmal Jutsu anwenden können.

Um einen Ihrer Jutsu-Kniffe anzuwenden, drücken Sie die X-Taste.

BITTE BEACHTEN: Während Sie sich durch die verschiedenen Level der Drachenbestie kämpfen, können Sie mehr als eine Jutsu-Kraft erhalten. Um von einer Jutsu-Kraft zur nächsten zu gehen, pausieren Sie das Spiel und drücken die Richtungs-Taste zwecks Auswahl nach links oder rechts.

KID YINGS JUTSU-KRÄFTE



Der Schlag des Zorns

Dieser sendet Schockwellen durch die Luft und haut die Feinde von den Socken!

Tiger-Terror

Läßt den psychedelischen Säbelzahn timer los. Mit ihm zusammen können Sie jeden, der sich Ihnen in den Weg stellt, kräftig durchkauen und wieder ausspucken.



Großer Helden-Modus

Mit diesem Kniff können Sie der Drachenbestie ordentlich einheizen.

Ying, das Löwenherz

Raten Sie mal, was nun Ihre Hauptwaffe ist... Ja, echt mähnig!



DR. YANGS JUTSU-KRÄFTE



Der Tanz des Sakura-Fechters

Verwandeln Sie sich in Dr. Yangs Alter-Ego, und zermalmen Sie den Feind mit Ihren blitzenden Zehen.

Die Terminator-Kuh

Gesellen Sie sich zu Bessy, der Holsteiner Kuh, und versetzen Sie die Drachenbestie in echte Panik.



Whap-Whap-Whap-Whap!

Ein Kniff, der auf den legendären Kamikazepilot Mei Krazie zurückgeht.

Wahnsinniger Foo Foo

Lassen Sie sich von diesem Kniff nicht täuschen. Sie werden staunen, was er bei korrekter Anwendung anrichten kann.



MAGISCHE SINJIN-OBJEKTE

(EIN MUSS FÜR JEDEN MYSTIKER!)

Diese Objekte finden sich in den besseren Läden der Stadt. Es ist sehr weise, Ihr Einkommen hier zu investieren, da diese Dinge den Schmerz, den Ihnen Feinde verursachen können, erheblich vermindern.

Die neueste Schutzmode aus Paris



Strohhut

Mit dieser Kopfbedeckung kommen Sie zwar nicht in die heißesten Clubs. Der Hut vermeidet aber kleinere Kopfschmerzen.

Strohmantel

Sehr populär auf Hawaii. Ganz klar, das einzige, was die dort zu fürchten haben, sind Vulkane und verdorbene Ananas.



Mandschurische Kriegssperücke

Stellen Sie sich das Ding als Schutzkleidung für die Mittelklasse vor.

Weste der Ehre

Sehen Sie! Für einen stählernen Brustkorb brauchen Sie nicht gleich ein Herz aus Eisen.



Samurai-Helm

Die beste Art, Migräne zu vermeiden, nachdem man eins auf den Kopf bekommen hat.

Imperiale Rüstung

Der absolute Schutz für den ultimatsten Ninja-Krieger.



ALLES FÜR GESUNDHEIT UND WOHLBEFINDEN!

Die folgenden Sinjin-Objekte wurden aus dem Stein der Illusion gefertigt, der aus dem Land des großen Mystik-Kriegers Okinawa Jones stammt.



Handkäse-Sushi-Burger

Irv nahm sein frittiertes Tintenfischgericht aus dem Programm und bot statt dessen diese importierte Delikatesse an. Aber schon bald stellte er fest, daß der Genuß der Burger magische Kräfte vermittelt. Jetzt schweben sie einfach so herum und warten darauf, Ihnen Extra-Power zu geben.

Weltklasse-Spurtsandalen

Kaufen Sie davon ein Paar in Ihrem örtlichen Schuhladen, und Sie beschleunigen von Null auf Hundert in weniger als zehn Sekunden. Mit einem zweiten Paar werden Sie sich sogar als der weltbeste Sprinter qualifizieren. **BITTE BEACHTEN:** Die Kräfte der Sandalen lassen nach, sobald Sie den ersten Level der Drachenbestie verlassen haben. Sollten Sie verwundet werden, verschwindet das Schuhwerk ganz.



Einfaches Pizzastück

Es mag irre klingen, aber wenn Sie so ein Stück verzehren, wird Ihr Leben nicht mehr dasselbe sein.



Doppelte Käsepizzastücke

Sie geben Ihnen einen echten Power-Kick und entfachen das Feuer in Ihrem Bauch.

Stundenglas

Lassen Sie diesen Sand nicht durch Ihre Finger rinnen. Vielleicht haben Sie so schnell nicht mehr die Möglichkeit, Ihr Zeitlimit damit hochzuschrauben.



Einfache Schriftrolle



Dreifache Schriftrolle



Schriftrolle (Fünferpack)

Die Toter-Teich-Schriftrollen

Für jeweils zehn gesammelte Schriftrollen können Sie Ihre Jutsu-Kraft einmal einsetzen. Sammeln Sie also so viele wie möglich.



Baby Boomers
(Wert: 3 Bomben)



Der Urknall
(Wert: 5 Bomben)

Glückliche Bomben



Herz der Herzen

Stellt Ihr Leben wieder her. Einfach unschlagbar!

Die Katze Lucky

Sie besitzt die Macht, Ihre Standard-Mystik-Waffen in noch schlagkräftigere zu verwandeln.



Goldie Miau

Legen Sie eine Schlinge um dieses Katzenwesen, und Ihre Lebenslinie wird sich verdoppeln.

Bonus Mystik

Finden Sie eines dieser magischen Dingsdas, und Sie erhalten ein Extra-Leben.





Das Sinjin-Buch antiker Sprachen

Enthält mystische Anmerkungen, die Ihnen bei der Übersetzung fremder Sprachen helfen.

Der Passierschein der Drachenbestie

Dies ist Ihr Schlüssel zu normalerweise verbotenen Gebieten.



Pasquales Power-Pott

Sollten Sie eines von diesen Sinjin-Objekten finden, werfen Sie es zu Bruch, und nehmen Sie ein Überraschungsgeschenk des Großen Sukiyaki entgegen.

GESELLSCHAFT ZUR ERHALTUNG DER DRACHENBESTIE

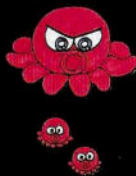
Bevor Sie sich den mystischen Mantel umhängen, sollten Sie Ihre Feinde kennenlernen. Es sind trickreiche Gesellen, bei denen man nie weiß, was sie als nächstes planen. Aber eines ist sicher: sie werden bei Ihrem Tod keine müde Träne vergießen.



Warlock Holmes



Toga Pooch



Der Große Octopus und seine „Langen Arme des Gesetzes“



Papa Gurus maskierte Mannen



Terra!



Haue-Si-Um



Shoguns Geist



Sumo Tag Team



Captain Trickster



Mister Kabuki



Der Karpfen-Meister



Weenie, der krumme Wobot



Tora I & Tora II



Ninja mit fester Meinung



Wildling (kann Sie Geld kosten!)



Frl. Tee



Fur Man Chu und sein Kumpel Crabby

BONUS-TÖRTCHEN

Freunden Sie sich mit einer dieser hübschen Damen an, und Sie verdienen Bonus-Punkte. Auf der anderen Seite kann die Lady Sie viel Geld kosten, falls Sie kein vorsichtiger Spieler sind.



Frl. Preisysan

Ginsu Oma

Ramona Kamona