

Bara BurūTM



SMS POWER!

Sega 8-bit preservation and fanaticism

★ The story so far ★

Thirteen years have gone by since the cruel buccaneer has been defeated. Even though everyone has lived in peace for over a decade now, fisherman still avoid steering near the place where his ship has sunken to the ground of the sea. They tell ghost stories of his restless spirit who is supposed to roam the wreck, patiently waiting for a chance to return.

The peace is broken as one day, almost exactly at the accursed spot, a strange tower-like structure rises from the icy depths of the sea. At the same time, vile sea creatures start attacking peaceful coastal towns.

Full of fear, the people send for help. Their call is answered by Bara and Burū, twins and masters of ninjutsu, who set out to investigate the tower and vanquish the evil that dwells within.

★ Die Geschichte ★

Dreizehn Jahre sind vergangen seit der grausame Freibeuter besiegt wurde. Obwohl jedermann nun schon seit mehr als einem Jahrzehnt in Frieden lebt, meiden Fischer immer noch den Ort, an dem sein Schiff auf den Grund des Ozeans gesunken ist. Sie erzählen Geistergeschichten über seinen rastlosen Geist, der angeblich das Wrack heimsucht und geduldig auf eine Gelegenheit zur Rückkehr wartet.

Der Friede ist zu Ende als eines Tages, fast genau an dem verfluchten Ort, ein seltsames, turmartiges Gebilde aus den eisigen Tiefen der See aufsteigt. Zur gleichen Zeit beginnen abscheuliche Meereskreaturen friedliche Küstenstädte anzugreifen.

Voller Angst rufen die Bewohner nach Hilfe. Ihr Ruf wird erhört von Bara und Burū, Zwillinge und Meister des Ninjutsu, die sofort aufbrechen, um den Turm zu erkunden und das Böse, das dort wohnt, zu bezwingen.

★ L'histoire ★

Treize ans se sont écoulés depuis que le boucanier cruel a été vaincu. Alors que tout le monde vit en paix depuis plus d'une décennie, les pêcheurs évitent toujours de naviguer près de l'endroit où son navire a sombré. Ils racontent des histoires de fantômes dans lesquelles son esprit tourmenté est supposé hanter l'épave, attendant patiemment une opportunité pour revenir.

La paix est brisée quand, un jour, presque exactement à l'endroit maudit, une étrange structure en forme de tour émerge des profondeurs glacées de l'océan. Au même moment, d'infâmes créatures marines commencent à attaquer les paisibles villes côtières.

Affolés, les habitants envoient chercher de l'aide. Bara et Burū, des jumeaux maîtrisant le Ninjutsu, répondent à leur appel et partent explorer la tour afin de vaincre le Mal qui occupe les lieux.

★ La historia hasta ahora ★

Trece años han pasado desde que el cruel bucanero fue derrotado. Aunque todo el mundo ha vivido en paz por más de una década, los pescadores siguen evitando faenar cerca del lugar donde su nave se hundió en las profundidades del mar. Los pescadores explican historias fantasmales de su espíritu pululando por el pecio, esperando pacientemente la oportunidad de volver.

La paz se rompe cuando un día, casi exactamente en el punto maldito, una extraña estructura con forma de torre se levanta desde las heladas profundidades del mar. Al mismo tiempo, malvadas criaturas marinas empezaron a atacar los pacíficos pueblos costeros.

Llena de temor, la gente pidió ayuda. Su llamada fue contestada por Bara y Burū, gemelos y maestros del ninjutsu, que partieron a investigar la torre y derrotar al mal que habita en su interior.

★ Prologo della storia ★

Sono passati tredici anni da quando il crudele bucaniere è stato sconfitto. Anche se tutti ormai vivono in pace da oltre un decennio, i pescatori tuttora evitano di dirigersi vicino al luogo in cui la sua nave affondò nel profondo del mare. Si narrano storie del suo spirito irrequieto, che girovaga attorno al relitto in paziente attesa di un'opportunità per ritornare.

Un giorno la pace viene rotta, quando una strana struttura a forma di torre emerge dalle gelide profondità dell'oceano, nei pressi della zona maledetta. Allo stesso tempo, ignobili creature marine iniziano ad attaccare pacifiche città costiere.

Impauriti, gli abitanti chiedono aiuto. Il loro appello viene raccolto da Bara e Burū, gemelli e maestri nel ninjutsu, che si dirigono ad investigare la torre ed a sconfiggere il male che in essa risiede.

★ Introduction of the characters ★

Bara

Probably the most skilled kunoichi ever, Bara has an unquenchable thirst for justice. Beware, baddies! This beautiful rose has deadly thorns.

Burū

Bara's brother is strong like a bull and equally skilled in the arts of ninjutsu as his sister. When he's on a mission, you better not get in his way.

★ Die Spielfiguren ★

Bara

Möglicherweise ist Bara die kenntnisreichste Kunoichi, die es je gab. Ihr Durst nach Gerechtigkeit ist unstillbar. Aufgepasst, Bösewichte! Diese schöne Rose hat tödliche Dornen.

Burū

Baras Bruder ist stark wie ein Ochse und ebenso bewandert in der Kunst des Ninjutsu wie seine Schwester. Wenn er auf einer Mission ist, kommt man ihm besser nicht in die Quere.



★ Les personnages ★

Bara

Probablement la meilleure kunoichi de tous les temps, Bara a une soif inextinguible de justice. Attention, les méchants! Cette rose a des épines mortelles.

Burū

Le frère de Bara est fort comme un boeuf et maîtrise aussi bien que sa sœur l'art du Ninjutsu. Quand il est en mission, mieux vaut ne pas se mettre sur son chemin.

★ Presentación de los protagonistas ★

Bara

Probablemente la más habilidosa kunoichi de la historia, Bara tiene una inquebrantable sed de justicia. ¡Tened cuidado, malvados! Esta bella rosa tiene espinas mortales.

Burū

El hermano de Bara es fuerte como un toro y tiene la misma destreza en los artes del ninjutsu que su hermana. Cuando está en una misión, es mejor que no te cruces en su camino.

★ Introduzione dei personaggi ★

Bara

Probabilmente la kunoichi più abile di sempre, Bara ha un'inestinguibile sete di giustizia. Fate attenzione, cattivoni! Questa bellissima rosa ha spine mortali.

Burū

Il fratello di Bara è forte come un toro, ed è abile nell'arte del ninjutsu quanto sua sorella. Fareste meglio a non intralciarla quando è in missione.

★ Controls ★

(A) START button

① Move player:

Move left ← → Move right

② JUMP button

③ ATTACK button

★ Getting started ★

Press START on control pad 1 to start a solo game, or START on control pad 2 to play with a friend.

★ Die Kontrollen ★

Die folgende Skizze zeigt die Bedienungselemente Ihres Master Systems.

(A) START-Knopf

① Um die Spielfigur zu bewegen:

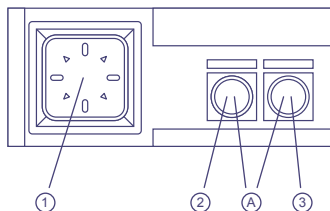
Nach links gehen ← → Nach rechts gehen

② Drücken Sie diese Taste, um zu springen.

③ Drücken Sie diese Taste, um anzugreifen.

★ Spielbeginn ★

Drücken Sie START auf Control Pad 1, um alleine zu spielen, oder START auf Control Pad 2, um ein Spiel für zwei Spieler zu beginnen.



★ Les commandes ★

(A) Bouton START

① Déplacer le joueur:

à gauche ← → à droite

② SAUT

③ ATTAQUE

★ Pour commencer ★

Appuyez sur le bouton START de la manette 1 pour commencer une partie en solo, ou sur le bouton START de la manette 2 pour jouer avec un ami.

★ Controles ★

(A) Botón START

① Mover al jugador:

Mover a la izquierda ← → Mover a la derecha

② Botón de salto

③ Botón de ataque

★ Empezando ★

Presiona START en el mando número 1 para empezar el juego en solitario, o presiona START en el mando número 2 para jugar con un amigo.

★ Controlli ★

(A) Pulsante START

① Muove il giocatore:

Muove verso sinistra ← → Muove verso destra

② Pulsante di salto

③ Pulsante d'attacco

★ Per iniziare ★

Premi START sul primo control pad per iniziare una partita con un solo giocatore, oppure premi START sul secondo control pad per giocare con un amico.

★ Purpose of the game ★

Conquer all thirty rooms of the mysterious tower and defeat its master who waits at the end.

★ Game over ★

The number of lives allotted at the beginning of play is 3. Losing all of them will result in GAME OVER being displayed on the screen.

The player loses a life in the following cases

1. When the player touches an enemy
2. When the player's head gets under water

An additional life is awarded when scoring 20,000 points and then every 10,000 points after that.

★ Ziel des Spieles ★

Ziel des Spieles ist es, alle dreißig Räume des mysteriösen Turms zu meistern und am Ende dessen Herrn zu besiegen.

★ Ende des Spieles ★

Am Anfang des Spieles haben Sie drei Versuche. Sobald Sie alle drei verloren haben, ist das Spiel zu Ende, was Ihnen durch „GAME OVER“ auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Einen Versuch verlieren Sie jedesmal, wenn Sie einen Gegner berühren oder wenn Ihr Kopf unter Wasser gerät.

Sie bekommen einen zusätzlichen Versuch, sobald Ihr Punktestand 20.000 Punkte erreicht, und danach alle 10.000 Punkte.

★ But du jeu ★

Conquérir les trente salles de la mystérieuse tour et vaincre son maître qui vous attend à la fin.

★ Fin de la partie ★

3 vies sont allouées au début de la partie. Perdez-les toutes et l'écran GAME OVER sera affiché. Le joueur perd une vie dans les cas suivants

1. Quand le joueur touche un ennemi
2. Lorsque la tête du joueur se retrouve sous l'eau

Vous gagnez une vie supplémentaire quand votre score atteint les 20.000 points, puis tous les 10.000 points par la suite.

★ Propósito del juego ★

Conquistar las treinta salas de la torre misteriosa y derrotar al maestro que espera al final.

★ Final del juego ★

El número de vidas asignadas al principio del juego es de 3. Perderlas todas provocará que se muestre GAME OVER en la pantalla.

El jugador pierde una vida en los siguientes casos:

1. Cuando el jugador toca un enemigo.
2. Cuando la cabeza del jugador toca el agua.

Se concede una vida adicional cuando se consiguen 20.000 puntos, y cada a 10.000 puntos a partir de ahí.

★ Scopo del gioco ★

Conquista tutte le trenta stanze della torre misteriosa e sconfiggi il suo maestro che attende alla fine.

★ Game over ★

Il numero di vite a disposizione all'inizio del gioco è 3. Perdendole tutte, GAME OVER verrà visualizzato sullo schermo.

Il giocatore perde una vita nei seguenti casi:

1. quando il giocatore tocca un nemico
2. quando la testa del giocatore finisce sott'acqua

Si ottiene una vita aggiuntiva totalizzando 20000 punti, e successivamente ogni 10000.

★ How to play ★

You climb the mysterious tower one room at a time. To advance to the next room, you need to clear the current one of all monsters.

Slash enemies to stun them for a few seconds, then push stunned enemies into walls. Defeated enemies will leave bonus items, which increase your score.

Don't dally around! If you spend too much time in a room, water will start to rise. If that happens, try to defeat the remaining enemies quickly, and by all means keep your head above water.

★ So wird gespielt ★

Sie erklimmen den seltsamen Turm einen Raum nach dem anderen. Um zum nächsten Raum vorzurücken, müssen Sie den derzeitigen von allen Gegnern befreien.

Schlagen Sie Gegner, um diese für einige Sekunden zu lähmen. Schubsen Sie dann die bewusstlosen Gegner gegen die Wand. Besiegte Gegner hinterlassen Bonusgegenstände, die Ihre Punktzahl erhöhen.

Trödeln Sie nicht! Wenn Sie zu lange in einem Raum bleiben, beginnt das Wasser zu steigen. Wenn das passiert, versuchen Sie so schnell wie möglich die verbleibenden Monster zu besiegen. Und vor allen Dingen: Halten Sie Ihren Kopf über Wasser.

★ Comment jouer ★

Vous escaladez la tour mystérieuse salle par salle. Pour accéder à la salle suivante, vous devez éliminer tous les monstres de la salle en cours.

Frappez les ennemis afin de les étourdir pendant quelques secondes, puis poussez-les contre les murs. Les ennemis vaincus laisseront des objets bonus, qui augmenteront votre score.

Ne traînez pas! Si vous passez trop de temps dans une salle, l'eau commencera à monter. Si cela arrive, essayez d'éliminer rapidement les ennemis restants, mais surtout gardez la tête hors de l'eau.

★ Como jugar ★

Vas a escalar la torre misteriosa de habitación en habitación. Para poder avanzar a la habitación siguiente, necesitas limpiar la actual de todos los monstruos que haya en ella.

Golpea a los enemigos para aturdirlos por unos segundos, y lanza los enemigos aturdidos contra las paredes. Los enemigos derrotados dejarán caer objetos de bonificación, que aumentarán tu puntuación.

¡No te entretengas! Si pasas demasiado tiempo en una habitación, el agua empezará a subir. Si eso ocurre, intenta derrotar al resto de enemigos rápidamente, y mantén la cabeza sobre el agua por todos los métodos posibles.

★ Come si gioca ★

La torre misteriosa viene scalata una stanza per volta. Per avanzare alla successiva, devi ripulire la stanza corrente da tutti i mostri.

Fendi i nemici per stordirli per qualche secondo, e poi spingi i nemici storditi contro i muri. I nemici sconfitti lasceranno oggetti bonus, che incrementano il tuo punteggio.

Non trastullarti! Se passi troppo tempo in una stanza, l'acqua inizierà a salire. Se ciò accade, cerca di sconfiggere in fretta i nemici residui, e tieni la tua testa fuori dall'acqua ad ogni costo.

★ Items ★

Sometimes, helpful items appear. Grab them quickly to make your life easier. Items last until the end of the current round or until the player loses a life.

- ① **Shuriken**
With these throwing stars, you can stun enemies from a distance.
- ② **Fireball**
Even more powerful than the shuriken, fireballs not only stun enemies, but defeat them outright.
- ③ **Death magic**
This powerful spell defeats all enemies in a room at once.

★ Gegenstände ★

Manchmal erscheinen nützliche Gegenstände in den Räumen. Sammeln Sie sie schnell auf, um damit Ihr Leben leichter zu machen. Die Wirkung der Gegenstände hält bis zur Ende der Runde an oder bis Sie einen Versuch verlieren.

- ① **Shuriken**
Mit diesen Wurfsternen können Sie Gegner aus der Entfernung außer Gefecht setzen.
- ② **Feuerball**
Noch mächtiger als die Wurfsterne. Feuerbälle lähmen getroffene Gegner nicht nur, sondern besiegen sie sogar vollständig.
- ③ **Todesmagie**
Dieser mächtige Zauberspruch besiegt alle Gegner, die sich momentan im Raum befinden.



★ Objets ★

Parfois, des objets utiles apparaissent. Ramassez-les rapidement pour vous simplifier la vie. Les objets restent jusqu'à la fin du niveau en cours ou jusqu'à ce que le joueur perde une vie.

- ① **Shuriken**
En lançant ces étoiles, vous pouvez étourdir les ennemis à distance.
- ② **Boules de feu**
Encore plus puissantes que les shuriken, les boules de feu ne se contentent pas d'étourdir les ennemis mais les éliminent d'un coup.
- ③ **Magie léthale**
Ce sort puissant élimine tous les ennemis d'une salle en une fois.

★ Objetos ★

A veces aparecerán objetos útiles. Cógelos rápidamente para hacer tu vida más fácil. Los objetos permanecen hasta el final de la ronda actual o hasta que el jugador pierde una vida.

- ① **Shuriken**
Con estas estrellas lanzables, puedes aturdir enemigos a distancia.
- ② **Bola de fuego**
Aún más poderosas que el shuriken, las bolas de fuego no solo aturden al enemigo, sino que lo eliminan directamente.
- ③ **Magia de la muerte**
Este poderoso hechizo elimina a todos los enemigos de una habitación de golpe.

★ Oggetti ★

A volte compaiono oggetti utili. Raccoglili in fretta per semplificarci la vita. Gli oggetti durano fino alla fine del livello corrente o fino a quando il giocatore perde una vita.

- ① **Shuriken**
Con queste stelle lanciabili puoi stordire i nemici a distanza.
- ② **Palla di fuoco**
Ancora più potenti degli shuriken, le palle di fuoco non si limitano a stordire i nemici: li sconfiggono direttamente.
- ③ **Magia mortale**
Questo potente incantesimo sconfigge in un colpo solo tutti i nemici presenti in una stanza.

★ Know the enemy ★

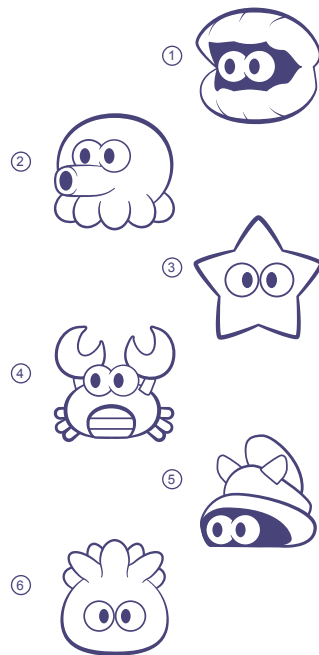
In the buccaneer's den, you have no friends, but plenty of enemies. The various types of monsters which you will encounter include:

- ① **Asari**
Do not get in their way.
- ② **Tako**
Beware of their deadly ink.
- ③ **Hitode**
They move through the air in a diagonal pattern.
- ④ **Kani**
They jump around and are hard to hit.
- ⑤ **Muri**
They stick to walls.
- ⑥ **Chaku**
They don't move, but they can suddenly jump up and spit out dangerous spike balls.

★ Kennen Sie den Feind ★

Im Turm des Freibeuters haben Sie keine Freunde, dafür aber viele Feinde. Zu den verschiedenen Arten von Ungeheuern, die Ihnen begegnen, gehören:

- ① **Asari**
Kommen Sie ihnen nicht in den Weg.
- ② **Tako**
Hüten Sie sich vor ihrer tödlichen Tinte.
- ③ **Hitode**
Sie bewegen sich diagonal durch die Luft.
- ④ **Kani**
Sie springen herum und sind schwer zu treffen.
- ⑤ **Muri**
Sie kleben an Wänden.
- ⑥ **Chaku**
Sie bewegen sich nicht, aber sie können plötzlich hochspringen und tödliche Stachelkugeln ausspucken.



★ Les ennemis ★

Dans le repaire du boucanier, vous n'avez aucun ami, mais une foule d'ennemis. Voici les différents types de monstres que vous rencontrerez:

- ① **Asari**
Ne vous mettez pas sur leur chemin.
- ② **Tako**
Prenez garde à leur encre mortelle.
- ③ **Hitode**
Ils se déplacent en diagonale dans les airs.
- ④ **Kani**
Ils sautent partout et sont difficile à atteindre.
- ⑤ **Muri**
Ils se collent aux murs.
- ⑥ **Chaku**
Ils ne se déplacent pas, mais peuvent sauter tout à coup et cracher de dangereuses boules garnies de piquants.

★ Conoce el enemigo ★

En el cubil del bucanero, no tienes amigos, pero si multitud de enemigos. Los diferentes tipos de monstruos que vas a encontrar incluyen:

- ① **Asari**
No te cruces en su camino.
- ② **Tako**
Ten cuidado con su tinta asesina.
- ③ **Hitode**
Se mueven por el aire en patrones diagonales.
- ④ **Kani**
Saltan de un lado a otro y son difíciles de tocar.
- ⑤ **Muri**
Se pegan a las paredes.
- ⑥ **Chaku**
No se mueven, pero pueden saltar de repente y escupir peligrosas bolas de pinchos.

★ Conosci il nemico ★

Non hai amici nella tana del bucaniere, solo tanti nemici. Ecco alcuni tipi di mostri che incontrerai:

- ① **Asari**
Non metterti sul loro cammino.
- ② **Tako**
Stai attento al loro inchiostro mortale.
- ③ **Hitode**
Si muovono nell'aria seguendo uno schema diagonale.
- ④ **Kani**
Saltano in giro e sono difficili da colpire.
- ⑤ **Muri**
Si incollano alle pareti.
- ⑥ **Chaku**
Non si muovono, ma possono saltare all'improvviso e sputare pericolose palle aculeate.

★ Useful Hints ★

- If you manage to hit other enemies when pushing a stunned one into a wall, the bonus items will increase in value. The more enemies you catch in one attack, the higher the bonus.
- If enemies hide in tight spaces you cannot enter, and you cannot reach them because the walls are too thick, try positioning yourself on a platform below. Maybe you can hit the enemies by jumping up from there.
- If all else fails, wait for the water to rise to move enemies out of spaces you do not dare to enter.

★ Tips vom Profi-Spieler ★

- Wenn Sie es schaffen, durch das Schubsen eines bewußtlosen Gegners noch weitere zu treffen, steigt der Wert der Bonusgegenstände, die die besiegten Monster zurücklassen.
- Wenn Gegner sich an Orten verstecken, die Sie nicht betreten können, versuchen Sie sich auf einer Plattform darunter zu positionieren. Vielleicht können Sie die Monster erreichen, wenn Sie von dort auf hochspringen.
- Wenn alle Stricke reißen, warten Sie darauf, dass das Wasser steigt und die Gegner aus Kammern herauspült, die Sie nicht zu betreten wagen.

★ Astuces ★

- Si vous parvenez à frapper d'autres ennemis en poussant un ennemi étourdi contre un mur, la valeur des objets bonus augmentera. Plus vous attraperez d'ennemis lors d'une attaque, plus grand sera le bonus.
- Si les ennemis se cachent dans des endroits étroits que vous ne pouvez pas atteindre, essayez de vous placer sur une plateforme en-dessous. Vous pourrez peut-être les frapper en sautant depuis celle-ci.
- Si toutes vos tentatives échouent, attendez que l'eau monte pour déloger les ennemis des endroits où vous n'osez pas entrer.

★ Consejos útiles ★

- Si consigues tocar otros enemigos al lanzar un enemigo aturdido contra una pared, los objetos de bonificación aumentarán de valor. Cuantos más enemigos toques en un ataque, mayor será el bonus.
- Si los enemigos se esconden en espacios estrechos en los que no puedes entrar, y no los puedes alcanzar porque las paredes son muy gruesas, intenta colocarte en una plataforma inferior. Quizá puedas golpear al enemigo saltando desde allí.
- Si todo lo demás falla, espera a que el agua suba para mover los enemigos fuera de los lugares a los que no te atreves a entrar.

★ Consigli utili ★

- Se riesci a colpire altri nemici mentre ne spingi uno stordito contro il muro, gli oggetti bonus aumenteranno di valore. Più nemici coinvolgi in un attacco, e più alto sarà il bonus.
- Se i nemici si nascondono in spazi stretti in cui non puoi entrare, e non puoi raggiungerli perché i muri sono troppo spessi, prova a posizionarti su una piattaforma sottostante. Forse puoi colpire i nemici saltando da sotto.
- Se tutto il resto dovesse fallire, aspetta che l'acqua inizi a salire per smuovere i nemici al di fuori dagli spazi in cui non vuoi avventurarti.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SMS POWER!

Sega 8-bit preservation and fanaticism