
LAST
NINJA
3
NINJA
THREE
AMIGA INSTRUCTION MANUAL
ENGLISH · FRANCAIS · DEUTSCH · ITALIANO



Last Ninja III

Introduction

Rarely does a company make as dramatic an impact as did System 3 with the award winning games *The Last Ninja* and the *Last Ninja II*. This software innovation proved to be a major advance in home computer entertainment achieving critical acclaim from the media and game players around the world.

Now regarded as a "Licence within itself", this series of games reaches an unequalled pinnacle of excellence with the arrival of *Ninja III*.

Seldom has a series of games won as many awards worldwide as *The Last Ninja*.

Never has such a series of games just got better and better.

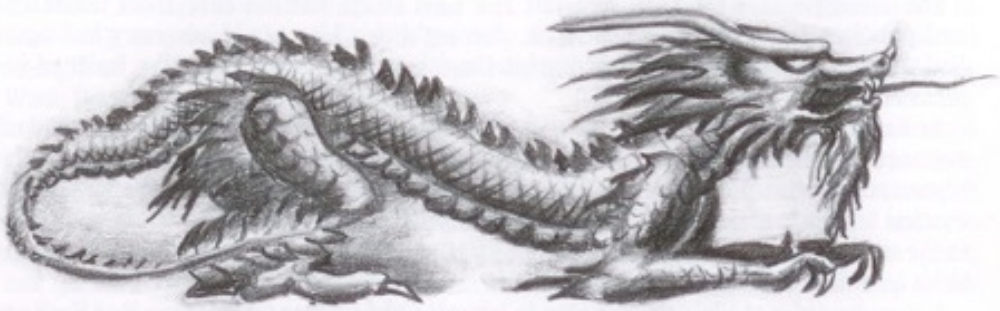
Ninja III is ready to explode onto your screen with the most glorious display of graphics and animated fight sequences ever seen in this type of game. With pulsating sound and a massive introduction sequence, *Ninja III* displays a degree of excellence never before experienced by even the most seasoned Ninja fans.

As *Ninja III* is far more than a simple action game, we suggest that you read the instructions carefully and spend some time becoming totally familiar with the controls.

We hope you enjoy this our latest game.

Note: Throughout this book you will see icons which you will need to collect in order to triumph in your quest.

Good Luck...you're going to need it



Dragon

Last Ninja III



The Story

The Ninjitsu, or Ninja, had become the most feared warriors of their day and were feared by even the most powerful Samurai. Known as the Mystic Shadow Warriors, they were the élite fighting force of ninth century feudal Japan. Dedicated to fine tuning their bodies into killing machines, their mastery of weapon craft, assassination, stealth and invisibility led many to believe them to be invincible if not immortal.

Centuries later and only Armakuni, the Last Ninja, remains. Still as proud as ever, still as valiant in battle, he strives to further uphold the moral strengths of Good, against the persistent scourge of his arch enemy Kunitoki's relentless spread of Evil.

Kunitoki is the evil Shogun of the Ashikaga clan who has long envied the powers of the Ninja and would do anything to acquire the Ninjitsu knowledge. To this end he has sworn an oath to their total destruction. This oath has led the evil Shogun into many battles with the Last Ninja, who himself has dedicated his very existence to avenging the mass slaughter of the Ninja brotherhood, centuries ago, by the twisted Shogun. Their clashes across the vortex of time and space were nothing short of epic, their hatred for one another timeless.

The struggle of Good versus Evil had taken Armakuni to the island of Lin Fen, the shrine of the white Ninja, to halt the wrath of Kunitoki and to protect the further teachings of the vital Koga scrolls. Armakuni had been victorious but not 100% decisive as Kunitoki slipped his grasp.

Years later, Armakuni had been dragged across time to modern day New York, as again Kunitoki's ideas of corruption looked set to threaten modern day ideals.

This was supposed to be their last battle, Armakuni's determination had sworn to that, but yet again the Shogun had slipped away. Humiliated, supposedly defeated in spirit and hopefully humbled to the fact that Good will always purvey over Evil.

The struggle in New York had left the Last Ninja battle-weary from countless confrontations with Kunitoki's henchmen, distraught that his age old adversary had again eluded him, but resolute that one day his timeless mission would bear the fruits of his persistence.

As time drifted by, the Ninja's role within his own society was of a rather more tranquil existence in comparison to his earlier exploits, but he knew the necessity of his work, the importance of again building a new Ninja brotherhood from his personal knowledge and the mystical teachings of the closely guarded Koga scrolls. Armakuni felt comfortable once more as the teacher and accepted his duties with great passion and commitment, as he had prior to his historic battle in modern day New York.

A stronger order of Ninja slowly began to take shape as masters from the pre-New York era

mingled with the young class of '91. During a strenuous training session, a strange feeling came over the class. It was as if time had abruptly stood still. As Armakuni rose from his meditating position a strange pulsating light enshrouded him. The older members of the class knew what was happening, they had seen it all before and fervently tried to calm the younger class, to ensure them that their master was safe, to educate them as to the role of the spiritual Ninjitsu masters who were again calling on Armakuni, the Last Ninja, for another dangerous mission.

The intensity of the light grew around Armakuni until all who were witnessing the scene were forced to cover their eyes. He knew what was happening, he knew there was unfinished business dating back many centuries. To him it felt as though his gut was turning inside out, as a deep determination coupled with his inner mystical energies began to take over and prepare him for the inevitable battles that must lie ahead. He knows who the ancient masters want him to defeat, after all he has lived for this day ever since his pride was dented by his arch enemy again escaping his grasp in New York. Relieved his masters had at last found Kunitoki again, his only apprehension was the location. Where would he have to ply his trade? What new time scale would he have to become accustomed to? How much more advanced would the new realm of Kunitoki's henchmen be in battle? And ultimately how strong had his deadly rival been allowed to grow in the time lapsed since their last meeting? No doubt all these questions would be answered in time as slowly Armakuni woke from the darkness of deep sleep.

He recognised the location from earlier studies and heaved a great sigh of expectation as he understood immediately where he had been sent and indeed why.

Armakuni was back at the very heart of Ninjitsu spiritualism. He had been brought to Tibet, the Tibetan mountains to be precise and the location of his latest exploits were to be the Tibetan temples. These mystical Buddhist temples house the source of inner-power to the Ninja. A temple is divided into six chambers, each depicting one of the elements and all combining to provide the Ninja with the very heart of their power and their mystical strength so symbolic to the very existence of Ninjitsu. The six chanber elements are **Earth**, **Wind**, **Water**, **Fire**, **Limbo** and **Void**.

No one had entered the inner chambers of the temples before and so there was no knowledge of what would greet any would-be explorer. **Void** would be an unknown entity to a Ninja familiar only with the ways of old and whose weaponry would seem somewhat primitive to any "Space-age Assassin" who lurked within this futuristic chamber and who strove to carry out the outlandish orders of their new dictator. Weaponry is, however, just a tool for the Ninjitsu strength. Master of many a move the Last Ninja knows he is up to the task but knows not how long his task will take.

Last Ninja III

Armakuni takes a moment to meditate but suddenly experiences a strange and chilling sensation. He already knew he would have to confront Kunitoki once again, but his force seemed so powerful this time, more so than ever before. He had been allowed to grow in strength for far too long, surely the elders should have found him earlier. Armakuni did not need telling, the sinister truth of why Kunitoki was here was all too apparent. He was here to corrupt the mystical Buddhist temples, to crush their inner power so symbolic to the strength of the Last Ninja.

Not able to defeat Armakuni in the past with mortal combat, the evil Shogun has turned to the spiritual aspect of Ninjitsu to act out his particular form of corruption. All the learning Ninja brotherhood rely on the Tibetan temples for spiritual guidance and strength, without this they would be no more.

Kunitoki has seized upon this opportunity to destroy the knowledge he could never have and the enemy he could never defeat.

Never was Armakuni's task more important...
Never would the unacceptable result of failure be more damaging...

It would now seem that New York was just the beginning.
Their distaste for each other has grown for centuries, but then...

... real hatred is timeless



Whirlpool



Last Ninja III

Loading Instructions

Important: Always switch off your machine for at least thirty seconds prior to loading this game. Not observing this rule will make you vulnerable to virus infection.

A. Switch on the computer.

B. Insert game disk 1 in the disk drive.

C. The program will then automatically run from the disk.

D. After the initial part of the program has loaded, the screen will display a message prompting you when to insert disk 2 etc.

NOTE: THE INTRODUCTION SEQUENCE CAN BE SKIPPED BY PRESSING FIRE AT ANY TIME DURING THE INTRODUCTION PRESENTATION.

Level Passcode Feature

On the *completion of a level* a **PASSCODE** is displayed on screen. These passcodes enable you to access specific levels as a sort of "continue option" rather than having to keep starting the game at the beginning.

NOTE: THE RELEVANT CODE SHOULD BE TYPED IN ON THE "HIGH SCORE TABLE" SCREEN IF YOU DO NOT WANT TO START THE GAME FROM LEVEL ONE.

Customer Support

If you have problems, consult the user handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In case of continued difficulty and if you have checked all your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

If you get stuck on a particular level and need some hints and tips, please contact System 3 at the telephone number listed overleaf..

Last Ninja III

Customer Enquiries/Technical Support

Tel: (081) 864 8212

System Three Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow
Middlesex HA1 2BQ

Copyright © 1991 System 3 Software Limited.

PIRACY IS THEFT

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.



Potion



Bellows



Rope



Key



Staple



Ingot

Keyboard Controls

P - Pick up

M - Music or sound effects option

SPACEBAR - Select weapons/objects

HELP - Pause/unpause

ESC - Abort game

At any time during the game you can choose between full contact sound effects or music by pressing the **M** key.

The game can only be played with a joystick.

Joystick Controls

Basic movement

To change the direction the Ninja is facing, roll the joystick handle through all the positions until you are facing the direction you want.

To walk forwards	Push the joystick in the direction the Ninja is facing.
To walk backwards	Pull the joystick in the opposite direction to the one the Ninja is facing.

Special movements

Turning the Ninja	Roll the joystick through all the positions until you are facing the direction you want.
Somersault	If the fire button is pressed while the Ninja is moving, then he will somersault in that direction.
Pick Up	To pick up objects/weapons the button must be pressed and the joystick pulled down-left or down-right (diagonal).

Note: This move is also used at certain points of the game for placing objects in a desired order or position.



Joystick controlled fighting movements

To activate the fighting moves, the Ninja should be stationary and the fire button pressed.

Unarmed Moves

Kick	Down
Punch	Up

Throwing moves (Shiraken, etc.)

Throw	Right or left

Armed Moves (Sword, Nunchakas and Staff)

Stab	Up
Cross Slash	Right
Overhead Slash	Left
Kick	Down
Block Move	Walk back and fire

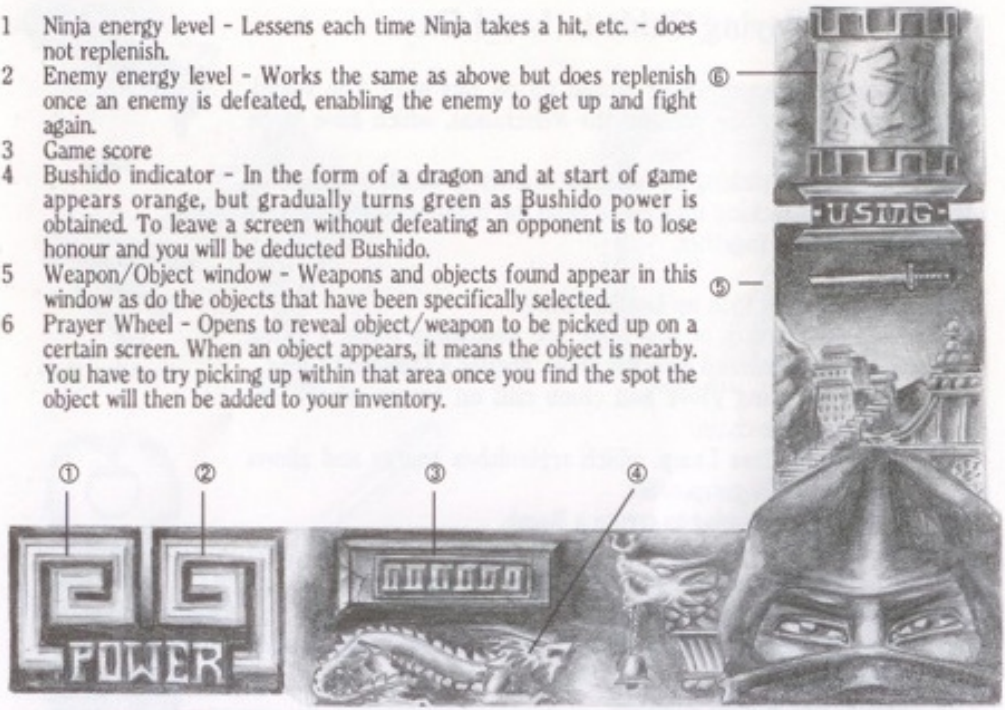
General tips

The first aspects of the game you should master are the joystick controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the complex moves the Ninja character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play considerably.

Because of the adventure elements our second suggestion is that you should get into the habit of recording what happens on each screen. This will enable you to obtain higher scores with repeated play.

The last point is, *never* take anything for granted - some things are not as they appear. Be curious, nosey, etc. and examine everything.

1 Ninja energy level - Lessens each time Ninja takes a hit, etc. - does not replenish.
2 Enemy energy level - Works the same as above but does replenish once an enemy is defeated, enabling the enemy to get up and fight again.
3 Game score
4 Bushido indicator - In the form of a dragon and at start of game appears orange, but gradually turns green as Bushido power is obtained. To leave a screen without defeating an opponent is to lose honour and you will be deducted Bushido.
5 Weapon/Object window - Weapons and objects found appear in this window as do the objects that have been specifically selected.
6 Prayer Wheel - Opens to reveal object/weapon to be picked up on a certain screen. When an object appears, it means the object is nearby. You have to try picking up within that area once you find the spot the object will then be added to your inventory.



Note: Bushido is relevant to the completion of the game and your overall strength, For example, by taking on and defeating enemies with the correct weapon, your Bushido power increases. The same applies when you take on an armed enemy using only "hand to hand" combat. This is more difficult but rewarded with substantial Bushido power. To leave a screen without defeating an opponent is to lose honour and you will be deducted Bushido.

There will now follow a complete playing guide to Level One. This should enable the games player to get the *feel* of this type of game and prepare the player for the difficulties that lay within the levels ahead.

Do not read on if you wish to try and complete the game without our help.

Playing Guide to Level One

There are 3 weapons to be picked up on this level. The sword, shirakin stars (5 in one go) and the Nunchukas, which have to be made.

This is done by picking up wooden branches, which will become the handles, and picking up a chain from the hanging flower baskets to link the handles together.

- First screen – Pick up **Leather Glove**.
- Outside a group of two huts, are **Rooftilers Nails**. Picking these up, combined with the glove, creates a **Climbing Glove**.
- Select climbing glove and climb cliff on screen where you picked up the chain.
- Pick up a **Glass Lamp**. which replenishes energy and allows you to pick up gunpowder.
- Pick up **Gunpowder** to create a **Bomb**.
- Go back to Upper Platform at the Rock screen and place the orb/gunpowder bomb beside the rock. An explosion drops the rock to the lower platform.
- Pick up **Scroll** which is now accessible by the newly formed Rock Platform.
- Defeat end of level guardian.
- Exit level through doorway.



Glove



Rooftilers' Nails



Glass Lamp



Gunpowder Explosion



Scroll

Note: ***Exit Scroll*** *has to be found on each load to exit that level. Extra lives are found in the form of Potions on every level.*

Good Luck...



Shiraken



Nunchakus



Sword



Staff



Jewelled Sword Handle



Crowbar

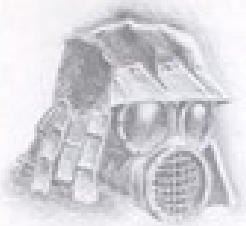
Last Ninja III



Cheese



Plug



Dust Mask



Flow Agent



Ink Well and Quill



Bark



Bandana

Einführung

Selten gelingt einer Firma ein so dramatischer Durchbruch wie dies bei den preisgekrönten Spielen *The Last Ninja* und *Last Ninja II* von System 3 der Fall war. Diese Software-Neuheit stellte einen gewichtigten Fortschritt in der Heimcomputer-Unterhaltungsindustrie dar und stieß rund um die Welt auf enormen Enthusiasmus und Applaus von seiten der Fachzeitschriften und der Games-Freaks.

Diese Spiele-Reihe, die mittlerweile als "Lizenz in sich selbst" gilt, erreicht jetzt mit der Ankunft von *Ninja III* einen weiteren qualitativen Höhepunkt.

Selten hat eine Serie von Spielen auf der ganzen Welt so viele Auszeichnungen einheimsen können wie *The Last Ninja*.

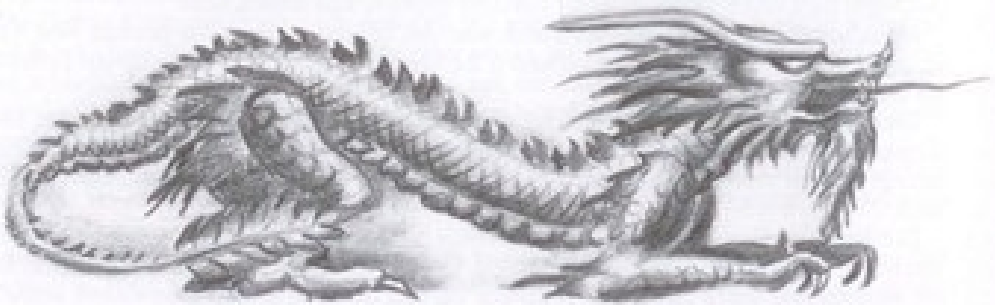
Und noch nie ist eine Serie mit jedem Mal besser geworden.

Jetzt können Sie Ninja III auch auf Ihrem Monitor in seiner vollen Pracht genießen, mit Grafiken und spannenden animierten Kampfsequenzen, wie man sie bis dato noch nie gesehen hat. Angefangen von der massiven Einführungssequenz, glänzt *Ninja III* durch eine Perfektion, wie sie auch der routinierteste Ninja-Fan noch nie zu Gesicht bekommen hat.

Da *Ninja III* weit mehr ist als nur ein simples Action-Game, empfehlen wir Ihnen, die folgende Anleitung sorgfältig zu studieren und sich mit den Steuerungsmöglichkeiten komplett vertraut zu machen, bevor Sie sich ernsthaft an das Spiel wagen.

Wir wünschen Ihnen bei unserem neuesten Spiel viel Spaß.

Hinweis Die Abbildungen in der Anleitung sind Icons, die Sie im Verlauf des Abenteuers einsammeln müssen.



Drache

Und eine gute Prise Glück...Sie werden es brauchen!

Last Ninja III



Die Geschichte

Die Ninjitsu, auch Ninja genannt, Waren die gefürchtesten Krieger ihrer Zeit, von denen selbst die mächtigsten Samurai erzitterten. Bekannt als die mystischen Schattenkämpfer, waren sie die Elite-Kampftruppen des feudalen Japan des neunten Jahrhunderts, allein darauf bedacht, ihre Körper in geschmeidige, tödliche Maschinen zu verwandeln. Ihre Beherrschung der Waffenkünste, des Mordes, der Ausdauer und der Tarnung verleiteten manche dazu, sie für unbezwingbar, wenn nicht gar unsteblich zu halten.

Jahrhunderte später ist nur noch Armakuni am Leben, der letzte der Ninja, stolz wie eh und je, tapfer in der Schlacht, willensstark in seinem Vorhaben, die moralische Stärke des Guten vor der drohenden Ausbreitung seines Erzfeindes Kunitoki, der Verkörperung des Bösen, zu schützen.

Kunitoki ist der böse Shogun des Asikaga Clan, dem die Macht der Ninja seit langer Zeit ein Dorn im Auge ist und der alles tun würde, um ihrerKenntnisse habhaft zu werden. Zu diesem Behufe hat Kunitoke einen Eid geschworen, sie bis auf den letzten Mann zu vernichten, und dieser Eid hat den bösen Shogun in viele Schlachten gegen den Letzten Ninja geführt, der seinerseits sein ganzes Leben einer Sache widmet: der Rache des Massenmordes an seinen Brüdern, die vor vielen Jahren von dem grausamen Shogun dahingemetzelt worden waren. Ihre unzähligen Gefechte im Verlauf der Geschichte bildeten ein Epos, ihr gegenseitiger Hass war sagenhaft und jenseits aller räumlichen und zeitlichen Grenzen.

Der Kampf zwischen Gut und Böse hatte Armakuni auf die Insel von Lin Fen verschlagen, zum Schrein des Weißen Ninja, um den Zorn von Kunitoki einzudämmen und die Lehren der Koga-Schriftrollen zu schützen. Armakuni hatte zwar gesiegt, nicht jedoch einen 100%igen Sieg davon getragen, denn Kunitoki entwand sich seinem Griff.

Irgendwann fand sich Armakuni durch eine Art Zeitmaschine in das heutige New York versetzt, wo Kunitokis korruptes Verhalten die Ideale des modernen, aufgeklärten Zeitalters ins Schwanken brachte.

Dies sollte ihre letzte Schlacht sein, das hatte sich Armakuni geschworen. Doch auch diesmal entkam ihm der böse Shogun, so daß unser Held sich gedemütigt, in seinem Geiste besiegt vorkam und um die Tatsache betrogen, daß am Ende das Gute doch über das Böse siegt.

Der Kampf in New York hat den letzten Ninja nach all den zahllosen Konfrontationen mit Kunitokis Henkern ermüdet zurückgelassen, verzweifelt darob, daß sein uralter Feind ihm ein weiteres Mal durch die Latten gegangen ist, und dennoch in seiner Gewißheit bestärkt, daß sich seine Ausdauer irgendeines Tages auszahlen wird.

Im Laufe der Zeit war die Rolle des Ninja in seiner eigenen Gesellschaft eine ruhigere,

gediegenere, im Vergleich zu seinen früheren kämpferischen Taten, doch er war sich der Wichtigkeit seines Werkes nach wie vor bewußt, der Aufgabe, eine neue Brüderschaft der Ninja aufzubauen, auf der Grundlage seines eigenen Wissens und der mystischen Lehren der streng gehüteten Koga-Schriftrollen. Armakuni war wieder mit sich und seiner Rolle als Lehrer im reinen und übernahm seine Pflichten mit großer Leidenschaftlichkeit und dem gleichen Engagement, wie er dies vor seiner historischen Schlacht im modernen New York an den Tag gelegt hatte.

Der Orden der Ninja gewann allmählich an Stärke, als die Meister aus der Zeit vor der Episode in New York sich mit der jungen Klasse von '91 vermengten. Während einer anstrengenden Trainingssitzung überkam die ganze Klasse ein seltsames Gefühl. Es war, als sei die Zeit abrupt stillgestanden. Als Armakuni sich von seiner meditierenden Stellung erhob, umhüllte ihn ein eigenartiges pulsierendes Licht. Die älteren Mitglieder der Klasse wußten, was im Gange war, hatten sie dasselbe doch schon einmal miterlebt, und versuchten, die Jüngeren zu beruhigen, ihnen zu versichern, daß Ihr Lehrer nicht in Gefahr schwebe, und ihnen von der Rolle der geistigen Ninjitsu-Meister zu erzählen, die Armakuni erneut zu einer gefährlichen Mission aufriefen.

Das Licht um Armakuni gewann zusehends an Intensität, bis alle, die als Zeugen der Szene beiwohnten, ihre Augen bedecken mußten. Er wußte, was geschah, er wußte, es ging um eine Sache, die viele Jahrhunderte zurücklag. Ihm war, als würden seine Eingeweide nach außen gekehrt, doch schließlich überkam ihn eine tiefe Entschlossenheit, gekoppelt mit mystischen Energien, die aus seinem Innersten stammten. Dieses Gefühl nahm überhand und bereitete ihn vor auf die unvermeidlichen Schlachten, die vor ihm lagen. Er weiß, wen die alten Lehrer als den Feind sehen, den er besiegen muß, denn schließlich lebt er seit jenem Zeitpunkt, als sein Stolz von seinem Erzfeind in New York erneut verletzt wurde, nur für diesen Augenblick. Erleichtert, daß seine Meister Kunitoki wieder aufgespürt hatten, war seine einzige Frage die Frage nach dem Ort. Wo sollte er diesmal seine Schlacht schlagen? Und in welchem Zeitalter? Wie viel moderner waren die Henker von Kunitoki inzwischen? Und schließlich, wie mächtig war sein Feind seit der letzten Begegnung geworden? Ohne Zweifel würden all diese Fragen zu gegebener Zeit eine Antwort finden, dann nämlich, wenn Armakuni aus der Finsternis des tiefen Schlafes aufwachen würde.

Er erkannte den Ort aus früheren Studien und gab einen erwartungsträchtigen Seufzer von sich, als er sofort wußte, wohin er entsandt worden war - und sogar, zu welchem Zwecke.

Armakuni befand sich wieder mitten drin in der Heimat, dem geistigen Zentrum der Ninjitsu, in Tibet, genauer gesagt, im tibetanischen Hochgebirge, und der Ort seiner neuen Abenteuer waren die tibetanischen Tempel. Diese mystischen buddhistischen Tempel beherbergen die Quelle der inneren Kraft der Ninja. Ein tempel umfaßt sechs Kammern, von

denen jede eines der Elemente darstellt und die in ihrer Gesamtheit das Herz der inneren Stärke und der mystischen Macht der Ninja bilden, also ganz eigentlich ein Symbol des Wesens der Ninjitsu darstellen. Die sechs Elemente sind **ERDE, WIND, WASSER, FEUER,** die **ZWISCHENWELT** und das **NICHTS.**

Noch keiner hat die inneren Kammern der Tempel je betreten, und so hatte er keine Ahnung, was auf ihn zukommen würde. Das **Nichts** war ein unbekanntes Element für einen Ninja der alten Tradition, dessen Waffen einem "Mörder des Raumzeitalters" primitiv erscheinen mußten, wie er sich in diesen futuristischen Kammern möglicherweise verborgen hielt, um die exotischen Befehle des neuen Diktators zu befolgen. Doch Waffen sind nur ein Werkzeug für die Stärke der Ninja. Als Meister zahlreicher Bewegungen weiß der letzte Ninja, daß er der Aufgabe gewachsen ist, allein, er kann nicht sagen, wie lange er brauchen wird.

Armakuni nimmt sich einen Augenblick Zeit zum Meditieren, doch plötzlich überkommt ihn ein seltsames Gefühl, das ihn erschauern läßt. Er weißt schon, daß er Kunitoki erneut gegenüberstehen muß, doch seine Kraft scheint ihm diesmal viel gewaltiger als je zuvor. Allzulange hatte er die Gelegenheit, zu erstarken, man hätte ihn früher finden sollen. Armakuni fragte nicht nach dem finsteren Grund der Anwesenheit von Kunitoki in dieser heiligen Gegend. Es lag auf der Hand. Er war hier, um die mystischen buddhistischen Tempel unter seinen Einfluß zu bringen, ihre innere Macht zu zerschmettern, sie, das Symbol der Stärke des Letzten der Ninja.

In der Vergangenheit unfähig, Armakuni im körperlichen Kampf auf Leben und Tod zu besiegen, hat sich der böse Shogun entschlossen, die geistige Sphäre der Ninja mit seiner Bosheit zu vernichten. Alle Weisheit der Ninja-Brüderschaft gründet auf den tibetanischen Tempeln. Hier finden die Ninja geistige Führung und Stärke, ohne die Tempel würde ihnen dieser Grund entzogen.

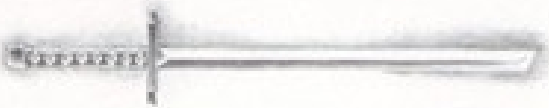
Kunitoki hat sich diesen Umstand zunutze gemacht, um das Wissen zu zerstören, das er sich niemals wird aneignen können, und den Feind zu zerstören, der sonst unzerstörbar ist.

Noch nie war Armakunis Aufgabe wichtiger gewesen.
Noch nie hatte sein möglicher Mißerfolg so furchtbare Folgen.
In diesem Lichte schien es, als sei New York nur der harmlose Anfang gewesen.
Ihr gegenseitiger Haß ist über die Jahrhunderte gewachsen...



...aber abgrundtiefer Haß ist zeitlos.

Wirbel



Last Ninja III

Ladeanleitung

Achtung! Schalten Sie vor dem Laden dieses Spiels Ihren Computer immer für mindestens dreißig Sekunden aus. Wenn Sie diese Regel nicht beachten, riskieren Sie eine Virus-Infektion.

A. Computer einschalten.

B. Spiel-Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk einlegen.

C. Nachdem der Anfangsteil des programms geladen ist, erscheint auf dem Bildschirm die Afforderung zum Einlegen der Diskette 2.

HINWEIS: SIE KÖNNEN DIESEN TEIL ZU JEDER ZEIT ÜBERSPRINGEN, WENN SIE WÄHREND DER EINLEITUNG DEN FEUERKNOPF DRÜCKEN.

Ebenenkode-Funktion

Bei *Absolvierung einer Ebene* wird auf dem Bildschirm ein PASSWORT dargestellt. Die Paßwörter stellen eine Art Weiterspiel-Option dar, durch die Sie Zugang zu speziellen Ebenen erhalten, statt das Spiel von vorn beginnen zu müssen.

HINWEIS: DER ENTSPRECHENDE KODE MUß AUF DER GESAMTPUNKTETAFEL EINGEGEBEN WERDEN, WENN SIE DAS SPIEL NICHT AUF EBENE 1 BEGINNEN WOLLEN.

Technischer Support

Sollten Probleme auftreten, konsultieren Sie bitte das Begleithandbuch zu Ihrem Computer oder wenden Sie sich an Ihren Softwarehändler. Wenn Sie alles ausgecheckt haben - auch Ihre Hardware - und die Probleme weiter anhalten, dann raten wir Ihnen, das Spiel an den Ort zurückzubringen, wo sie es gekauft haben.

Falls Sie auf irgendeiner Spielebene steckenbleiben und einige Hinweise und Tips benuotigen, dann kontaktieren Sie System 3 unter der nachstehend aufgeführten Telefonnummer.

Kundendienst/Technischer Support

Tel.: +44 81 864 8212

Last Ninja III

System Three Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow
Middlesex HA1 2BQ

Copyright © 1991 System 3 Software Limited

PIRATKOPIEREN IST DIEBSTAHL

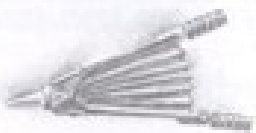
WARNUNG

Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstwie zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich.

Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.



Trank



Blasebalg



Seil



Schlüssel



Klammer



Barren

Grundbewegungen

Für Richtungsänderungen den Joystickgriff durch alle Positionen rollen, bis der Ninja in die gewünschte Richtung blickt.

Zum Vorwärtsgehen	Joystick in die Blickrichtung des Ninja drücken.
Zum Rückwärtsgehen	Joystick in die entgegengesetzte Richtung ziehen.

Spezielle Bewegungen

Umdrehen des Ninja	Joystickgriff durch alle Positionen rollen, bis er in die gewünschte Richtung schaut.
Purzelbaum	Wenn der Feuerknopf gedrückt wird, während der Ninja sich bewegt, macht er einen Purzelbaum in die betreffende Richtung.
Aufheben	Zum Aufheben von Objekten/Waffen muß der Knopf gedrückt und der Joystick diagonal nach unten links oder unten rechts bewegt werden.

Hinweis Diese Bewegung wird an manchen Stellen im Spiel auch benutzt, um bestimmte Gegenstände in eine bestimmte Reihenfolge oder an eine bestimmte Position zu legen.

Mit dem Joystick gesteuerte Kampfbewegungen

Zum Aktivieren der Kampfbewegungen sollte der Ninja stationär sein, und zwar bei gedrücktem Feuerknopf.

Unbewaffnete bewegungen

Tritt	runter
Stoß	hoch

Wurfbewegungen (Shiraken usw.)

Schleudern	rechts oder links

Bewegungen mit Waffen (Schwert, Nunchaku und Stab)

Stich	hoch
Hieb	rechts
Hoher Stich	links
Tritt	runter
Parieren	zurückgehen und feuern

Last Ninja III

Tastensteuerfunktionen

P	- Einsammeln
M	- Option Musik oder Sound-Effekte
SPACEBAR (Leertaste)	- Waffen/Gegenstände wählen
HELP	- Pause/Pause rückstellen
ESC	- Spiel verlassen

Allgemeine Hinweise

Die ersten Aspekte des Spiels, die Sie unbedingt beherrschen sollten, sind die Joystick-Steuerfunktionen. Aufgrund der extrem komplexen Bewegungen, die der Ninja ausführen muß, ist das Spiel äußerst "interaktiv", weshalb eine gute Beherrschung der Steuerbewegungen sich sehr positiv auf Ihr Spiel und Ihren Spielspaß auswirkt.

Angesichts der Adventure-Elemente, die dem Spiel anhaften, empfehlen wir Ihnen, sich zu notieren, was in jeder Szene passiert. Auf diese Weise können Sie bei häufigem Spielen höhere Punktezahlen erreichen.

Und schließlich: verlassen Sie sich auf nichts - manches ist nicht, wie es scheint. Seien Sie neugierig, wissensdurstig und stecken Sie Ihre Nase in alles.



Mit Juwelen besetzter Schwertgriff



Shiraken



Nunchaku

Last Ninja III





Brechstange *Schwert* *Stab*

1 NINJA ENERGIEPEGEL. Reduziert sich bei jedem Schlag, den der Ninja einstecken muß; wird nicht wieder aufgefüllt.

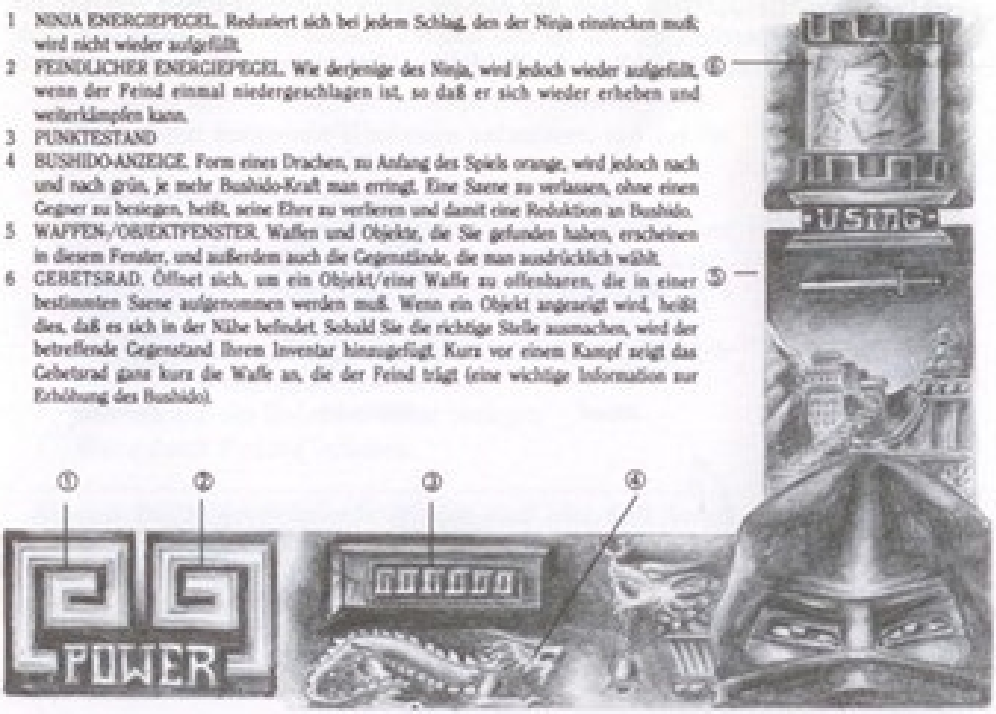
2 FEINDLICHER ENERGIEPEGEL. Wie derjenige des Ninja, wird jedoch wieder aufgefüllt, wenn der Feind einmal niedergeschlagen ist, so daß er sich wieder erheben und weiterkämpfen kann.

3 PUNKTESTAND

4 BUSHIDO-ANZEIGE. Form eines Drachen, zu Anfang des Spiels orange, wird jedoch nach und nach grün, je mehr Bushido-Kraft man erringt. Eine Szene zu verlassen, ohne einen Gegner zu besiegen, heißt, seine Ehre zu verlieren und damit eine Reduktion an Bushido.

5 WAFFEN-/OBJEKTFENSTER. Waffen und Objekte, die Sie gefunden haben, erscheinen in diesem Fenster, und außerdem auch die Gegenstände, die man ausdrücklich wählt.

6 GEBETSRAD. Öffnet sich, um ein Objekt/eine Waffe zu offenbaren, die in einer bestimmten Szene aufgenommen werden muß. Wenn ein Objekt angezeigt wird, heißt dies, daß es sich in der Nähe befindet. Sobald Sie die richtige Stelle ausmachen, wird der betreffende Gegenstand Ihrem Inventar hinzugefügt. Kurz vor einem Kampf zeigt das Gebetsrad ganz kurz die Waffe an, die der Feind trägt (eine wichtige Information zur Erhöhung des Bushido).



Last Ninja III

Hinweis Bushido ist für den Abschluß des Spiels und die Gesamtstärke wichtig. Wenn man beispielsweise Feinden entgegenentritt und sie mit den richtigen Waffen besiegt, gewinnt man an Bushido-Kraft. Gleiches gilt, wenn man einem bewaffneten Feind mit bloßen Händen zum Kampf entgegentritt. Das ist zwar schwieriger, wird aber auch mit einem erheblichen Zuwachs an Bushido-Kraft belohnt. Verläßt man eine Szene, ohne einen Feind besiegt zu haben, verliert man an Ehre und an Bushido-Kraft.

Es folgt nun eine komplette Anleitung zu Ebene 1. Dies sollte den Spieler in die Lage versetzen, ein "Gefühl" für diese Art von Spiel zu bekommen und ihn auf die Schwierigkeiten vorbereiten, die ihn auf den höheren Ebenen erwarten. ***Lesen Sie nicht weiter, wenn Sie versuchen wollen, das Spiel ganz ohne unsere Hilfe in eigener Regie zu absolvieren.***



Käse



Stiefel



Staubmaske



Flußmittel



Tintenfaß mit Federkiel



Bandana



Baumrinde

Spielanleitung zu Ebene 1



Handschuh

Auf dieser Ebene gibt es 3 Waffen, die eingesammelt werden müssen: Das Schwert, die Shirakin Sterne (5 auf einen Schlag) und die Nunchuka, die Sie selbst herstellen müssen. Sammeln Sie zu diesem Zweck Äste, die als Griffe dienen, nehmen Sie dann eine Kette aus den hängenden Blumenkörben und setzen Sie die Griffe zusammen.

- 1. Szene: den **Lederhandschuh** aufnehmen.
- Vor einer Gruppe von 2 Hütten finden Sie **Nägel** zum Festschrauben von Dachziegeln. Wenn Sie diese aufnehmen, bilden Sie zusammen mit dem Handschuh einen **Kletterhandschuh.**



Dachziegelnägel

- Den Kletterhandschuh wählen und über den Felsen hoch in die Szene klettern, in der Sie die Kette aufgenommen haben.
- Eine immer brennende **Glaslampe** aufnehmen, mit der Sie Scheißpulver aufnehmen können.



Glaslampe

- **Schiesspulver** aufnehmen, um eine **Bombe** zu bauen.
- Zurück auf die obere Plattform gehen (in der Fels-Szene) und dort die Orb/Schießpulver-Bombe neben den Felsen legen. Eine Explosion bewirkt, daß der Fels auf die untere Plattform fällt.



Schießpulverexplosion

- Die **Schriftrolle** aufnehmen, die jetzt durch die neu gebildete Felsplattform zugänglich geworden ist.
- Den Wächter des Endes der Ebene besiegen.
- Ebene durch Eingang verlassen.



Schriftrolle

*Hinweis Bei jedem geladenen Niveau muß eine **Exit Scroll** gefunden werden, um die betreffende Ebene zu verlassen. Zusatzleben gibt es auf jeder Ebene in Form von **Zaubertränken.***

VIEL GLÜCK.

Last Ninja III

Introduzione

Raramente una società ha avuto più successo di quanto ne abbia avuto System 3 con i superpremiati giochi "L'ultimo Ninja" e "L'ultimo Ninja II". Questo innovativo gioco si è rivelato un grosso successo nel campo del software di intrattenimento, ed ha ottenuto ampi consensi dai media e da giocatori di tutto il mondo.

Questa serie di giochi, che ormai si presenta da sé, ha raggiunto ora l'apice con l'arrivo di "Ninja III".

Raramente una serie di giochi ha ottenuto più premi in tutto il mondo dell' "Ultimo Ninja".

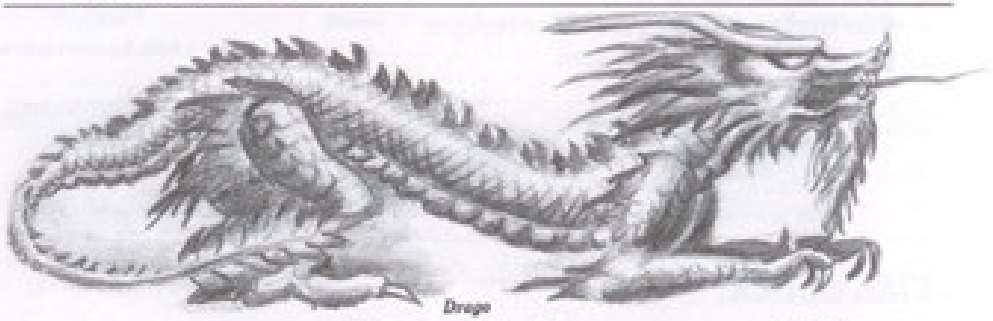
Mai una simile serie di giochi ha avuto più successo.

Ninja III è pronto ad esplodere sui vostri schermi con la grafica e le sequenze di lotta animate più maestose mai viste in questo tipo di gioco. Con suono a pulsazioni e sequenza introduttiva, Ninja III fa mostra di un livello di eccellenza mai sperimentato prima, nemmeno dai fan Ninja più incalliti.

Dal momento che Ninja III è qualcosa di più di un semplice gioco d'azione, vi raccomandiamo di leggere le istruzioni con attenzione e di acquisire una completa familiarità con i controlli.

Siamo sicuri che il nostro ultimo gioco vi piacerà.

Nota: Per riportare la vittoria nella vostra missione, dovete reccogliere le icone mostrate in questo libretto.



Drago

Buona fortuna...ne avrete bisogno.



Last Ninja III

La storia

I Ninjitsu o Ninja erano divenuti i guerrieri più temuti dei loro tempi, temuti perfino dai potenti samurai. Famosi come "I Mistici Guerrieri dell'Ombra", erano l'élite guerriera del Giappone feudale del diciannovesimo secolo. Si dedicavano a forgiare il loro corpo in macchine mortali, e la padronanza delle armi e dell'assassinio, la furbizia e l'invisibilità aveva donato loro la fama di invincibili, se non di immortali.

Sono passati alcuni secoli, ed è rimasto soltanto Armakuni, "l'ultimo Ninja", orgoglioso come sempre, e come sempre valoroso in battaglia, combatte per sorreggere le forze del "bene", contro il persistente flagello del "male" divulgato dal suo perfido nemico Kunitoki.

Kunitoki è il perfido shogun del clan Ashikaga, che invidia da sempre la potenza dei Ninja e farebbe qualsiasi cosa per acquisire la loro conoscenza. Ha giurato solennemente di distruggerli. Questo giuramento lo ha portato più di una volta a scontrarsi con "l'ultimo Ninja", che, a sua volta, ha dedicato tutta la sua esistenza a vendicare il terribile sterminio dei fratelli Ninja, secoli e secoli fa, per mano dei perfidi shogun. I loro scontri nei vortici del tempo e dello spazio sono epici, il loro reciproco odio non ha confini.

La lotta delle forze del bene contro quelle del male aveva condotto Armakuni all'isola di Lin Fen, il santuario dei Ninja Bianchi, per fermare l'ira di Kunitoki e proteggere gli insegnamenti degli essenziali Rotoli Koga. Armakuni aveva vinto, ma non completamente: Kunitoki era riuscito infatti a sfuggirgli.

Anni dopo, Armakuni era stato trascinato attraverso i tempi nella moderna New York, perché le idee di corruzione di Kunitoki minacciavano questa volta di distruggere gli ideali moderni. Questa doveva essere la loro ultima battaglia, aveva giurato Armakuni con determinazione. Ma ancora una volta lo shogun era riuscito a sfuggirgli, lasciando il Ninja umiliato, sconfitto nello spirito, e quasi rassegnato al fatto che il bene sarebbe stato sempre sopraffatto dal male.

La lotta in New York aveva lasciato l'ultimo Ninja esausto, dopo gli infiniti scontri con gli scagnozzi di Kunitoki, sconvolto dal fatto che il suo nemico di sempre era di nuovo riuscito a sfuggirgli, ma convinto che un giorno o l'altro avrebbe portato a termine la sua missione.

Col passare del tempo, il ruolo del Ninja all'interno della società era divenuto molto più tranquillo, rispetto alle sue prime imprese. Ma Armakuni conosceva

Last Ninja III



l'importanza del suo compito: la necessità di ricostruire l'ordine Ninja dalla sua personale conoscenza e dagli insegnamenti dei mitici e ben custoditi Rotoli Koga. Si sentiva di nuovo in pace con sé stesso: aveva accettato il ruolo di maestro e i suoi doveri con grande passione ed impegno, come aveva fatto con la storica battaglia nei tempi moderni a New York.

Pian piano si formò un nuovo e più forte ordine Ninja poiché i maestri dell'era precedente a New York si erano uniti ai giovani del 91'. Durante una difficile lezione, una strana sensazione di impadronì della classe. Era come se il tempo si fosse fermato. Quando Armakuni si alzò dalla sua posizione di meditazione, una strana luce lampeggiante lo avvolse. I membri più anziani della classe capirono immediatamente cosa stava succedendo, avevano già assistito a qualcosa del genere, e cercarono di calmare i più giovani, rassicurandoli sullo stato del loro maestro, e spiegando loro il ruolo dei Ninjitsu spirituali che ancora una volta stavano chiamando Armakuni, l'ultimo Ninja, per una pericolosa missione.

La luce attorno ad Armakuni divenne così intensa che i presenti dovettero coprirsi gli occhi. Il Ninja sapeva cosa stava succedendo, sapeva che c'era una missione lasciata a metà che risaliva a secoli prima. Sentì le sue budella contorcersi e una profonda determinazione, unita alla sua interiore energia mistica si impadronì di lui, mentre si preparava ad affrontare l'inevitabile battaglia. Sapeva benissimo chi era il suo avversario: dal giorno in cui il suo perfido nemico Kunitoki era riuscito a sfuggirgli a New York, ferendolo nell'orgoglio, Armakuni era vissuto solo per questo momento. Felice che il suo maestro avesse ancora una volta individuato Kunitoki, la sua unica apprensione era ora il luogo: dove si sarebbe svolta la lotta? Quale nuova dimensione temporale avrebbe dovuto affrontare? Quanto erano cresciuti in battaglia gli scagnozzi di Kunitoki? E inoltre, quanto era aumentata la potenza del suo acerrimo nemico dopo il loro ultimo incontro? Tutti questi interrogativi sarebbero stati risolti ben presto; nel frattempo Armakuni si svegliò dal suo profondo sonno.

Riconobbe immediatamente il luogo e tirò un grosso sospiro di sollievo: capì dove era stato mandato e perché.

Armakuni è tornato indietro, alle radici dello spiritualismo. E' stato trasportato nel Tibet (sulle montagne tibetane per essere più precisi), e lo scenario delle sue gesta saranno i templi tibetani, i mistici templi buddisti che ospitano il potere interiore dei Ninja Un tempio è diviso in sei stanze, ognuna rappresentante uno degli elementi e unite per fornireal Ninja l'essenza del potere e della forza mistica, così simbolica e necesaria all'esistenza del Ninjitsu. Gli elementi delle sei stanze

sono: TERRA, VENTO, ACQUA, FUOCO, LIMBO e VUOTO.

Nessuno prima d'ora è mai entrato nelle camere interne dei templi e nessuno sa quindi come verrebbe accolto un probabile esploratore. Il "VUOTO" potrebbe sembrare un'entità completamente sconosciuta a un Ninja che conosce solo i vecchi metodi, e le sue armi potrebbero apparire primitive a qualsiasi "ASSASSINO DELL'ERA SPAZIALE" che si cela all'interno di questa futuristica stanza e combatte eseguendo gli assurdi ordini del suo nuovo dittatore. Ma le armi sono soltanto uno strumento per la forza Ninjitsu. Conoscitore di molte mosse, "l'ultimo Ninja" sa di essere all'altezza della situazione, l'unica cosa che non sa è quanto tempo ci vorrà per portare a termine la missione.

Armakuni si ferma un attimo a meditare, ma improvvisamente avverte una strana e gelante sensazione. Sa già che dovrà affrontare di nuovo Kunitoki, ma stavolta si sente particolarmente potente, più potente che mai. I maestri gli hanno permesso di crescere in potenza, ma avrebbero dovuto chiamarlo tempo fa. La ragione della presenza di Kunitoki in quelle terre è più che evidente: il perfido shogun sta tentando di corrompere i mistici templi buddisti, e distruggere il loro potere interiore, così simbolico per la forza dell'ultimo Ninja.

Non avendo potuto sconfiggere Armakuni in un combattimento mortale, il perfido shogun vuole ora combattere la sua guerra ed esercitare la sua corruzione su un piano spirituale. Tutta la sapienza dell'ordine Ninja si basa sui templi tibetani per la guida e la forza spirituale: senza di essa l'ordine non esisterebbe più.

Kunitoki vuole cogliere l'opportunità di distruggere quella conoscenza che non potrà mai avere e quel nemico che non potrà mai sconfiggere.

E' la missione più importante per Armakuni...

La sconfitta sarebbe deleteria...

Adesso New York sembra solo l'inizio.

Per secoli si sono disprezzati a vicenda...

ma il vero odio non conosce età.

Last Ninja III



Istruzioni di caricamento

Importante: Spegnete sempre il vostro computer per almeno trenta secondi prima di caricare questo gioco. Se non osservate questa regola sarete soggetti a delle infezioni da virus.

A. Accendete il computer.

B. Inserite il disco 1 del gioco nell'unità del disco.

C. Il programma si avvierà automaticamente dal disco.

D. Dopo che la parte iniziale del programma è stata caricata, sullo schermo comparirà un messaggio che vi informa quando dovete inserire il disco 2 etc.

NOTA: LA SEQUENZA DELL'INTRODUZIONE PUO ESSERE SALTATA PREMENDO IL PULSANTE DEL FUOCO IN OGNI MOMENTO DURANTE LA PRESENTAZIONE DELL'INTRODUZIONE.

Caratteristica del codice d'accesso del livello

Al *compimento di un livello* un codice d'accesso compare sullo schermo. I codice d'accesso vi permettono di accedere a dei livelli specifici usati come un tipo di opzione continua evitando così di ricominciare il gioco dall'inizio.

NOTA: IL CODICE ATTUALE DOVREBBE ESSERE DIGITATO SULLO SCHERMO DELLA "TABELLA DEL PUNTEGGIO ALTO" SE NON VOLETE INCOMINCIARE IL GIOCO DAL LIVELLO UNO.

Se avete dei problemi consultate la guida allegata al vostro computer o il vostro rivenditore software per un consiglio. Se le difficoltà persistono anche dopo aver controllato la presenza di possibili guasti nel software, vi consigliamo di rispedire il gioco al vostro punto vendita.

Se non riuscite a progredire in un particolare livello, ed avete bisogno di qualche suggerimento od aiuto, contattate la System 3 al seguente numero:

Customer Enquiries/Technical Support

Tel: (081) 864 8212

System Three Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow
Middlesex HA1 2BQ

Copyright © 1991 System 3 Software Limited.

Last Ninja III





Pozione



Mantice



Corda



Chiave



Forcella



Lingotto

Mosse di base

Per cambiare la direzione verso la quale il Ninja è orientato, ruotate il manico del joystick in tutte le direzioni finché non ottenete quella desiderata.

Per camminare in avanti - spingete il joystick nella direzione verso la quale il Ninja è orientato.

Per indietreggiare - tirate il joystick nella direzione opposta a quella verso la quale il Ninja è orientato.

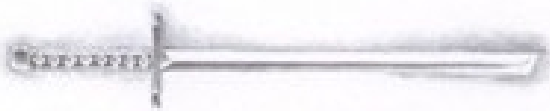
Mosse speciali

Per far girare il Ninja - Ruotate l'impugnatura del joystick in tutte le direzioni finché non ottenete quella desiderata.

Salto mortale - Mentre il Ninja si sta muovendo, tenete premuto il pulsante del fuoco per fargli fare un salto mortale in quella direzione.

Per raccogliere - Per raccogliere oggetti/armi, il pulsante deve essere premuto e il joystick tirato in basso verso sinistra o in basso verso destra (in diagonale).

NOTA: QUESTA MOSSA VIENE USATA ANCHE IN ALTRI MOMENTI DEL GIOCO PER COLLOCARE GLI OGGETTI IN UN DETERMINATO ORDINE O POSIZIONE.



Last Ninja III

Mosse di combattimento controllate dal joystick

Per attivare le mosse di combattimento il Ninja deve essere fermo e il pulsante del fuoco deve essere premuto.

Mosse disarmate

Calcio	Giù
Pugno	Su

Mosse di lancio (Shiraken, ecc.)

Lancio	Destra o sinistra

Mosse armate (Spada, Nunchukase e Bastone)

Pugnalata	Su
Fendente	Destra
Pugnalata alta	Sinistra
Calcio	Giù
Parata	Indietreggiare e sparare

Controlli da tastiera

P	- Raccoglie
M	- Opzione musica/effetti sonori
Barra spaziatrice	- Seleziona le armi/gli oggetti
HELP	- Pausa/Ripressa
ESC	- Interrompe il gioco

In ogni momento del gioco potete scegliere tra gli effetti sonori completi e la musica premendo il tasto **M.**

Si può giocare solo con il joystick.

Last Ninja III

Consigli generali

Il primo aspetto del gioco che dovete dominare riguarda i controlli del joystick. La natura altamente interattiva del gioco è dovuta ad alcune mosse complesse che il Ninja deve effettuare. Una buona padronanza dei controlli migliorerà notevolmente la vostra prestazione.

A causa degli elementi avventurosi, il nostro secondo suggerimento è che vi abituiate a registrare tutto quello che succede in ogni schermo. Ciò vi permetterà di ottenere punteggi più alti con il gioco ripetuto.

L'ultimo punto è, mai dare niente per scontato - alcune cose non sono affatto come sembrano. Siate curiosi, ficcanaso, ecc., ed esaminate tutto.

1 - Livello di energia del Ninja - Diminuisce ogni volta che il Ninja viene colpito, ecc. - non si riempie.

2 - Livello di energia del nemico - Funziona allo stesso modo del precedente ma questo si riempie quando il nemico viene sconfitto, permettendogli di alzarsi e combattere di nuovo.

3 - Punteggio

4 - Indicatore di Bushido - Appare all'inizio del gioco sotto forma di drago e di colore arancione, ma diventa gradualmente verde man mano che ottenete potere Bushido. Abbandonare uno schermo senza aver sconfitto un nemico è disonorevole e vi farà perdere del Bushido.

5 - Finestra di armi/oggetti - Le armi e gli oggetti trovati vengono visualizzati in questa finestra, così come gli oggetti specificatamente selezionati.

6 - Ruota della preghiera - Si apre per rivelare oggetti/armi da raccogliere in un determinato schermo. Quando un oggetto viene visualizzato significa che si trova nelle vicinanze. Dovete cercare di raccoglierlo all'interno di quell'area, una volta individuato il luogo; l'oggetto verrà quindi aggiunto al vostro inventario. La Ruota visualizza inoltre brevemente l'arma di un nemico poco prima del combattimento, fatto della massima importanza per ottenere Potere Bushido.



NOTA: IL BUSHIDO E IMPORTANTE PER IL COMPIMENTO DEL GIOCO E PER LA VOSTRA FORZA COMPLESSIVA. AD ESEMPIO, SE SFIDATE E SCONFIGGETE DEI NEMICI CON L'ARMA ESATTA, OTTERETE ULTERIORE POTERE BUSHIDO. LA STESSA COSA ACCADE QUANDO SFIDATE E SCONFIGGETE UN NEMICO ARMATO USANDO SOLO IL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO. QUESTO E PIU DIFFICILE MA VI PREMIA CON PIU POTERE BUSHIDO. LASCIARE LO SCHERMO SENZA SCONFIGGERE UN NEMICO SIGNIFICA PERDERE L'ONORE ED IL POTERE BUSHIDO.

Qui di seguito si trova una Completa Guida di Gioco al Livello Uno, che può esservi utile per familiarizzare con questo tipo di gioco e prepararvi ad affrontare le difficoltà che incontrerete nei vari livelli.

Ma ignoratela, se volete cercare di completare il gioco senza il nostro aiuto.

Last Ninja III

Guida al livello uno



Guanto

Ci sono 3 armi da raccogliere in questo livello: la spada, le stelle Shirakin (5 in una volta) e il Nunchukas, che deve essere costruito.

Per costruirlo, dovete raccogliere rami di legno, che diventeranno i manici, e una catena dai cestini per i fiori appesi, che vi servirà per legare insieme i manici.



Chiodi per Tegole

- Primo schermo - Raccogliete il **Guanto di Pelle**.
- All'esterno di un gruppo di due capanne ci sono dei **Chiodi per Tegole**. Raccogliendoli, insieme al guanto, creerete un **Guanto da Scalatore**.
- Selezionate il guanto da scalatore e scalate la scogliera sullo schermo dove avete raccolto la cantena.
- Raccogliete la **Lampada di Vetro** che rifornisce energia e vi permette di raccogliere la polvere da sparo.
- Raccogliete la **Polvere da sparo** per creare una **Bomba**.
- Ritornate alla "piattaforma superiore" nello schermo "Roccia" e collocate la sfera/bomba di polvere da sparo dietro la roccia. Un'esplosione farà cadere la roccia alla piattaforma inferiore.
- Raccogliete il **Rotolo (Scroll)**, ora disponibile dalla nuova "piattaforma rocciosa".
- Sconfiggete il guardiano della fine del livello.
- Uscite dal livello attraverso l'entrata.



Lampada di Vetro



Polvere da Sparo

NOTA: IL "ROTOLO D'USCITA" (EXIT SCROLL) DEVE ESSERE TROVATO SU OGNI CARICAMENTO PER USCIRE DA QUEL DETERMINATO LIVELLO. IN OGNI LIVELLO POTETE TROVARE VITE EXTRA SOTTO FORMA DI POZIONI.



Rotolo

Buona Fortuna!



Shirukin



Nunchukus



Spada



Bastone



Manico prezioso della spada



Palanchino

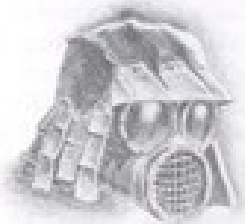
Last Ninja III



Formaggio



Toppa



Maschera Anti-Polvere



Agente di Scorrimento



Penna e calamaio



Corteccia



Bandana

Last Ninja III

Introduction

Rarement une société a connu un succès aussi complet que System 3 avec ses jeux primés *The Last Ninja* et le *Last Ninja II*. Les innovations apportées par ce logiciel ont représenté un progrès considérable en matière de loisirs informatiques et ont été saluées unanimement par les médias et les joueurs du monde entier.

Cette série de jeux qui est désormais considérée comme "Licence en elle-même" atteint son apogée avec la sortie de *Ninja III*.

Une série de jeux a rarement remporté autant de récompenses internationales que *The Last Ninja*.

Jamais une série de jeux n'a été aussi brillante.

Ninja III est sur le point d'exploser sur votre écran avec les graphiques et les séquences de combat les plus magnifiques jamais vus dans ce type de jeu. Avec des sons et une séquence d'introduction grandioses, *Ninja III* atteint un degré d'excellence qui laissent béats d'admiration les plus enragés des fanatiques de Ninja.

Comme *Ninja III* est bien plus qu'un jeu d'action, nous vous suggérons de lire attentivement les instructions et de prendre le temps d'apprendre à fond les commandes.

Nous espérons que vous apprécierez notre tout dernier jeu.

Remarque : Tout le long de ce livre vous verrez des icones qui vous ouvriront le chemin de la gloire.



Bonne chance... il vous en faudra beaucoup

Last Ninja III



L'histoire

Les Ninjitsu ou Ninja étaient les guerriers les plus redoutés de leur époque ; même les Samouraï les plus puissants les craignaient. Connus sous le nom de Guerriers mystiques de l'ombre, ils constituaient l'armée d'élite du Japon féodal du neuvième siècle. Leur engagement à faire de leurs corps des machines à tuer, leur maîtrise du combat, du meurtre, du camouflage ont conduit bon nombre d'entre eux à se croire invincibles voire immortels.

Des siècles après, le seul survivant était Armakuni, le dernier Ninja. Plus fier que jamais et vaillant au combat, il défend la cause du Bien pour empêcher son ennemi juré Kunitoki de semer implacablement le Mal.

Kunitoki est le méchant Shogun du clan des Ashikaga, qui a longtemps envié les pouvoirs de Ninja et serait prêt à tout pour acquérir le savoir des Ninjitsu. Pour arriver à ses fins, il a juré de les exterminer. Ce serment a entraîné Shogun dans de nombreux combats avec le dernier Ninja, qui a lui-même consacré sa vie à venger le massacre de la confrérie des Ninja il y a plusieurs siècles par l'abominable Shogun. Leurs affrontements dans le temps et l'espace étaient ni plus ni moins une épopée et leur haine réciproque était éternelle.

La lutte du Bien contre le Mal avait conduit Armakuni vers l'île de Lin Fen, le sépulcre du Ninja blanc, pour endiguer le courroux de Kunitoki et protéger l'enseignement des manuscrits Koga. La victoire d'Armakuni fut partielle, car Kunitoki avait lâché prise.

Bien des années plus tard Armakuni se retrouva dans le New York moderne et, de nouveau, les idées de corruption de Kunitoki semblaient prêtes à menacer la civilisation moderne.

Ce combat était censé être le dernier, c'est du moins ce qu'avait juré Armakuni, mais de nouveau le Shogun s'était esquivé. Humilié, effondré et mortifié par le fait que le Bien l'emportera toujours sur le Mal.

De la lutte à New York, le dernier Ninja sortait épuisé par les innombrables confrontations avec les suppôts de Kunitoki, désespéré que son vieil ennemi lui ait échappé de nouveau, mais sûr que son obstination à accomplir sa mission éternelle porterait un jour ses fruits.

Alors que le temps s'écoulait, Ninja menait, au sein de sa propre société, une existence plutôt tranquille par rapport à ses exploits passés, mais il avait conscience de l'utilité de son travail et de l'importance de reconstruire une

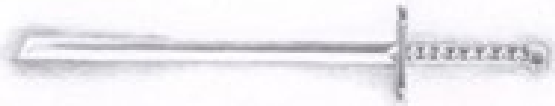
nouvelle confrérie Ninja en se basant sur son savoir personnel et sur l'enseignement mystique des manuscrits Koga jalousement gardés. Armakuni fut une fois de plus à l'aise dans son rôle de précepteur et il assuma sa charge avec une grande passion et un grand engagement, comme il l'avait fait précédemment lors de sa lutte historique dans le New York moderne.

Un ordre Ninja plus puissant commença à prendre forme alors que les maîtres de l'ère pré-new-yorkaise se mêlaient à la jeune classe de 1991. La classe fut envahie d'un étrange sentiment lors d'une session d'entraînement ardu. C'était comme si le temps s'était soudain arrêté. Lorsqu'Armakuni sortit de sa méditation, une singulière lumière l'enveloppait. Les membres les plus âgés de la classe savaient ce qui arrivait, ils avaient déjà assisté à ce phénomène auparavant et essayèrent avec empressement de calmer les jeunes, de leur assurer que leur maître était hors de danger, de leur apprendre le rôle des maîtres spirituels Ninjitsu qui rappelaient Armakuni, le dernier Ninja, pour une autre mission dangereuse.

La lumière se fit plus intense autour d'Armakuni, au point que tous les témoins oculaires de cette scène furent obligés de se protéger les yeux. Il savait ce qui se produisait, il savait qu'il y avait une tâche inachevée qui remontait à plusieurs siècles. C'était comme si quelque chose le prenait aux tripes, comme une détermination associée à une énergie mystique intérieure qui commençait à l'envahir et à le préparer pour les combats inévitables qui l'attendaient. Il savait quel ennemi les anciens maîtres voulaient le voir anéantir et, après tout, il avait vécu dans l'attente de ce jour, car il avait été outragé par l'esquive de son ennemi héréditaire à New York. Soulagé que ses maîtres aient enfin retrouvé Kunitoki, il n'était maintenant préoccupé que par le lieu. Où aurait lieu le combat ? Dans quelle ère ? Quelle avance technologique serait celle du nouveau royaume des suppôts de Kunitoki ? Et enfin quelle force aurait pu acquérir son ennemi mortel depuis leur dernier affrontement ? Il ne faisait aucun doute que toutes ces questions trouveraient leurs réponses au moment opportun, lorsqu'Armakuni sortirait de son profond sommeil.

Il reconnut le lieu de ses premières études et poussa un grand soupir en comprenant immédiatement où il avait été envoyé et dans quel but.

Armakuni était de retour au coeur même du spiritualisme Ninjitsu. Il avait été transporté au Tibet, dans les montagnes tibétaines pour être précis et le lieu de ses derniers exploits devait être les temples tibétains. Ces temples bouddhiques étaient la source de la puissance intérieure des Ninja. Un temple se compose de six pièces représentant chacune un des éléments qui donnent au Ninja la puissance et le



mysticisme, soit les symboles mêmes de l'existence des Ninjitsu. Les éléments des six pièces sont **LA TERRE, LE VENT, L'EAU, LE FEU, LES LIMBES** et **LE VIDE.**

Nul n'avait pénétré auparavant dans les pièces intérieures du temple et nul ne savait donc ce qui attendait les prétendus explorateurs. Le vide était une entité étrangère pour un Ninja qui ne connaissait que la tradition et dont les armes sembleraient primitives à un "assassin de l'époque de la conquête spatiale", tapi dans la pièce futuriste et s'évertuant à exécuter les ordres bizarres de son nouveau dictateur. Les armes, cependant, ne sont que les instruments de la puissance des Ninjitsu. Le dernier Ninja, passé maître en l'art du combat, sait qu'il est à la hauteur de la situation, mais il ne sait pas combien de temps il lui faudra pour accomplir sa tâche.

Armakuni prit le temps de méditer, mais une étrange sensation de froid s'empara soudain de lui. Il savait qu'il aurait une fois encore à affronter Kunitoki, mais sa force semblait cette fois plus grande que jamais. Il avait eu l'occasion d'accroître sa force pendant trop longtemps et il aurait dû être trouvé plus tôt. Armakuni n'eut pas besoin de dire la sinistre vérité à propos de la présence de Kunitoki dans cette région. Il était là pour prendre le contrôle des temples bouddhiques et détruire leur puissance intérieure si vitale pour la force du dernier Ninja.

Le diabolique Shogun, qui n'avait pas été en mesure de battre Armakuni par le passé dans un combat meurtrier, avait pris l'aspect spirituel de Ninju pour exercer sa forme particulière de corruption. Les adeptes de la confrérie des Ninja comptent sur l'aide et la force spirituelle des temples tibétains, sans lesquelles ils ne seraient rien.

Kunitoki saisit cette opportunité pour détruire le savoir qu'il ne pourrait jamais posséder et l'ennemi qu'il ne pourrait jamais battre.

Jamais la tâche d'Armakuni ne fut plus importante...
Jamais le constat inacceptable de l'échec ne serait plus préjudiciable...

Il semblait maintenant que New York n'était que le commencement...
Ils avaient nourri pendant des siècle une répugnance réciproque, or maintenant...

... la véritable haine est éternelle



Tourbillon

Instructions de chargement

Important: Eteignez toujours votre appareil pendant au moins trente secondes avant de charger ce jeu. La non-observation de cette règle peut entraîner l'infection de votre ordinateur par un virus.

A. Allumez l'ordinateur.

B. Insérez la disquette 1 de jeu dans l'unité.

C. Le programme se met automatiquement à charger.

D. Une fois la première partie du programme chargée, l'écran affiche un message qui vous demande d'insérer la disquette 2, etc.

Remarque: Il est possible de sauter la séquence d'introduction en appuyant sur le bouton de tir à tout moment pendant la présentation.



Service clientèle

En cas de problèmes, reportez-vous au manuel qui accompagne votre ordinateur ou consultez votre distributeur. Si les difficultés persistent et si vous avez cherché toutes les sources d'erreur possibles sur votre matériel, retournez le jeu à votre point de vente.

Si vous rencontrez des problèmes sur un point particulier et que vous ayez besoin de conseils, appelez System 3 au numéro suivant :

Customer Enquiries/Technical Support

Tél. : 19.44.81.864.8212

System Three Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow
Middlesex HA1 2BQ

Copyright © 1991 System 3 Software Limited



LE PIRATAGE C'EST DU VOL

AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégales) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à l'éditeur dont le nom figure sur cet emballage.


Potion


Soufflet


Corde


Clé


Agrafe


Linge

Commandes du clavier

P - Ramasser

M - Musique ou effets sonores

Barre d'espacement - Sélection d'armes/d'objets

Help (aide) - Arrêt/reprise

ESC - Abandon du jeu

Vous pouvez à tout moment activer les effets sonores ou la musique en appuyant sur la touche **M**.

Le jeu ne peut être joué qu'avec un joystick.

Commandes du joystick

Mouvement de base

Pour changer la direction prise par le Ninja, faites passer le joystick par toutes les positions jusqu'à ce que vous soyez dans la direction désirée.



Avancer	Poussez le joystick dans la direction prise par le Ninja.
Reculer	Tirez le joystick dans la direction opposée à celle prise par le Ninja

Mouvements spéciaux

Faire tourner le Ninja	Actionnez le joystick dans tous les sens jusqu'à ce que le Ninja prenne la direction désirée.
Sauter	Si le bouton de tir est maintenu enfoncé pendant le déplacement du Ninja, ce dernier sautera dans cette direction.
Ramasser	Pour ramasser des objets/armes, il convient d'appuyer sur le bouton et de tirer le joystick vers le bas et la gauche ou vers le bas et la droite (en diagonale).

Remarque: Ce mouvement est utilisé à certains endroits du jeu pour placer des objets dans l'ordre ou la position désirés.

Mouvements de combat commandés par joystick

Pour créer des mouvements de combat, il faut que le Ninja soit immobile et que le bouton de tir soit enfoncé.

Mouvements sans arme		**Mouvements avec armes (épée, Nunchukase et Bâton)**	
Coup de pied	vers le bas	**Epée**	vers la haut
Coup de poing	vers le haut	**Bâton**	vers la droite
		Bâton vertical	vers la gauche
		Coup de pied	vers le bas
Lancers (Shiraken, etc.)		**Parade**	recul et tir
Lancers	à droite ou à gauche		

Conseils

Les commandes du joystick sont les premiers aspects du jeu qu'il vous faut maîtriser. La nature très interactive du jeu s'impose en raison de quelques mouvements complexes que le Ninja doit effectuer. Un haut niveau de compétence pour ces commandes améliorera considérablement la jouabilité.

Nous vous suggérons, compte tenu des éléments qui constituent l'aventure, de prendre l'habitude d'enregistrer ce qui se passe sur chaque écran. Vous obtiendrez ainsi des scores plus élevés avec un jeu répété.

Ne vous croyez pas tout permis - et ne vous fiez pas à l'apparence des choses. Soyez curieux, fouinard et passez tout au peigne fin.

1 Niveau d'énergie de Ninja : il diminue chaque fois que Ninja reçoit un coup, etc. - ne remonte jamais.

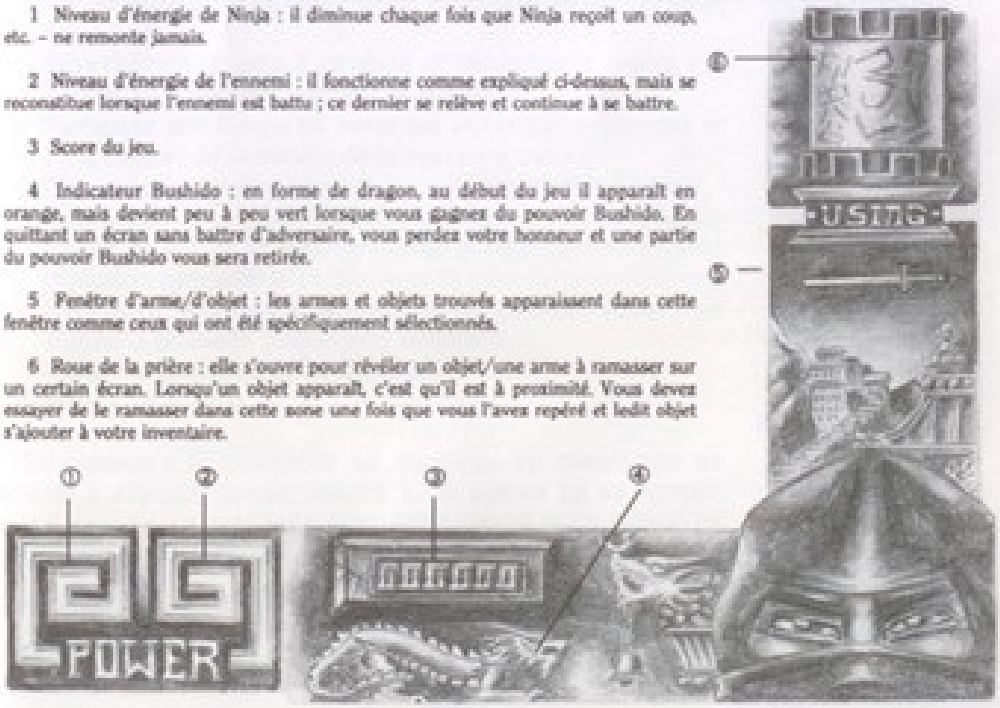
2 Niveau d'énergie de l'ennemi : il fonctionne comme expliqué ci-dessus, mais se reconstitue lorsque l'ennemi est battu ; ce dernier se relève et continue à se battre.

3 Score du jeu.

4 Indicateur Bushido : en forme de dragon, au début du jeu il apparaît en orange, mais devient peu à peu vert lorsque vous gagnez du pouvoir Bushido. En quittant un écran sans battre d'adversaire, vous perdez votre honneur et une partie du pouvoir Bushido vous sera retirée.

5 Fenêtre d'arme/d'objet : les armes et objets trouvés apparaissent dans cette fenêtre comme ceux qui ont été spécifiquement sélectionnés.

6 Roue de la prière : elle s'ouvre pour révéler un objet/une arme à ramasser sur un certain écran. Lorsqu'un objet apparaît, c'est qu'il est à proximité. Vous devez essayer de le ramasser dans cette zone une fois que vous l'avez repéré et ledit objet s'ajoutera à votre inventaire.





Remarque : Le pouvoir Bushido est important pour l'exécution du jeu et votre force globale. Par exemple, en attaquant et en battant des ennemis avec l'arme adéquate votre pouvoir Bushido augmente. Il augmente aussi lorsque vous attaquez un ennemi armé au cours d'un combat uniquement corps à corps. Cette épreuve est plus difficile mais est elle récompensée par un pouvoir Bushido considérable. Si vous quittez l'écran sans battre un adversaire, vous perdez votre honneur et une partie du pouvoir Bushido.

La section suivante, qui est un guide complet de jeu pour le niveau un, doit permettre au joueur de s'habituer à ce genre de jeu et de se préparer aux difficultés qui l'attendent dans les niveaux suivants.

Ne lisez pas cette section si vous souhaitez essayer le jeu sans notre aide.

Guide de jeu pour le niveau un



Gant

Il y a trois armes à ramasser à ce niveau. L'épée, les étoiles shirakin (5 d'un coup) et les Nunchukas qui doivent être créés.

Pour ce faire, ramassez des branches d'arbres qui deviendront des poignées et une chaîne de vos jardinières de fleurs pour lier les poignées.



Clous pour toitures

- Premier écran – ramassez le **gant en cuir**.
- A l'extérieur de deux huttes, il y a des **clous pour toitures**. En les associant au gant, vous confectionnerez un **gant d'escalade**.
- Sélectionnez le gant d'escalade et escaladez la falaise sur l'écran où vous avez ramassé la chaîne.
- Ramassez une **lampe en verre** qui se remplit en énergie et vous permet de ramasser de la poudre à canon.
- Ramassez la **poudre à canon** pour fabriquer une **bombe**.
- Retournez à la plate-forme supérieure sur l'écran du rocher et placez la sphère/bombe à côté du rocher. Une explosion précipite le rocher vers la plate-forme inférieure.
- Ramassez le **manuscrit** qui est maintenant accessible depuis la nouvelle plate-forme rocheuse.
- Battez le gardien à la fin du niveau.
  Sortez du niveau.



Lampe en verre



Explosion de la poudre à canon

Remarque : Il convient de trouver le manuscrit de sortie à chaque niveau chargé pour sortir de ce niveau. Vous trouverez des vies supplémentaires sous forme de potions à chaque niveau.



Manuscrit

Bon Chance...

Last Ninja III





Shiraken



Nunchakus



Epée



Bâton



Poignée d'épée ornée de pierres précieuses



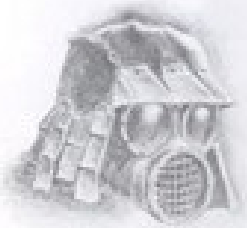
Levier



Fromage



Bonde



Masque anti-poussière



Liquide



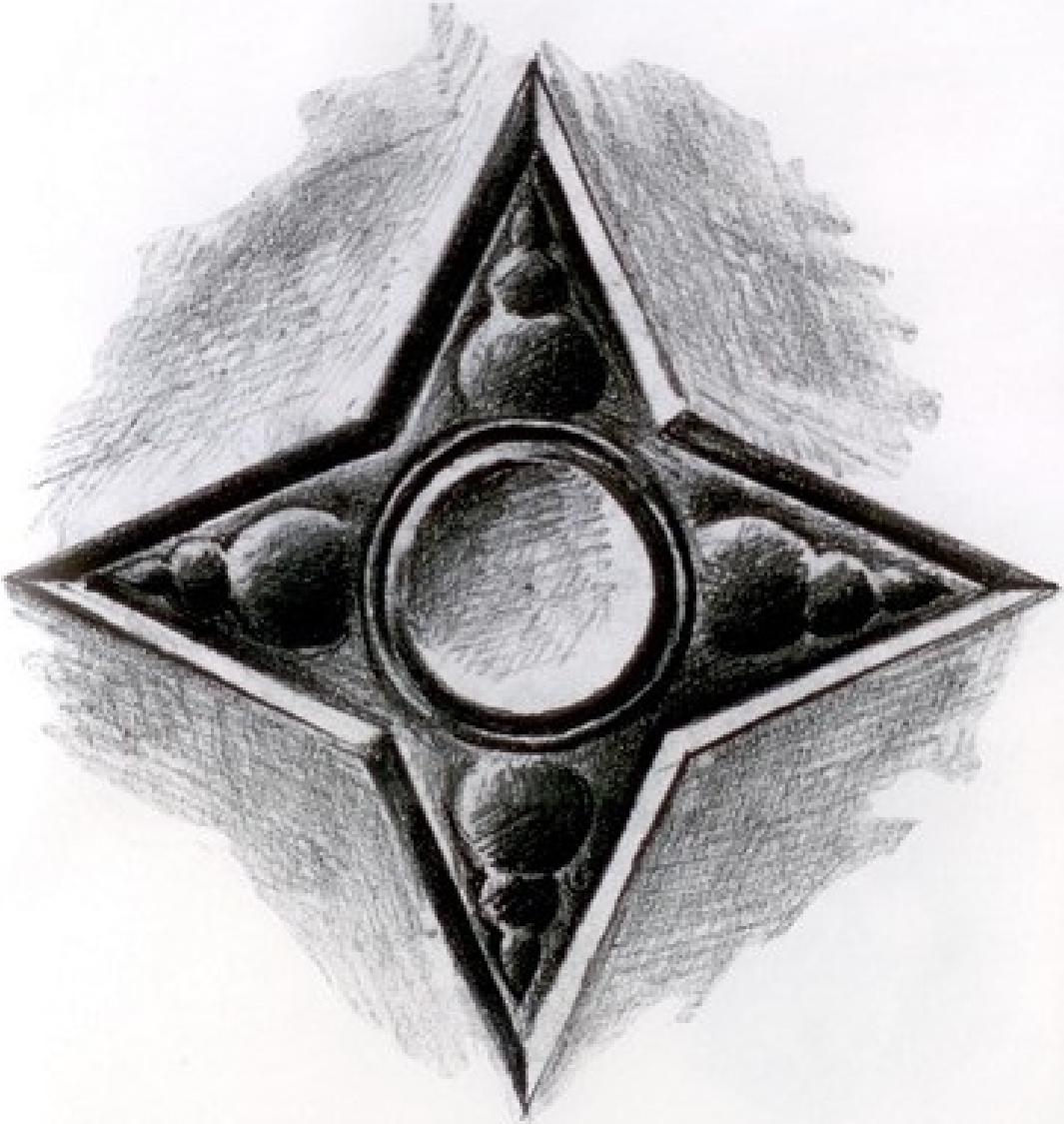


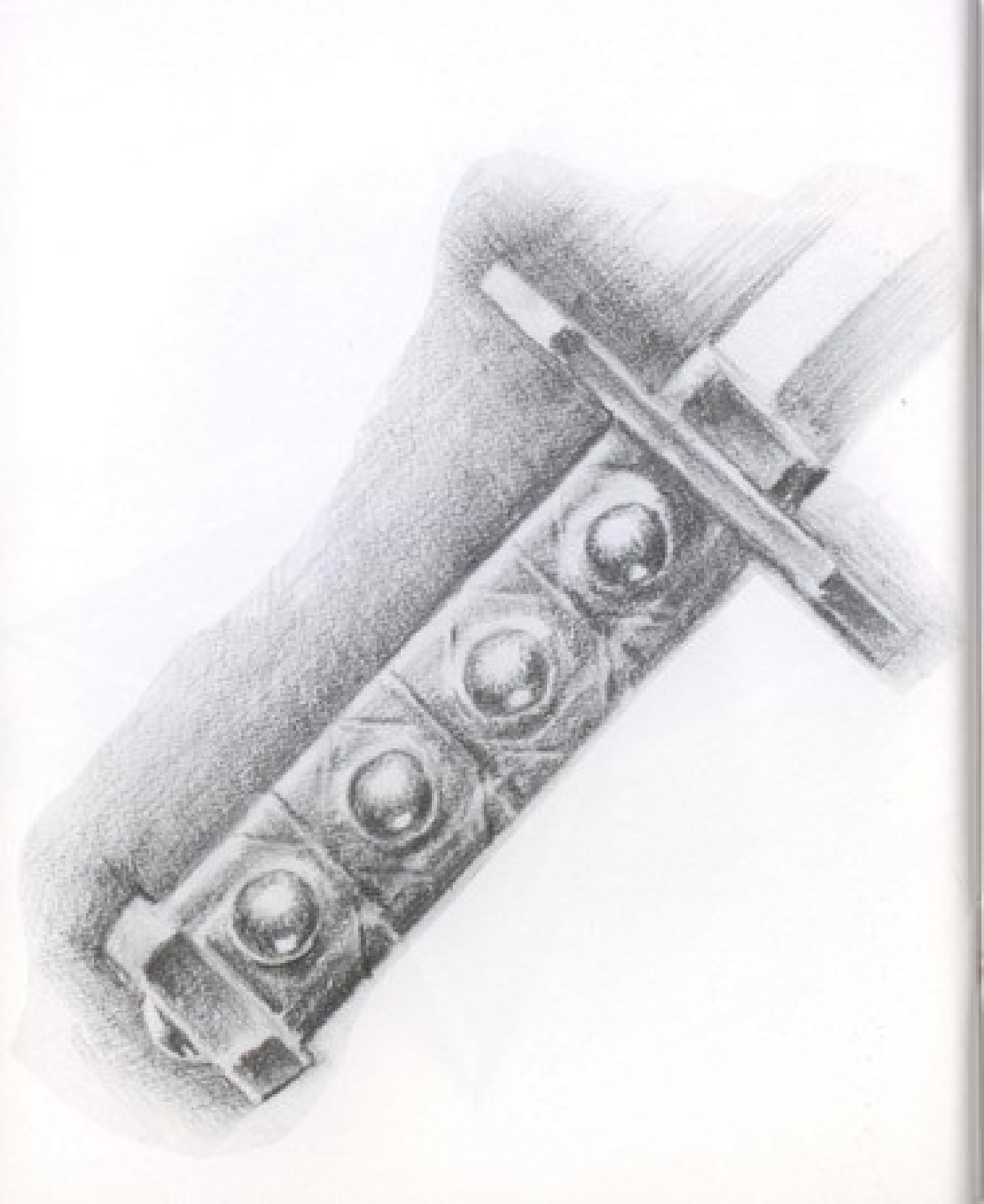
Bark



Bandana







SYSTEM 3 SOFTWARE LTD.
18 Peterborough Road · Harrow · Middlesex HA1 2BQ
Telephone: 081-864 8212 · Fax: 081-864 4851