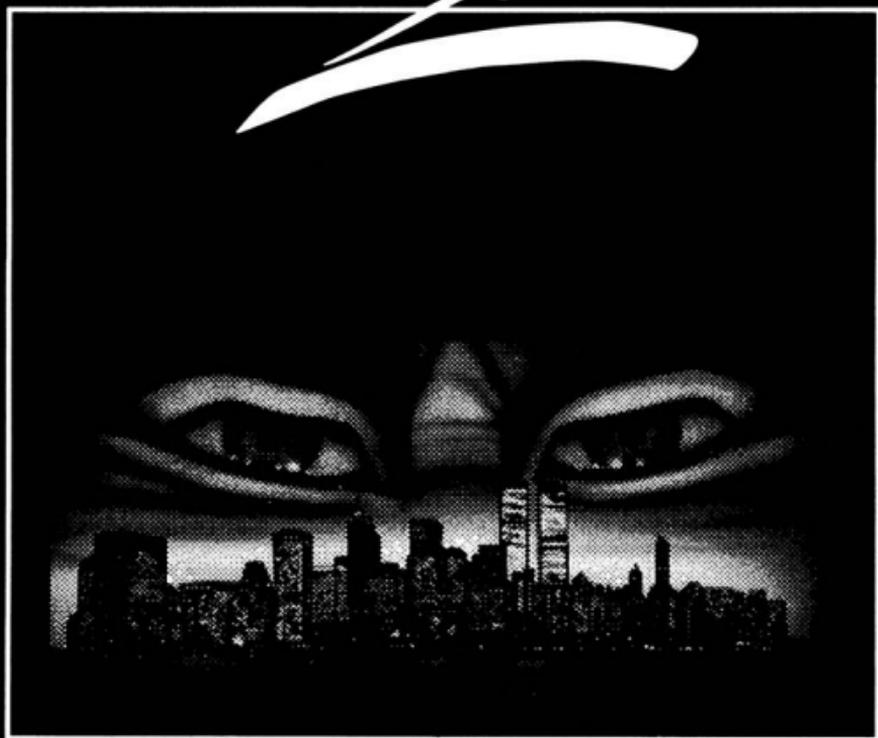


L A S T
NINJA



LAST NINJA 2

Raras veces consigue tener una compañía tanto éxito como ha tenido SYSTEM 3 SOFTWARE con el juego de recompensa de THE LAST NINJA. Esta innovación en el software ha demostrado ser un gran avance en los juegos de ordenador de entretenimiento en casa, consiguiendo una gran aceptación entre los medios y jugadores en todo el mundo.

System 3 Software tiene una sólida reputación de desarrollar software innovador y emocionante. Nuestro objetivo es proporcionar al jugador notas de entretenimiento a través de un juego lleno de desafíos e imaginación, además de la más sofisticada interacción disponible con el jugador en este tipo de juego. Y ahora, con cerca de 8.000 horas de trabajo invertidas en planificación y desarrollo del equipo que te trajo "The Last Ninja", nos complace presentarte "LAST NINJA II".

"LAST NINJA II" es el segundo juego en nuestro género de juegos de fantasía interactiva. Tiene aventuras del estilo de los rompecabezas, acción dinámica en la pantalla y un alto grado de control del jugador.

Debido a que somos conscientes de vuestras demandas, hemos incorporado muchas sugerencias en este juego. Por ejemplo: jugar contra reloj y tener una puntuación con la que comparar tu actuación.

Para obtener la mayor diversión de este juego, te

sugerimos que leas TODAS las instrucciones (y la historia), ya que éste no es simplemente un juego de acción.

Más adelante en este libro te daremos algunos consejos para que empieces.

Esperamos que disfrutes de nuestro último juego y esperamos entretenerte de nuevo en el futuro.

Los Ninja, conocidos como Los Guerreros Místicos de las Sombras, fueron la fuerza de lucha de élite del siglo IX del Japón Feudal. Se dedicaban a convertir sus cuerpos en máquinas de matar. Sus atributos eran muchos y variados, eran maestros del arte de las armas, del asesinato, del sigilo y de la invisibilidad y muchos pensaban que tenían control sobre lo sobrenatural. Un verdadero maestro de Ninjutsu podía incluso anticipar los movimientos de los adversarios... y hasta los pensamientos.

Para conseguir este alto nivel de habilidad todos los iniciados tenían que pasar por años de riguroso entrenamiento. La correcta aplicación de estas habilidades requería precisión, destreza y un control total de la mente. Los estudiantes de las artes Ninja se entrenan para tratar de alcanzar el estado de autoperfección y estar más cerca de su dios. Por ello, las disciplinas de lucha de las artes marciales se convirtieron en el camino más honorable hacia la perfección. Desgraciadamente, algunos de los Ninja abusaron de sus poderes...

Los Ninja fueron casi barridos del mapa durante la purga que se llevó a cabo en el siglo XII. Pero ahora

han vuelto y son más poderosos que nunca... ¡Han vuelto para vengarse!

La lucha con el Malvado Shogun Kunitoki se ha cobrado sus víctimas. Durante muchos meses, después de recuperar el control sobre la isla de Lin Fen, Armakuni, el nuevo maestro de Ninjutsu, cayó en una gran depresión por la pérdida de sus hermanos. Reflexionó una y otra vez sobre su batalla contra Kunitoki y llegó siempre a la misma conclusión: sólo había sido el final de la batalla, pero no de la guerra.

Después de más de un año de languidecer en Lin Fen, Armakuni estaba preparado para devolver el camino de los Guerreros de la Sombra a su antigua gloria. Con los pergaminos Koga en su poder, todo lo que Armakuni necesitaba ahora eran los discípulos para seguir su guía y las enseñanzas de los antiguos manuscritos.

A medida que se extendió la noticia de que había un nuevo maestro que tenía los pergaminos y que estaba a punto de empezar a entrenar comenzaron a llegar hombres. Eran los hijos de la élite luchadora de los Samurais.

Una nueva orden de Ninjas fue tomando forma lentamente. Pero esta vez el entrenamiento iba a ser más intenso que nunca. Jamás serían cogidos con la guardia baja y vencidos sin honor.

Durante una sesión de entrenamiento de Círculo Interior, la élite de la élite de maestros, un extraño sentimiento se cernió sobre la clase. Era como si el tiempo se hubiera detenido súbitamente, como si fueran las únicas personas que quedaban en el

mundo. A medida que Armakuni salía de su posición de meditación una extraña luz palpitante lo envolvió. Al ver esto la clase intentó ir a ayudar a Armakuni, pero estaban clavados en sus posiciones, nadie se pudo mover.

La intensidad de la luz creció alrededor de Armakuni hasta que la escena fue tan brillante que tuvieron que cubrirse los ojos. Cuando la luz se extinguió y finalmente desapareció, los estudiantes se pudieron volver a mover. Pero, ¿qué había pasado? ¿Dónde estaba el maestro?

¿Qué está pasando?, gritó Armakuni. Pero nadie podía oírle. Era como si fuese invisible y estuviese en una caja de cristal a prueba de sonido. ¿Por qué no corría la clase en su ayuda y le liberaban? ¿Por qué sentía miedo si dentro de él todo era calma como en la profundidad de los mares? ¿Qué juego era el que los antiguos estaban jugando con él? Sus preguntas no encontraban respuesta a medida que se sumía en la inconsciencia.

Armakuni estaba de pie en un duro suelo de madera rodeado de extraños objetos que le recordaban vagamente a instrumentos musicales. Detrás de él había una cortina ligeramente dividida por la mitad. A medida que intentaba enfocar los ojos en los alrededores su mente empezó a girar. Vio extrañas y gigantescas formas, todas cubiertas con espejos que casi alcanzaban las puertas del cielo.

“¿Dónde estoy?”, gritó Armakuni. Intentando controlar sus emociones hizo acopio de todas sus reservas de coraje. Debía de encontrar sentido a toda la locura

que le rodeaba. Meditó un momento y súbitamente experimentó una extraña y escalofriante sensación. Había una fuerza en esta tierra, una fuerza que no había sentido desde la batalla final con el Malvado Shogun Kunitoki.

“¿Podía él estar allí?” “¿Algún truco cruel del destino los había llevado a que estuvieran juntos una vez más?” A medida que estos pensamientos pasaban por su mente, Armakuni empezó a darse cuenta de que sus destinos estarían siempre entrecruzados y que cuando alguna fuerza malvada intentara oprimir a la humanidad, Armakuni era elegido para defenderla.

La preocupación más inmediata de Armakuni es explorar sus alrededores. Tiene que encontrar algún medio para defenderse de los peligros desconocidos que hay ante él. Aunque Armakuni había sido sacado de su tiempo con nada más que las ropas que lleva, tiene total confianza en sus habilidades.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Instala tu sistema de ordenador como se explica en tu manual del usuario. Asegúrate de que todos los periféricos no esenciales como cartuchos, impresora, etc., están desconectados. Si no lo haces así puedes tener dificultades al cargar.

Atari ST/Commodore Amiga

Enciende tu ordenador y mete el disco 1.

CONTROLES

Atari ST

Usa un joystick para controlar al Ninja además de las siguientes teclas:

CLEAR: Seleccionar el objeto que se lleva.

UNDO: Seleccionar el arma que se lleva.

J: Girar la orientación del joystick en 45 grados.

F1: Apagar la música.

F2: Pausa sí/no.

F10: Abandonar.

Commodore Amiga

Usa un joystick para controlar al Ninja además de las siguientes teclas:

HELP: Seleccionar el objeto que se lleva.

DEL: Seleccionar el arma que se lleva.

J: Girar la orientación del joystick en 45 grados.

F1: Apagar la música.

F2: Pausa sí/no.

F10: Abandonar.

MS DOS

Mete el disco 1 en la unidad A. Teclea Ninja.

Ahora sigue las instrucciones de la pantalla.

Para cargar el modo de gráficos directamente puedes teclear:

Ninja A para EGA.

Ninja B para CGA.

Ninja C para Tandy.

Nota: Si has instalado el juego en tu disco duro hazlo funcionar tecleando HD.

CONTROLES

Usa un joystick, las teclas cursor o el teclado numérico para controlar al Ninja.

S: Quitar/poner sonido.

P: Pausa sí/no.

+ y —: Seleccionar el objeto que se lleva.

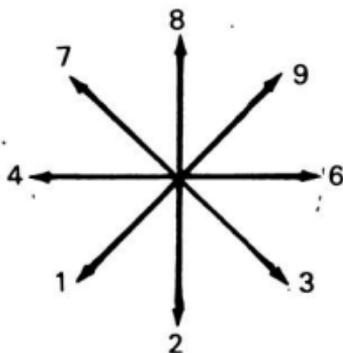
ESPACIO: Seleccionar el arma que se lleva.

F2: Salvar el juego (sólo al principio de un nivel).

F3: Cargar el juego salvado.

ESC X: Salir al DOS.

Q: Matar al Ninja.



MAY. +8: Puñetazo.

MAY. +2: Patada.

MAY. +7: Usar objeto.

MAY. +1: Coger objeto.

INSTRUCCIONES DE MULTICARGA

LAST NINJA II es un juego de multicarga. Cada nivel se cargará a medida que completes el anterior. Esto

significa que para disfrutar de un juego continuo TIENES que mantener tu disco de LAST NINJA II en tu unidad de disco en todo momento durante la sesión de juego. Cuando completes un nivel aparecerán en la pantalla indicaciones para saber qué es lo siguiente que tienes que hacer.

Es importante entender que, al contrario que la mayoría de los juegos de luchas, el personaje del Ninja es capaz de realizar movimientos en tres dimensiones. Esto significa que los movimientos que puedes hacer son relativos a la dirección en la que el Ninja está mirando a la pantalla.

MOVIMIENTOS BASICOS

Para cambiar la dirección a la que el Ninja está mirando mueve el joystick a través de todas las posiciones hasta que estés mirando en la dirección que quieres.

Para caminar hacia delante: Empuja el joystick en la dirección en la que el Ninja está mirando.

Para caminar hacia atrás: Empujà el joystick en la dirección opuesta a la que está mirando el Ninja.

Para girar a través del camino: Empuja el joystick en la dirección en la que quieres girar (esto se aplica cuando se está caminando hacia delante y hacia atrás).

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Para activar el modo de recoger pulsa el botón de

fuego y luego empuja el joystick a la derecha y a la izquierda diagonalmente.

Para recoger un objeto del camino o del paisaje primero tienes que situar al Ninja correctamente. El Ninja debe de estar mirando hacia el objeto que quieres recoger y estar lo suficientemente cerca de manera que cuando se agache sus manos estén tocando el objeto. Una vez las manos del Ninja han tocado el objeto, éste será automáticamente recogido y se mostrará en el área de la situación. Se añadirá entonces al inventario del Ninja.

SALTOS MORTALES

Para hacer que el Ninja dé un salto mortal, evite un ataque o eluda algún peligro, como saltar de una pared a otra, debes de hacer que el Ninja corra en la dirección en la que quieres que realice el salto mortal y mientras se está moviendo pulsar el botón de fuego. Debido a que el Ninja se puede mover en tres dimensiones saltará a lo largo del camino o a través del camino dependiendo de en qué dirección empujes el joystick: diagonalmente hacia arriba, a lo largo y arriba del camino; a los lados, a través del camino horizontalmente (el Ninja sólo puede realizar saltos mortales hacia delante).

CONSEJOS GENERALES

Los primeros aspectos del juego que debes de

dominar son los controles del joystick. Se requiere la alta naturaleza interactiva del juego debido a algunos de los complejos movimientos que el Ninja tiene que realizar. Un alto nivel de efectividad en los controles mejorará tu juego considerablemente.

Debido a los elementos de aventura nuestra segunda sugerencia es que debes de tomar el hábito de grabar lo que pasa en cada pantalla. Esto te permitirá obtener puntuaciones más altas con repetidos juegos.

El último punto es: nunca des nada por hecho, algunas cosas no son lo que parecen. Sé curioso, entrometido, etc., y examina todo.

IDEAS

Lo siguiente son ideas para algunos de los objetos y peligros con los que te puedes encontrar en tus viajes. Están listados en el orden de "carga", no necesariamente en el orden en el que te los encontrarás. Con el espíritu de todas las buenas aventuras... no te hemos contado toda la historia.

Llaves

Hay llaves buenas y llaves no tan buenas. Al principio son un poco difíciles de encontrar.

Puerta trampa

Consigue una buena asidera y lucha para salir de este problema.

Mapa

El mapa es un pequeño flash y te puede revelar mucho.

Nunchukas

Si consigues hacerte con este doble problema, harás que el juego se eleve con éxito.

Shiraken

Tienes que actuar inteligentemente para alcanzar las estrellas.

Palo

Si alcanzas nuevas alturas, el palo será formidable.

Botella

Merodea por las calles y date un trago de vino siempre que puedas.

Espada

Sal de tiendas para la mejor compra, puede ser un verdadero acero.

Hamburguesa

(Proverbio) "No hay amor más grande que sacrificar una hamburguesa por un amigo."

Tarjeta de crédito

Si accedes te dará una prolongación. Te subirá de verdad el ánimo.

Terminal de computadora

Tus números subirán si no actúas como un elefante.

El problema final está siempre en el dibujo, a salvo

El juego se juega en diferentes ambientes. Lo siguiente son unas pocas ideas del tipo de lugares que visitarás.

Carga uno: Central Park

La clave del éxito es ganar nuevas alturas y luego ir a hacer travesuras al río.

Carga dos: En la ciudad de Manhattan

Las calles de la ciudad pueden estar llenas de peligros. Salte antes de que el tiempo pueda realmente sacarte fuera. Si eres verdaderamente sofisticado, puedes ir hasta ello y tener un gran éxito.

Carga tres: Alcantarillas

Típicamente profundas, oscuras y malsanas. No habrá antorcha que llevar, sólo necesitarás una botella de Lotsa.

Carga cuatro: Fábrica de opio

Tienes que encontrar a un tipo agradable, puedes sufrir un shock a lo largo del camino. Pulsa con cuidado antes de darte un baño rápido.

Carga cinco: Bloque de oficinas

La entrada aquí no es un gran secreto. Puedes convertirte en un verdadero caso terminal antes de encontrarte a tu mayor fan.

Carga seis: La retirada de Shogun

Baja para ver a tu enemigo. Si eres lo suficientemente tonto, no será demasiado alarmante. Ten cuidado, si te acorralan, puede que tengas que hacer un turno de seis puntos.