



NINJA
Remix

SYSTEM 3 SOFTWARE....

Rarely does a company make as dramatic an impact as did System 3 Software with the award winning game The Last Ninja. 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.

System 3 Software has established a reputation for developing innovative and exciting software. Our aim is to provide the games player with hours of thrilling entertainment, through challenging and imaginative game play, plus the most sophisticated player-interaction available in this type of game. And now with over 8,000 man hours invested in planning and development.

Ninja Remix is a game set in the interactive action fantasy genre. It features adventure style puzzles, dynamic on-screen action and a high degree of player control.

Because we are always conscious of your demands for ever better products, we have incorporated many of your suggestions in this game. For example: playing against the clock and having a score to relate your performance to.

To get the most enjoyment out of this game, we suggest you read all the instructions (and story) thoroughly. This is not just a simple action game. Later in this booklet we give you some hints to get you started.

We hope you enjoy our latest game, and looking forward to entertaining you again in the near future.

THE LAST NINJA

After two hundred years of Fujiwara Clan rule, the most extravagant of all the Shogunates, the farmers and common folk decided it was time to leave their homes and travel to the Togakure Mountains where they would establish a clan of their own. And so was born the Ninjutsu, the mystic Shadow Warriors.

Four centuries later, the Ninja became the most feared warriors of the day, feared by even the bravest samurai and the most powerful of the Shogunates. The Ninja's mastery of weapon crafts and powers of mental control, ensured a swift a merciless victory over all their enemies. It took years for a person to become a master of Ninjutsu, years of arduous training forging body and mind into a death-dealing machine.

Kunitoki, the evil-minded Shogun of the Ashikaga Clan, had long envied the power and ability of the Ninja Brotherhood and would do anything to possess the secrets of their power. Believing that the only way to obtain the knowledge he hungered for was to destroy every Ninja. To this end, Kunitoki swore an oath to all his gods that he would bring about the Ninja's total destruction.

Once every ten years all the members of the Ninja Brotherhood must travel in pilgrimage to the island of Lin Fen. There they must pay homage to the shrine of the White Ninja, the founder of the Brotherhood, and receive more knowledge from the Koga Scrolls - the repository of all Ninja knowledge.

Seizing the opportunity, Kunitoki used all his knowledge of the Black Arts to summon forth evil spirits and dwellers of the nether worlds to do his bidding. Unleashing the full force of his wrath, Kunitoki directed his evil hordes to the island of Lin Fen, there they slaughtered all the Ninja Brotherhood.

Now nothing stood in the way of Kunitoki achieving his ultimate goal, possession of the Koga Scrolls and the arcane knowledge of the Ninjutsu. When his evil horde had completed their task, Kunitoki set sail for the island accompanied by his elite force of palace guards and Samurai officers.

Once they established themselves on the island they would begin training in the ways of Ninjutsu. Soon, the evil Shogun would be the master of his own Ninja, and no one would be able to stop him.

Unknown to Kunitoki not all the Ninja had been slaughtered, one had escaped the slaughter on the island, a young Ninja warrior, The Last Ninja.

When all the Ninja Brotherhood had set off on their pilgrimage to Lin Fen, there was always one warrior left behind. His task was to guard the other sacred shrine of the Ninja, the Bunkinkan shrine. This tradition had gone on since the earliest records of the Brotherhood. It served two purposes, to guard a most sacred artefact and to ensure that there would always be on Ninja warrior left should some disaster befall the Brotherhood during its pilgrimage.

Armakuni was not pleased to have been chosen for guard duty, he was young and eager to learn ever more about the ways of Ninjutsu. He had desperately wanted to attend the scroll reading ceremonies on the island. Now he would have to wait until his Brothers returned and gain the knowledge second-hand from them.

Word soon spread that there had been an unnatural disaster on the island and all the Brotherhood had been wiped out. Gathering all his courage, Armakuni swore an oath of revenge on the Bunkinkan shrine that he would wreak a terrible and bloody revenge for the death of his Brothers.

Armakuni had been to Lin Fen only once before, as a young acolyte newly joined the Brotherhood. He knew that it was a natural fortress and that there was a secret passage leading into the palace. When Armakuni arrived at the island his memory faltered, and with it some of his initial courage, the passages that he thought he remembered seemed different. He knew there was no turning back, he had sworn an oath and with that foremost in his mind he pressed onward.

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.

Switch on the computer.

Insert game disk A into internal disk drive (DF0).

The programme will then automatically run from the disk.

After the initial part of the program has loaded, the screen will display a message prompting you when to insert disk B or C

SAVE GAME FEATURE

At the end of every stage of the game you are given the option of saving the game. When you load up the game at the start, you are asked if you wish to begin a new game or load in a previously saved game.

The saved game has to be recorded on the disk that is currently in the drive when you are playing the game, do not use a formatted blank disk on which to save the game.

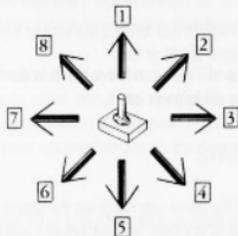
GAME CONTROL

The game can only be played using a joystick.

In order to create greater play realism, all the movements are 'relative' the Ninja's position in the play area. It is recommended that first-time players take some time to familiarise themselves thoroughly with the full range of movements available.

The first screen has been deliberately left without hazards to the player in order for you to have the opportunity to practice the moves before venturing too far into the game.

JOYSTICK MOVEMENT CHART



The main 'jogging' movements are activated by pushing the joystick in one of the four diagonal directions. The forward motion movements are relative to the way the Ninja is facing on the screen. For example, if the Ninja is facing away from you (up screen) then pushing in direction 2 on the joystick will make him move forward.

To turn the Ninja around you must roll the joystick round, through the main points on the joystick, till the Ninja is facing the direction you want him in. For example, if the Ninja is facing in direction 2 (up screen) and you wish to turn him around (through 180 degrees, facing down screen) then roll the joystick through positions 1, 8, 7 to 6. Of course, you can also go the other way as well.

To make the ninja do a half turn (from facing up right to up left), you use the example above but stop at position 8. Learning to change the Ninja's direction is fundamental to effective play of the game, it is important that you master this movement techniques prior to moving on in to game.

As face-to-face combat features heavily in this game, the Ninja has the ability to walk backwards from any direction he is facing. For example, if the ninja is facing direction 2 and is under attack from that direction then pulling the joystick in direction 6 will make him back off from his opponent. Alternatively, you can turn him around to escape from an adversary but sometimes there just isn't enough time!

There are many items around the game that the Ninja must pick up and to do this correctly, the Ninja must be precisely positioned on the road way. By using joystick positions 1, 3, 5 and 7 you can move the him across the road way and into position (see pick up description later).

The following is a complete list of all the basic joystick functions:-

NOT HOLDING A WEAPON, WITHOUT FIRE BUTTON PRESSED

- 2,4,6,8 - Relative main forward movement.
- 1,3,5,7 - Fine degree movement across road way.

NOT HOLDING A WEAPON, WITH FIRE BUTTON PRESSED

- 2,4,6,8 - Crouch Down and Block.
- 1,3,7 - Punch
- 5 - Kick

HOLDING STAFF OR SWORD, WITH FIRE BUTTON PRESSED

- 2,4,6,8 - Block, Crouch Down
- 3 - Stab Forward
- 7 - Mid-Height Slash
- 1 - High Slash
- 5 - Kick

HOLDING NUNCHAKUS, WITH FIRE BUTTON PRESSED

- 2,8 - Spin the weapon (to increase power)
- 4,6 - Block, Crouch Down
- 3 - Forward Strike
- 7 - Slash
- 1 - Punch
- 5 - Kick

HOLDING SHURIKEN, WITH FIRE BUTTON PRESSED

- 2,4,6,8 - Crouch Down
- 3,7 - Throw Shuriken
- 1 - Punch
- 5 - Kick

SPECIAL MOVES AND FEATURES

Somersaulting

The Ninja can somersault in any of the four main movement directions (2,4,6,8).

To make the Ninja somersault, press the fire button while the Ninja is moving forward then move the joystick in the direction you want the Ninja to somersault.

There are three different distances the Ninja can somersault, this is determined by which position on the joystick is used. For example, The Ninja is moving in direction 2 he will do a middle distance somersault. If he was moving in direction 1 then he will do a long distance somersault and if he was moving in direction 3 he will do a short distance somersault. Mastering the different distances the Ninja can jump is essential to overcome some of the hazards in the game.

Certain hazards, like jumping from one stepping stone to another, require the Ninja to be standing still prior to somersaulting. In these special situations, the joystick should be in the central (neutral) position, press the fire button and push the joystick in the direction, and choice of distance, you want the Ninja to travel.

PICK UP OBJECTS

This function uses the crouch movements to collect objects on or near the road ways. The important thing to remember is, as in real life, to pick anything up then your hands must touch the object. So to with the Ninja, his hands must actually touch an object in order for him to collect it. Once you have identified the location of an object, position the Ninja so that when his hands are outstretched, during the crouch move, they will make contact with the object. When this happens the object will automatically be added to the Ninja's inventory and displayed in the status area. Objects to be collected will flash when you first come on screen.

As mentioned earlier, practice of these moves before attempting to get deeply into the game is essential. Take time out on the first screen to become familiar with all the moves/functions and you will be able to gain full enjoyment from this exciting and skilful game.

OBJECTS TO BE COLLECTED DURING THE GAME

POUCH Essential for you carry your booty around in.



KEY Nearing the end of your tether? This opens the door to success.



NUNCHAKUS An essential weapon.



APPLE An apple a day....' gives you a bit of extra life.



SWORD An essential weapon.



SMOKE BOMB You will be able to smoke out the source of the fire.



CLAW Claw your way to the top, and down again.



GLOVE

This is a good habit to pick up.



STAFF

An essential weapon.



SHURIKEN

An essential weapon.



AMULET

To give is far greater than to receive...'



FLOWER

Somewhere, there is a vase waiting for you.



ROPE

Don't just run out, clamber around a while.



BOTTLE

Sweet dreams are made with this.



SCROLLS

Once found, your quest is at an end.



GAME PLAY

Following are some basic hints and tips to help you accomplish your task. Remember, as with all great adventure games, things may not always seem as they really are. Also, we have not given away too much, there is still a lot for you to find out for yourself.

As general points for all the stages of the game:-

It is a wise idea to make a detailed map of the game as you play it - not all roads 'lead West', as they say!. On your map it is a good idea to mark all the key elements like the type of guard (if there is one), any object or objects you might find on a particular screen, location of weapons.

There is help around the game; there are fountains of knowledge that can be consulted and shrines that will offer up divine insight into what to look for - if you show the right, humble attitude. When you have been told to look out for something in particular, it can be found on the next screen, usually!.

Once you have collected an object it is then available for use. Some objects will only be effective in special locations (this is always related to the nature of the object) while others, like the sword for example, can be used anywhere. To use an object or weapon you must select it by cycling through the Ninja's inventory - pressing the H key will list all the objects in the status area. Pressing the space bar selects the weapon you want to use.

If you ever need a bit of time to stop and gather your thoughts, pressing F7 will pause the game.

It is important that you have a good search around the screens, some of the objects/weapons are cunningly hidden on the screen; and sometimes there might be more than one on a screen!.

FEATURES

The following is a list of the different locations (stages) of the game:-

STAGE 1 - THE WILDERNESS Many of the objects you will need to successfully complete of the whole game; leave no stone un-turned, make sure you search thoroughly.

STAGE 2 - WASTELANDS Not only are there important objects to be found, you must also conquer the threatening mountains of Lin Fen.

STAGE 3 - PALACE GARDENS There are numerous hazards to overcome, and if there were not enough, the guards have taken an even greater dislike to you!.

STAGE 4 - THE DUNGEONS Or more appropriately known as the palace of nightmares. Make plenty of maps, and more maps otherwise you might find this stage just too (a)mazing for words.

STAGE 5 - PALACE (Low Level) If you think that getting into the palace was a stiff problem to solve, wait till you get inside!.

STAGE 6 - PALACE (The Inner Sanctum) The Shogun's private rooms, don't get over awed by the sights, your final goal is close at hand.

STATUS AREA

The status display is divided into different sections.

At the bottom left are stamina and endurance meters, these tell you what condition both you and an opponent are in when locked in deadly combat.

At the upper right side are the collect/found/using object displays. There functions are to tell you what to collect, what you already have collected, what you are currently using. At the bottom centre of the display is a panel that tells you what weapons you have collected (this information is permanently on display).

LIVES

You begin playing the game with three lives in stage 1, finding the life giving object will give you one extra life. To help you a little, if you begin stage 2 with only one life then you will receive another immediately.

INVULNERABILITY

In order to overcome certain hazards/opponents etc. you will have to resort to the use of Ninja Magic. The magic takes on various forms, some of which the source is hidden behind trees, rocks; even in the likes of big boiling pots or it might even be literally underfoot. The magic is collected the same as any other object - but nothing will be displayed in the found section of the status area. Instead the Ninja will exhibit some changes to itself - albeit short lived.

LE DERNIER NINJA

Après deux cents ans de joug imposé par le clan Fujiwara, le plus fou de tous les Shogunates, les fermiers et les gens du commun décidèrent qu'il était temps de quitter leurs maisons et de partir vers les montagnes Togakuré pour y établir leur propre clan. C'est ainsi que naquirent les Ninjutsu, Guerriers mystiques de l'Ombre.

Quatre siècles plus tard, les Ninja devinrent les guerriers les plus redoutés de l'époque. Même les samourais les plus courageux et les Shogunates les plus puissants en avaient peur. La maîtrise des armes par les Ninjas et le contrôle de leurs facultés intellectuelles leur assurèrent une victoire rapide et sans merci sur tous les ennemis. Il fallait des années pour devenir un maître en l'art du Ninjutsu, des années d'entraînement laborieux à transformer corps et esprit en une machine défiant la mort.

Kunitoki, le Shogun diabolique du clan Ashikaga enviait depuis longtemps le pouvoir et les talents de la Confrérie Ninja et faisait tout pour se procurer les secrets de leur puissance, pensant que le seul moyen d'y parvenir était de détruire tous les Ninjas. C'est ainsi que Kunitoki fit le serment à tous ses dieux de détruire totalement les Ninjas.

Une fois tous les dix ans, tous les membres de la Confrérie Ninja doivent faire un pèlerinage sur l'île de Lin Fen, pour rendre hommage au tombeau du Ninja Blanc, fondateur de la Confrérie, et en apprendre davantage par les Manuscrits Koga, dépositaires de tout le savoir Ninja.

Saisissant cette occasion, Kunitoki utilisa toutes connaissances en Magie Noire pour invoquer les esprits diaboliques et les habitants des enfers afin qu'ils exaucent son souhait. Déchaînant toute la force de sa colère, Kunitoki dirigea les hordes démoniaques vers l'île de Lin Fen où toute la Confrérie Ninja fut anéantie.

Rien ne se trouvait maintenant sur le chemin de Kunitoki pour parvenir à son but ultime: posséder les Manuscrits Koga et le savoir secret des Ninjutsu. Une fois sa horde démoniaque eut terminé sa besogne, Kunitoki mit les voiles vers l'île accompagné de son armée d'élite composée de gardes du palais et d'officiers Samourais.

Une fois établis sur l'île, ils commencèrent à s'entraîner suivant le modèle des Ninjutsu. Très vite, le terrible Shogun devint le maître de son propre Ninja et personne ne pouvait l'arrêter.

Ce que Kunitoki ne savait pas, c'est que tous les Ninjas n'avaient pas été tués. L'un d'eux avait échappé au massacre sur l'île, un jeune guerrier Ninja, The Last Ninja (le Dernier Ninja).

Lorsque toute la Confrérie Ninja partait en pèlerinage sur Lin Fen, il y avait toujours un guerrier qui restait derrière. Sa tâche était de garder l'autre tombeau sacré des Ninjas, le Tombeau Bunkinkan. Cette tradition existait depuis les débuts de la Confrérie. Elle avait deux objectifs: garder un objet on ne peut plus sacré et veiller à ce qu'il restât toujours un guerrier Ninja dans le cas où une catastrophe s'abattrait sur la Confrérie pendant le pèlerinage.

Amakuni n'était pas très heureux d'avoir été choisi pour le tour de garde. Il était jeune et désireux d'en apprendre davantage sur les secrets du Ninjutsu. Il avait fait tout son possible pour participer aux cérémonies de lecture des manuscrits sur l'île. Il fallait qu'il attende maintenant le retour de ses frères qui lui rapporteraient des connaissances de seconde main.

La rumeur courut rapidement qu'une catastrophe surnaturelle avait eu lieu sur l'île et que toute la Confrérie avait été balayée. Sur le Tombeau Bunkinkan, Amakuni, rassemblant tout son courage, fit le serment de se venger et jura que la mort de ses Frères serait vengée par le sang.

Amakuni n'avait été qu'une seule fois sur l'île de Lin Fen auparavant, lorsque, jeune novice, il venait de rejoindre la Confrérie. Il savait qu'il s'agissait d'une forteresse naturelle et qu'il existait un passage secret menant au palais. Lorsque Amakuni arriva sur l'île, sa mémoire flancha ainsi que son courage initial si bien que les passages qu'il avait pensé se rappeler, semblaient différents. Il savait qu'il ne pouvait pas faire demi-tour. Il avait fait un serment et ce fut cette pensée qui le stimula à avancer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IMPORTANT: Éteignez toujours votre appareil pendant au moins trente secondes avant de charger ce jeu. La non-observation de cette règle peut faciliter l'intrusion d'un virus et, par conséquent, l'infection de votre machine.

Allumez l'ordinateur.

Insérez la disquette de jeu A dans l'unité de disque incorporée (DF0).

Le programme se lance automatiquement.

Une fois la partie initiale du programme chargée, l'écran affiche un message vous demandant d'insérer la disquette B ou C.

FONCTION DE SAUVEGARDE DE JEU

À la fin de chaque étape du jeu, vous pouvez sauvegarder le jeu. Lorsque vous le chargez au début, il vous est demandé si vous voulez commencer un nouveau jeu ou charger un jeu précédemment sauvegardé.

Le jeu sauvegardé doit être enregistré sur la disquette qui se trouve dans l'unité lorsque vous jouez. N'utilisez pas une disquette vierge formatée pour sauvegarder le jeu.

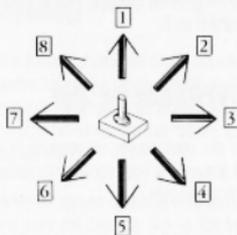
CONTROLE DU JEU

Le jeu ne peut se jouer qu'avec un joystick.

Pour pouvoir créer un plus grand réalisme de jeu, tous les mouvements se rapportent à la position du Ninja dans la zone de jeu. Il est conseillé aux joueurs qui jouent pour la première fois de se familiariser avec les divers mouvements.

Le premier écran a été volontairement laissé sans risques pour permettre au joueur de s'exercer avec les mouvements avant de s'aventurer plus loin dans le jeu.

TABLEAU DE MOUVEMENT DU JOYSTICK



Les principaux mouvements de "secousse" sont activés en poussant le joystick dans l'une des quatre directions diagonales. Les mouvements de direction avant se rapportent à la manière dont le Ninja fait face à l'écran. Par exemple, si le Ninja est éloigné de vous (haut de l'écran), si vous poussez dans la direction 2 de votre joystick, il avance.

Pour faire tourner le Ninja, vous devez faire rouler le joystick par l'intermédiaire de ses points principaux jusqu'à ce que le Ninja se trouve dans la direction souhaitée. Par exemple, si le Ninja fait face à la direction 2 (haut de l'écran) et que vous voulez le faire tourner (à 180 degrés, face au bas de l'écran), faites rouler le joystick dans les positions 1, 8, 7 et 6. Bien sûr, vous pouvez aussi faire le contraire.

Pour que le Ninja fasse un demi-tour (du haut à droite vers le haut à gauche), utilisez l'exemple ci-dessus mais arrêtez-le sur la position 8. Il est fondamental d'apprendre à changer la direction du Ninja pour que le jeu soit bien joué. Il est important que vous maîtrisiez ces techniques de mouvements avant de commencer à jouer.

Etant donné que le jeu consiste principalement en combats en face-à-face, le Ninja peut reculer à partir de n'importe quelle direction à laquelle il fait face. Par exemple, si le Ninja fait face à la direction 2 et se retrouve attaqué, tirez le joystick dans la direction 6 pour qu'il recule par rapport à son adversaire. De la même manière, vous pouvez le faire tourner pour qu'il échappe à une attaque mais parfois vous n'en avez pas le temps!

Le Ninja doit saisir de nombreux objets dans le jeu et pour le faire correctement, il doit être positionné avec précision sur la route. En utilisant les positions de joystick 1, 3, 5 et 7, vous pouvez lui faire traverser la route et le placer (voir la description sur la manière de saisir des objets un peu plus loin).

Voici une liste complète de toutes les fonctions fondamentales du joystick:

SANS ARME, SANS APPUI DU BOUTON

- 2,4,6,8 – Mouvement avant relatif
- 1,3,5,7 – Léger mouvement par degré sur la route

SANS ARME, AVEC APPUI DU BOUTON

- 2,4,6,8 – Blocage, s'accroupir
- 1,3,7 – Coup de poing
- 5 – Coup de pied

AVEC BATON OU SABRE, AVEC APPUI DU BOUTON

2,4,6,8	-	Blocage, s'accroupir
3	-	Poignard vers l'avant
7	-	Barre à mi-hauteur
1	-	Barre élevée
5	-	Coup de pied

AVEC NUNCHAKUS, AVEC APPUI DU BOUTON

2,8	-	Rotation de l'arme (pour augmenter la puissance)
4,6	-	Blocage, s'accroupir
3	-	Coup avant
7	-	Barre
1	-	Coup de poing
5	-	Coup de pied

AVEC SHURIKEN, AVEC APPUI DU BOUTON

2,4,6,8	-	S'accroupir
3,7	-	Jet du shuriken
1	-	Coup de poing
5	-	Coup de pied

MOUVEMENTS ET FONCTIONS SPÉCIALES

SAUT PÉRILLEUX

- Le Ninja peut faire un saut périlleux dans l'une des quatre directions principales (2,4,6,8).
- Pour ce faire, appuyez sur le bouton feu pendant que le Ninja avance puis déplacez le joystick dans la direction dans laquelle vous voulez que le Ninja fasse un saut périlleux.
- Il existe trois distances sur lesquelles le Ninja peut faire un saut périlleux, déterminées par la position du joystick. Par exemple, si le Ninja va dans la direction 2, son saut périlleux se fera sur une distance moyenne. S'il va dans la direction 1, il se fera sur une longue distance et dans la direction 3, sur une distance courte. Il est essentiel de maîtriser les différentes distances sur lesquelles le Ninja peut sauter pour surmonter certains des risques du jeu.
- Certains risques, tel que sauter d'une pierre de gué à une autre, exigent que le Ninja se tienne debout sans bouger avant de faire son saut périlleux. Dans ces situations spéciales, le joystick doit être sur la position centrale (neutre). Appuyez sur le bouton feu et poussez le joystick dans la direction et sur la distance choisies pour le Ninja.

SAISIE DES OBJETS

- Cette fonction utilise les mouvements d'accroupissement pour saisir des objets qui se trouvent sur la route ou tout près. La chose la plus importante à se rappeler est que, tout comme dans la vie réelle, pour saisir quoi que ce soit, vos mains doivent toucher l'objet. Il en est de même avec le Ninja. Ses mains doivent être en contact avec l'objet pour qu'il puisse le saisir. Une fois que vous avez identifié l'emplacement d'un objet, placez le Ninja de manière à ce que ses mains, lorsqu'elles sont tendues, et pendant l'accroupissement, touchent l'objet. L'objet s'ajoute ensuite automatiquement à l'inventaire du Ninja et s'affiche dans la zone de statut. Les objets à saisir clignotent lorsque l'écran apparaît pour la première fois.
- Comme indiqué plus haut, l'entraînement à ces mouvements avant de tenter d'aller plus profondément dans le jeu est essentiel. Prenez votre temps sur le premier écran pour vous familiariser avec tous les mouvements et toutes les fonctions et vous pourrez vous amuser follement avec ce jeu excitant et raffiné.

OBJETS À SAISIR PENDANT LE JEU

PETIT SAC Essentiel pour que vous transportiez votre butin



CLÉ Vous êtes au bout du rouleau ? Cet objet vous ouvre la porte de la réussite



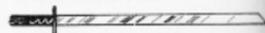
NUNCHAKUS Une arme essentielle



POMME Une pomme par jour... vous donne un peu plus de vie



SABRE Une arme essentielle



BOMBE DE FUMÉE Vous pourrez enfumer la source du feu



GRIFFE Agrippez-vous pour aller vers le haut et pour redescendre



GANT C'est un bon accessoire à saisir



BATON Une arme essentielle



SHURIKEN Une arme essentielle



AMULETTE Donner est mieux que recevoir...



FLEUR Quelque part, il y a un vase qui vous attend



CORDE Ne vous enfuyez pas. Grimpez pendant quelques minutes



BOUTEILLE Grâce à elle vous faites de beaux rêves



MANUSCRITS Une fois trouvés, votre quête approche sa fin



DÉROULEMENT DU JEU

Ci-dessous se trouvent quelques conseils de base pour vous aider à accomplir votre tâche. Rappelez-vous que, comme avec tous les grands jeux d'aventure, les choses risquent de ne pas toujours sembler aussi réelles qu'elles le sont vraiment. De même, nous ne vous avons pas tout dévoilé et il y a encore beaucoup de choses que vous devez trouver par vous-même.

Idées générales pour toutes les étapes du jeu :

Il est conseillé de faire une carte détaillée du jeu au fur et à mesure de sa progression. Toutes les routes ne mènent pas à l'Ouest! Sur votre carte, il est judicieux d'indiquer tous les éléments-clés, tels que le type de garde (s'il y en a un), les objets que vous pourriez trouver sur un écran particulier, les emplacements d'armes.

De l'aide vous est donnée dans le jeu; des fontaines de connaissance peuvent être consultées et des tombeaux vous offriront une vue divine sur ce que vous recherchez, si vous faites preuve d'une attitude correcte et humble. Lorsqu'il vous est demandé de chercher quelque chose en particulier, vous pouvez souvent trouver l'objet sur l'écran suivant!

Une fois que vous avez saisi un objet, il est utilisable. Certains objets ne sont efficaces que dans certains emplacements spéciaux (souvent selon la nature de l'objet) tandis que d'autres comme le sabre, peuvent être utilisés ailleurs. Pour utiliser un objet ou une arme, vous devez le/la sélectionner en faisant défiler l'inventaire du Ninja. Appuyez sur la touche H pour dresser la liste de tous les objets se trouvant dans la zone de statut. Appuyez sur la barre d'espacement pour sélectionner l'arme que vous souhaitez utiliser.

Si vous avez besoin d'une pause pour vous remettre les idées en place, appuyez sur F7 et le jeu s'interrompra.

Il est important que vous cherchiez bien sur les écrans. Certains des objets/armes sont bien cachés et parfois, vous en trouverez plus d'un sur un seul écran!

FONCTIONS

Voici la liste des divers emplacements (étapes) du jeu:

Etape 1 – LA JUNGLE De nombreux objets dont vous aurez besoin pour réussir le jeu s'y trouvent; n'oubliez pas de soulever toutes les pierres et veillez à bien fouiller.

Etape 2 – LES DÉSERTS Non seulement vous y trouvez des objets importants mais vous devez aussi conquérir les montagnes menaçantes de Lin Fen.

Etape 3 – LES JARDINS DU PALAIS Il y a de nombreux dangers à surmonter et si vous n'en avez pas assez, les gardes vous détestent!

Etape 4 – LES CACHOTS Plus connus sous le nom de Palais des Cauchemars. Faites beaucoup de cartes et encore plus de cartes sinon vous vous embrouillerez dans cette étape.

Etape 5 – LE PALAIS (niveau bas) Si vous pensez que pénétrer dans le palais était un problème difficile à résoudre, attendez donc d'être dedans!

Etape 6 – LE PALAIS (Sanctuaire intérieur) Les chambres privées du Shogun. Ne soyez pas dégoûté par la vue. Votre but final est à portée de la main.

ZONE DE STATUT

L'affichage du statut est divisé en différentes parties.

Dans la partie inférieure gauche se trouvent les compteurs d'énergie et d'endurance qui vous indiquent votre condition et celle de votre adversaire, lorsque vous vous retrouvez dans un combat meurtrier.

Dans la partie supérieure droite, sont affichés les objets saisis/trouvés/utilisés. Ces fonctions vous indiquent ce que vous devez saisir, ce que vous avez déjà saisi et ce que vous utilisez. Au bas du centre, un tableau vous indique les armes que vous avez saisies (ces informations sont affichées en permanence).

VIES

Vous commencez à jouer avec trois vies à l'étape 1. Si vous trouvez l'objet qui donne la vie, vous obtiendrez une vie supplémentaire. Pour vous aider un peu, si vous commencez l'étape 2 avec une seule vie, vous en recevrez immédiatement une autre.

INVULNÉRABILITÉ

Pour pouvoir surmonter certains dangers/adversaires, etc., vous devrez avoir recours à la magie Ninja. La magie prend diverses formes, dont la source de certaines est cachée derrière des arbres, des rochers, parfois même dans les fins fonds de marmites bouillantes ou carrément sous vos pieds. La magie est saisie de la même manière que n'importe quel autre objet mais rien ne s'affiche dans la partie des objets trouvés de la zone de statut. A la place, le Ninja montrera certains changements de comportement, bien que de courte durée.

DER LETZTE NINJA

Nach der 200-jährigen Herrschaft durch den Fujiwara-Shogunat, einen aristokratischen Clan, der die Bevölkerung wie keiner zuvor ausbeutete, beschlossen die Bauern und das gemeine Volk, ins Togakure Gebirge auszuwandern, um dort einen eigenen Clan zu gründen. Dies war die Wiege der Ninjutsu, der mystischen Schattenkämpfer.

Vier Jahrhunderte später hatten sich die Ninja zu den gefürchtetsten Kriegerern ihrer Zeit entwickelt, vor denen selbst die mutigsten Samurai und die mächtigsten Shogune in Angst erstarren. Dank ihrer Überlegenheit in den Kriegskünsten und ihrer geistigen Disziplin gelang es ihnen immer wieder, ihre Feinde schnell und gnadenlos zu besiegen. Es dauerte viele Jahre, um ein Ninjutsu-Meister zu werden und erforderte ein hartes Training zur Stärkung von Körper und Geist.

Kunitoki, der böse Shogun des Ashikaga-Clan, war seit langem neidisch auf die Macht und die Fähigkeiten der Ninja-Brüderschaft und hätte alles gegeben, um hinter das Geheimnis ihrer Stärke zu kommen. Er gelangte zu der Überzeugung, daß er dieses Ziel nur erreichen könne, indem er alle Ninja vernichtete, weshalb er einen Eid vor all seinen Göttern ablegte, in dem er schwor, die Ninja bis auf den letzten Mann auszurotten.

Traditionsgemäß war es die Pflicht aller Ninja, einmal alle zehn Jahre eine Pilgerfahrt auf die Insel Lin Fen zu unternehmen, um dort im Schrein des Weißen Ninja zu huldigen, dem Gründer der Brüderschaft, und um durch Vorlesungen aus den Koga-Schriftrollen, der Quelle aller Ninja-Tradition, ihr Wissen zu vertiefen.

Kunitoki packte diese Gelegenheit beim Schopf und nutzte all seine Kenntnis der Schwarzen Künste, um die bösen Geister zu beschwören und die Bewohner der Unterwelt in seine Dienste zu stellen. Er ließ seinem Zorn freien Lauf und schickte seine bösen Horden nach Lin Fen, wo die gesamte Pilgerschar der Ninja einem schrecklichen Gemetzel zum Opfer fiel.

Damit hatte Kunitoki alle Hindernisse beseitigt, er konnte die Koga-Schriftrollen in seinen Besitz nehmen und sich damit die gesamte mysteriöse Kunde der Ninjutsu

einverleiben. Als seine böse Meule ihre schreckliche Aufgabe erledigt hatte, nahm er in Begleitung seiner Elitetruppen und seiner Samurai mit seinen Segelschiffen Kurs auf die Insel.

Nachdem sie sich auf der Insel niedergelassen hatten, begannen sie, sich in den Künsten der Ninjutsu zu üben. In Kürze würde der böse Shogun ein Ninja-Meister sein, und dann würde er sich durch nichts mehr abhalten lassen.

Kunitoki konnte nicht wissen, daß bei dem Gemetzel ein einziger Ninja entkommen war, ein junger Ninja-Krieger, der letzte Überlebende der Ninja.

Denn wenn immer die Ninja zu ihrer Pilgerfahrt nach Lin Fen aufbrachen, ließen sie einen zurück, dessen Aufgabe es war, den anderen heiligen Schrein der Ninja, den Bunkinkan Schrein, zu hüten. Diese Tradition war seit den Anfängen der Ninja-Brüderschaft gepflegt worden und erfüllte zwei Funktionen: zum einen die Bewachung einer geheiligten Stätte, zum anderen die Garantie, daß ein Ninja überleben würde, für den Fall, daß den Pilgern etwas zustoßen sollte.

Armakuni war nicht erfreut, daß das Los als Wächter auf ihn gefallen war, denn er war jung und begierig, in die Lebensart der Ninja eingeweiht zu werden. Er hatte unbedingt dabei sein wollen bei den Lesungen der Schriftrollen auf der Insel, und jetzt würde er warten müssen, bis seine Brüder zurückkehrten und ihm alles erzählten.

Doch bald begann sich die Kunde zu verbreiten, daß eine unnatürliche Katastrophe die Pilger bis auf den letzten Mann vernichtet habe. Er nahm all seinen Mut zusammen und schwor am Bunkinkan Schrein eine fürchterliche Rache an denen, die den Tod seiner Brüder auf dem Gewissen hatten.

Armakuni war ein einziges Mal in Lin Fen gewesen, als ganz junger Schüler, direkt nach seiner Aufnahme bei den Ninja. Er erinnerte sich, daß die Insel eine natürliche Festung war, und daß ein Geheimgang in den Palast hineinführte. Als Armakuni auf der Insel landete, ließ ihn sein Gedächtnis im Stich. Zumindest glaubte er, daß die Korridore, an die er sich erinnerte, anders verliefen. Er wußte, daß es keine Umkehr gab, schließlich hatte er einen Eid geschworen, und dies gab ihm den Ansporn, weiterzumachen.

LADLEANLEITUNG

WICHTIG: Schalten Sie Ihren Rechner immer wenigstens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Dies schützt Ihren Computer gegen eine Virusinfektion.

Computer einschalten.

Spieldiskette A in das interne Laufwerk (DF0) einlegen.

Das Programm wird dann automatisch von der Diskette geladen.

Wenn der erste Teil des Spiels eingelesen ist, erscheinen auf dem Bildschirm Aufforderungen zum Einlegen der Disketten B oder C.

FUNKTION ZUM SICHERN EINES SPIELS

Am Schluß jeder Spielphase haben Sie die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Wenn Sie dann später das Spiel laden, werden Sie gefragt, ob Sie ein neues Spiel in Angriff nehmen wollen oder ein früher abgespeichertes weiterspielen möchten.

Spiele werden auf die Diskette gespeichert, die sich gerade im Laufwerk befindet. Verwenden Sie also keine neue, leere Diskette.

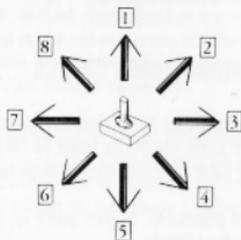
SPIELSTEUERUNG

Das Spiel kann nur über einen Joystick gesteuert werden.

Für größere Wirklichkeitsnähe sind alle Bewegungen "relativ" zur Stellung des Ninja auf der Spielfläche. Anfänger sollten sich auf jeden Fall zunächst mit den verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten vertraut machen.

Das erste Szenario wurde absichtlich ohne irgendwelche Hindernisse gestaltet, so daß Sie Gelegenheit haben, die einzelnen Manöver ungestört zu probieren.

JOYSTICK-BEWEGUNGEN



Die hauptsächlichsten "Jogging"-Bewegungen werden aktiviert, indem man den Joystick-Hebel in einer der vier diagonalen Richtungen drückt. Die Vorwärtsbewegungen sind relativ zur Blickrichtung des Ninja auf dem Bildschirm. Angenommen, der Ninja kehrt Ihnen den Rücken zu, schaut also auf dem Bildschirm nach oben, dann bewirkt ein Drücken in Richtung 2 eine Bewegung nach vorn.

Zum Umdrehen des Ninja müssen Sie den Joystick über die Hauptpositionen des Joysticks herumrollen, bis er in die gewünschte Richtung blickt. Wenn er z.B. in Richtung 2 (nach oben) blickt und Sie ihn um 180 Grad drehen wollen, so daß er auf dem Bildschirm nach unten blickt, dann müssen Sie den Joystick durch die Positionen 1, 8, 7 auf 6 rollen (oder den umgekehrten Weg einschlagen).

Um den Ninja zu einer halben Drehung zu veranlassen (von Blick nach oben auf Blick nach links) gehen Sie wie oben beschrieben vor, halten jedoch bei Position 8 an. Diese grundlegenden Manöver müssen Sie unbedingt beherrschen, bevor Sie das Abenteuer beginnen.

Da Auge-in-Auge-Kämpfe in dieser Simulation sehr wichtig sind, hat der Ninja auch die Fähigkeit, aus jeder Stellung nach rückwärts zu gehen. Wenn er in Richtung 2 blickt und von dieser Seite her ein Angriff erfolgt, dann können Sie durch Ziehen des Joysticks in Richtung 6 bewirken, daß er sich von seinem Gegner rückwärts entfernt. Natürlich können Sie ihn auch drehen, aber manchmal bleibt dafür nicht genug Zeit.

Innerhalb des Spiels gibt es jede Menge von Gegenständen, die der Ninja einsammeln muß. Zu diesem Zweck muß man ihn sehr präzise auf seinem Weg plazieren. Mit den Joystick-Positionen 1, 3, 5 und 7 kann man ihn über den Weg und in die richtige Stellung manövrieren (siehe auch die Beschreibung zum Einsammeln von Objekten weiter hinten).

Hier eine vollständige Liste der grundlegenden Joystick-Funktionen:

OHNE WAFFE, OHNE FEUERKNOPF

- 2,4,6,8 – Relative Vorwärtsbewegung
- 1,2,3,5,7 – Präzise, kürzere Bewegung zur Positionierung auf dem Weg

OHNE WAFFE, MIT GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF

- 2,4,6,8 – Ducken und blockieren
- 1,3,7 – Faustschlag
- 5 – Fußtritt

MIT STOCK ODER SCHWERT UND GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF

- 2,4,6,8 – Blockieren, Ducken
- 3 – Stoß nach vorn
- 7 – Hieb in mittlerer Höhe
- 1 – Hieb in der Höhe
- 5 – Tritt

MIT NUNCHAKUS UND GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF

- 2,8 – Waffe schwingen (für erhöhte Wucht)
- 4,6 – Blockieren, Ducken
- 3 – Schlag nach vorn
- 7 – Hieb
- 1 – Faustschlag
- 5 – Fußtritt

MIT SHURIKEN UND GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF

- 2,4,6,8 – Ducken
- 3,7 – Shuriken-Wurf
- 1 – Faustschlag
- 5 – Fußtritt

SPEZIELLE BEWEGUNGEN UND FUNKTIONEN

PURZELBÄUME

- Der Ninja kann Purzelbäume in allen vier Richtungen schlagen (2, 4, 6, 8).
- Um ihn zu einem Purzelbaum zu veranlassen, den Feuerknopf drücken, während sich der Ninja nach vorn bewegt, dann den Joystick in der Richtung drücken, in die der Purzelbaum erfolgen soll.
- Es gibt drei verschiedene Entfernungen für Purzelbäume, je nachdem, aus welcher Position der Joystick betätigt wird. Bei Bewegung in Richtung 2 macht er einen Purzelbaum mittlerer Weite, bei Bewegung in Richtung 1 einen sehr weiten, und bei Bewegung in Richtung 3 einen kurzen. Die Beherrschung der Purzelbaumtechnik ist sehr wichtig, um bestimmte Hürden zu überwinden.
- Manche Hindernisse oder gefährliche Unterfangen, z.B. das Springen von einem Stein zum nächsten, bedingen, daß der Ninja direkt vor dem Purzelbaum still steht. In diesen speziellen Situationen muß man den Joystick in die zentrale (neutrale) Position bringen, dann den Feuerknopf drücken und den Joystick in die gewünschte Richtung und Entfernung drücken.

EINSAMMELN VON OBJEKTEN

- Diese Funktion benutzt die Duckbewegungen, um Objekte aufzusammeln, die sich auf der Straße oder in unmittelbarer Nähe befinden. Um ein Objekt aufzunehmen, muß der Ninja es mit den Händen berühren. Wenn der Standort eines Objekts einmal bestimmt wurde, plazieren Sie den Ninja so, daß er mit ausgestreckten Händen im geduckten Zustand das Objekt berühren kann. Wenn dies passiert, wird das Objekt automatisch in das Inventar des Ninja übernommen und im Statusbereich angezeigt. Objekte, die eingesammelt werden können, werden beim Eintritt in das Szenario blinkend angezeigt.
- An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, wie wichtig es ist, daß Sie diese Bewegungen einüben, bevor Sie zu tief ins Geschehen verwickelt werden. Nehmen Sie sich also auf dem ersten Bildschirm Zeit, bis Ihnen die Bewegungen automatisch von der Hand gehen – auf diese Weise kommen Sie in den vollen Genuß dieses anspruchsvollen Spiels.

OBJEKTE, DIE IM SPIEL EINGESAMMELT WERDEN KÖNNEN

BEUTEL Wichtig, um Schätze mit sich herumzutragen.



SCHLÜSSEL Am Ende Ihrer Weisheit? Der Schlüssel öffnet Tür und Tor.



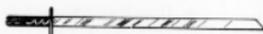
NUNCHAKUS Eine unerläßliche Waffe für einen Ninja



APFEL Ein Apfel am Tag... gibt ein wenig zusätzliche Energie.



SCHWERT Eine Waffe, die man nicht missen sollte.



RAUCHBOMBE Kein Feuer ohne Rauch.



KLAUE Um ganz nach oben zu klettern und wieder herunter.



HANDSCHUH Sollte man sich angewöhnen.



STOCK Eine unerläßliche Waffe.



SHURIKEN Eine unerläßliche Waffe.



AMULETT Geben ist schöner als Nehmen.



BLUME Irgendwo gibt's auch eine Vase dafür.



SEIL Wer wird einfach weglaufen, wenn man auch klettern kann.



FLASCHE Der Stoff, aus dem die Träume sind.



SCHRIFTROLLE Damit sind Sie am Ende Ihrer Suche angelangt.



SPIELGESCHEHEN

Es folgen ein paar Hinweise und Ratschläge, die Ihnen bei der Bewältigung Ihrer Aufgabe helfen sollen. Wie bei allen Adventure-Games kann auch hier der Schein oft trügen, und natürlich verraten wir längst nicht alle Geheimnisse... da müssen Sie schon selbst draufkommen.

Allgemeine Hinweise in allen Spielphasen:

Es lohnt sich, während des Spiels eine detaillierte Karte anzulegen, nicht alle Straßen führen nach Rom, wie man sagt. Auf dieser Karte sollten Sie alle wichtigen Elemente markieren, z.B. die Art der Wächter, Objekte, die eingesammelt werden können, Aufbewahrungsorte von Waffen u.ä.

Es gibt Stellen, an denen Sie sich Hilfe holen können: Wissensbrunnen und Schreine, die Ihnen göttliche Einsichten in Geheimnisse gewähren (vorausgesetzt, Sie zeigen eine bescheidene Haltung). Wenn Sie auf ein bestimmtes Objekt hingewiesen werden, können Sie es meist gleich in der nächsten Szene finden.

Ein aufgenommenes Objekt kann sofort eingesetzt werden. Manche Objekte sind jedoch nur an speziellen Orten nützlich (dies hängt mit der Natur des Objekts zusammen), während andere, wie z.B. Schwerter, überall dienlich sind. Zur Verwendung eines Objekts muß es gewählt werden, indem Sie durch das Inventar des Ninja rollen. Drücken der H-Taste blendet im Statusbereich eine Liste sämtlicher Objekte ein. Mit der Leertaste wählen Sie das gewünschte Objekt.

Wenn Sie ein wenig Zeit zum Verschnaufen und Nachdenken brauchen, können Sie mit F7 eine Pause einlegen.

Die Bildschirme müssen sorgfältig abgesucht werden, manche Objekte/Waffen sind sehr geschickt versteckt, und in vielen Fällen enthält eine Bildschirmseite mehr als nur ein einziges Objekt.

SZENEN

Es folgt eine Liste der verschiedenen Phasen (Szenen) des Spiels:

Phase 1 – THE WILDERNESS (Wildnis) Hier finden Sie viele der Objekte, die Sie zum erfolgreichen Abschluß Ihres Abenteuers brauchen. Lassen Sie keinen Stein auf dem andern, und halten Sie Ihre Augen offen.

Phase 2 – WASTELANDS (Wüste) Hier heißt es nicht nur, nach wichtigen Objekten Ausschau halten, sondern auch das bedrohliche Gebirge von Lin Fen bezwingen.

Phase 3 – PALACE GARDENS (Palastgärten) Hier gilt es, zahlreiche Gefahren zu überstehen, und wenn Sie das nicht abhält, werden Sie umso unfreundlicher von den Palastwachen behandelt.

Phase 4 – THE DUNGEONS (Verliese) Im Volksmund (sehr treffend) als "Palast der Alpträume" bekannt. Es lohnt sich, alles sorgfältig zu kartographieren, denn sonst könnten diese Verliese leicht zu einem Irrgarten werden.

Phase 5 – PALACE – Low Level (Palast – untere Stockwerke) Wenn es schwierig war, bis zum Palast vorzustoßen, dann warten Sie ab, was passiert, wenn Sie mal drinnen sind!

Phase 6 – PALACE (das innere Heiligtum) Die Privaträume des Shogun – lassen Sie sich nicht betäuben von all der Pracht – Ihr endgültiges Ziel ist in taßbarer Nähe!

STATUSBEREICH

Der Statusbereich ist in verschiedene Teile aufgliedert.

Links unten sind die Energie- und Ausdauer-Messanzeigen. Hier können Sie während den Duellen auf Leben und Tod den eigenen Zustand und denjenigen des Gegners ablesen.

Rechts oben sehen Sie, welche Objekte eingesammelt werden können, welche Sie bereits gefunden haben und welche gerade im Einsatz sind. Unten in der Mitte dieser Anzeige sind die bereits eingesammelten Waffen aufgeführt (diese erscheinen die ganze Zeit).

LEBEN

Sie beginnen das Spiel in Phase eins mit drei Leben. Durch Auffinden des lebensspendenden Objekts erhalten Sie ein Zusatzleben. Damit Sie eine bessere Chance haben, erhalten Sie sofort bei Eintritt in Phase 2 ein Zusatzleben, wenn Sie nur noch ein einziges übrig haben.

UNVERLETZBARKEIT

Gewisse Gefahren und Feinde können Sie nur mit Hilfe von Ninja-Zauberkraft meistern. Diese Zauberkraft kann in verschiedenen Formen auftreten; manchmal findet man sie hinter Bäumen oder Felsen, manchmal in großen Kochtöpfen, und gelegentlich stolpert man buchstäblich darüber. Magie wird wie jedes andere Objekt eingesammelt – wird jedoch nicht im Statusbereich angezeigt. Stattdessen zeigen sich am Ninja selbst gewisse Änderungen, wenn auch nur von kurzer Dauer.

L'ULTIMO NINJA

Dopo duecento anni di governo del clan Fujiwara, i più strani tra tutti gli Shogunati, gli agricoltori e la gente comune decisero che era giunto il tempo di lasciare le loro case e di raggiungere i Monti Togakure dove avrebbero fondato un loro clan. Così nacquero i Ninjutsu, i mistici Guerrieri dell'ombra.

Quattro secoli dopo i Ninja erano diventati i guerrieri temuti persino dai più coraggiosi Samurai e dai più potenti Shogun. La padronanza delle armi dei Ninja e i loro poteri di controllo mentale garantivano loro una vittoria veloce e spietata su tutti i nemici. Occorrevano anni affinché una persona diventasse un maestro di Ninjutsu, anni di duro allenamento per forgiare il corpo e la mente in una macchina mortale.

Kunitoki, il malvagio Shogun del clan Ashikaga, invidiava da molto tempo il potere e la bravura della confraternita dei Ninja ed avrebbe fatto qualsiasi cosa per carpire i segreti della loro potenza. Egli credeva che l'unico modo di ottenere la conoscenza che desiderava fosse uccidere tutti i Ninja, e per raggiungere questo fine pronunciò un giuramento a tutti gli dei promettendo di causare la totale distruzione dei Ninja.

Ogni dieci anni tutti i membri della confraternita dei Ninja devono recarsi in pellegrinaggio all'isola di Lin Fen dove rendono omaggio alle reliquie del Ninja Bianco, il fondatore della confraternita, ed acquisiscono nuove conoscenze dai Rotoli di Koga, depositari della scienza dei Ninja.

Cogliendo l'opportunità Kunitoki usò tutte le sue conoscenze di magia nera per chiamare a raccolta le forze del male e gli abitanti dei mondi degli inferi. Scatenando tutta la sua collera Kunitoki diresse le orde malvagie all'isola di Lin Fen, dove massacrarono la confraternita dei Ninja.

Ora nulla più si opponeva a che Kunitoki raggiungesse il suo obiettivo: il possesso dei Rotoli di Koga e della conoscenza arcana dei Ninjutsu. Dopo che le sue forze malvagie ebbero completato il loro compito Kunitoki salpò alla volta dell'isola accompagnato dalle sue guardie migliori e dagli ufficiali dei Samurai.

Dopo essersi stabiliti sull'isola avrebbero iniziato l'allenamento nelle arti dei Ninjutsu. Presto il malvagio Shogun sarebbe stato il maestro dei suoi Ninja e nessuno l'avrebbe più potuto fermare.

Ma Kunitoki non sapeva che non tutti i Ninja erano stati uccisi: uno era sfuggito al massacro, un giovane guerriero, l'ultimo Ninja.

Quando tutta la confraternita Ninja si recava in pellegrinaggio a Lin Fen c'era sempre un guerriero che rimaneva indietro. Il suo compito era di custodire le sacre reliquie dei Ninja, la reliquie di Bunkinkan. La tradizione, tramandata dai primi tempi della confraternita, aveva due scopi: fare la guardia a dei tesori preziosi e garantire che sarebbe sempre rimasto almeno un guerriero Ninja anche se qualcosa fosse accaduto al resto della confraternita durante il pellegrinaggio.

Akumani non era contento di essere stato scelto per la guardia perché era giovane e desideroso di imparare i segreti dei Ninja. Avrebbe voluto disperatamente partecipare alla cerimonia della lettura dei rotoli sull'isola perché altrimenti avrebbe dovuto attendere il ritorno della confraternita per avere le conoscenze da loro di seconda mano.

Ma presto si sparse la voce che era avvenuto un disastro innaturale sull'isola e che tutta la confraternita era stata spazzata via. Raccogliendo tutto il suo coraggio Armakuni giurò vendetta sulle reliquie di Bunkinkan; sarebbe stata una vendetta terribile e sanguinosa per la morte dei suoi fratelli.

Armakuni era stato a Lin Fen in precedenza solo una volta, quando era un giovane accolto da poco nella confraternita. Sapeva che era una fortezza naturale e che c'era un passaggio segreto per il palazzo. Quando Armakuni arrivò sull'isola la sua memoria lo tradì, e con essa anche parte del suo coraggio iniziale: il passaggio sembrava essere diverso da come lo ricordava. Sapeva che non c'era modo di tornare indietro rinnegando il giuramento, e con questo pensiero in mente continuò ad andare avanti.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

IMPORTANTE: Spegnete sempre il computer per almeno trenta secondi prima di caricare il gioco. Se non osservate questa regola potreste essere infettati dal virus.

Accendete il computer.

Inserite il disco del gioco A nel drive interno (DF0).

Il programma caricherà automaticamente il gioco.

Dopo che la parte iniziale del programma è stata caricata apparirà un messaggio sullo schermo che vi chiederà di inserire il disco B o C.

COME SALVARE IL GIOCO

Alla fine di ogni livello avete la possibilità di salvare il gioco. Quando caricare il gioco all'inizio vi viene chiesto se volete iniziare un nuovo gioco o continuare uno salvato in precedenza.

Il gioco salvato deve essere registrato sul disco che si trova attualmente nel drive mentre giocate, per cui non usate un nuovo dischetto formattato per salvare il gioco.

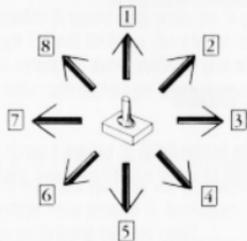
CONTROLLI DI GIOCO

Si può giocare solo con il joystick.

Per creare un effetto più realistico tutti i movimenti sono "relativi" alla posizione del Ninja sull'area di gioco. Raccomandiamo che il giocatore per le prime volte si familiarizzi con tutta la gamma di movimenti disponibili.

Il primo schermo è stato volutamente fatto senza difficoltà particolari per il giocatore per dare l'opportunità di impraticarsi con i movimenti prima di avventurarsi troppo oltre nel gioco.

CARTA DEI MOVIMENTI DA JOYSTICK



I principali movimenti di avanzamento vengono attivati spingendo il joystick in una delle quattro direzioni diagonali. I movimenti in avanti sono relativi alla posizione del Ninja sullo schermo. Ad esempio, se il Ninja è rivolto verso la parte alta dello schermo, cioè si allontana da voi, spingendo il joystick nella direzione 2 si muoverà in avanti.

Per far girare il Ninja intorno a voi dovrete ruotare il joystick attraverso i punti principali finché il Ninja non è rivolto nella direzione che volete. Ad esempio se il Ninja è rivolto nella direzione 2 (parte alta dello schermo) e volete farlo girare (di 180 gradi e indirizzarlo verso il basso dello schermo), ruotate il joystick attraverso le posizioni 1, 8, 7 e 6. Ovviamente potete anche girare dall'altra parte.

Per far compiere un mezzo giro al Ninja (da destra verso sinistra) usate l'esempio sopra ma fermatevi alla posizione 8. È fondamentale imparare come far cambiare direzione al Ninja per un gioco efficace, ed è importante che vi impadroniate della tecnica prima di iniziare il gioco.

Dato che il combattimento faccia a faccia è spesso presente nel gioco, il Ninja ha la possibilità di camminare all'indietro da qualsiasi direzione è rivolto. Ad esempio, se il Ninja è rivolto verso la direzione 2 e viene attaccato da quella direzione, tirando il joystick nella direzione 6 si allontanerà dall'avversario. Alternativamente potete farlo girare per fuggire, ma a volte non c'è abbastanza tempo a disposizione.

Durante il gioco vi sono molti oggetti che il Ninja può raccogliere, ma per farlo correttamente il Ninja deve essere posizionato con precisione sulla strada. Usando le posizioni 1, 3, 5 e 7 potete spostarlo lungo la strada e nella posizione giusta (vedete dopo la descrizione per raccogliere gli oggetti).

Segue una lista completa di tutte le funzioni basilari del joystick:

NON PORTA UN'ARMA, PULSANTE DEL FUOCO NON PREMUTO

- 2,4,6,8 - movimenti relativi principali in avanti
- 1,3,5,7 - movimenti di precisione lungo la strada

NON PORTA UN'ARMA, PULSANTE DEL FUOCO PREMUTO

- 2,4,6,8 - si china e si blocca
- 1,3,7 - colpisce con il pugno
- 5 - calcia

PORTA IL BASTONE O LA SPADA, PULSANTE DEL FUOCO PREMUTO

- 2,4,6,8 — si blocca, si china
- 3 — colpo in affondo
- 7 — colpo a mezza altezza
- 1 — colpo alto
- 5 — calcio

PORTA NUNCHAKUS, PULSANTE DEL FUOCO PREMUTO

- 2,8 — rotea l'arma (per guadagnare potenza)
- 4,6 — si blocca, si china
- 3 — colpisce in avanti
- 7 — fendente
- 1 — pugno
- 5 — calcio

PORTA SHURIKEN, PULSANTE DEL FUOCO PREMUTO

- 2,4,6,8 — si china
- 3,7 — lancia Shuriken
- 1 — pugno
- 5 — calcio

MOVIMENTI E CARATTERISTICHE SPECIALI

SALTO MORTALE

- Il Ninja può effettuare un salto mortale da una qualsiasi delle quattro direzioni di movimento (2,4,6,8).
- Per far fare un salto mortale al Ninja premete il pulsante del fuoco mentre il Ninja si muove in avanti, poi spostate il joystick nella direzione in cui volete che esegua il salto.
- Il Ninja può saltare a tre distanze differenti, determinate dalla posizione su cui viene usato il joystick. Ad esempio, se il Ninja sta andando nella direzione 2 farà un salto di media lunghezza. Se sta andando nella direzione 1 farà un salto lungo e se sta andando nella direzione 3 farà un salto corto. Padroneggiare le diverse lunghezze dei salti è essenziale per superare alcuni degli ostacoli del gioco.
- Certi ostacoli, come ad esempio dover saltare di pietra in pietra, richiedono che il Ninja sia in piedi prima di fare il salto mortale. In queste situazioni particolari il joystick deve essere nella posizione centrale (neutrale); poi premete il pulsante del fuoco e spingete il joystick nella direzione, e distanza, verso cui volete vada il Ninja.

COME RACCOGLIERE GLI OGGETTI

- Questa funzione usa il chinarsi per raccogliere oggetti sulla strada o nelle sue vicinanze. E' una cosa importante da ricordare che nella vita reale per raccogliere qualcosa dovete prima toccarlo con le mani. E' lo stesso per il Ninja: le sue mani devono toccare l'oggetto per poterlo raccogliere. Una volta identificata la posizione di un oggetto collocate il Ninja dove volete che protenda le mani durante il movimento di chinarsi, per far sì che entrino in contatto con l'oggetto. Quando ciò avviene l'oggetto viene automaticamente raccolto e aggiunto all'inventario del Ninja, nonché mostrato nell'area di stato. Gli oggetti che possono essere raccolti lampeggieranno quando entrate per la prima volta in quello schermo.
- Come già detto in precedenza è essenziale essere pratici di questi movimenti. Passate un po' di tempo nel primo schermo per impraticarvi dei movimenti e delle funzioni e per potere poi godervi appieno questo eccitante gioco di abilità.

OGGETTI DA RACCOGLIERE DURANTE IL GIOCO

SACCA

Essenziale per trasportare il bottino



CHIAVE

Siete allo stremo delle forze? Questa vi apre la strada del successo



NUNCHAKUS

Un'arma fondamentale



MELA

Una mela al giorno... vi dà un po' di vita extra



SPADA

Un'arma essenziale



BOMBE FUMOGENE

Potrete far venire allo scoperto la fonte del fuoco



ARTIGLI

Usate gli artigli per salire in cima e per discendere di nuovo



GUANTI

E' buona abitudine raccogliarli



BASTONE

Un'arma essenziale



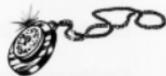
SHURIKEN

Un'arma essenziale



AMULETO

Dare è molto meglio che ricevere



FIORI

Da qualche parte c'è un vaso che vi aspetta



CORDA

Non giratele intorno, saliteci per un po'



BOTTIGLIA

Dà sogni d'oro



ROTOLI

Una volta trovati, siete alla fine della ricerca



IL GIOCO

Ecco alcuni piccoli consigli e suggerimenti per consentirvi di compiere la vostra missione. Ricordate, come in tutti i grandi giochi di avventura, le cose non sono sempre come sembrano. Inoltre non vi abbiamo detto tutto; ci sono ancora un sacco di cose da scoprire da soli.

Punti generali per tutti i livelli:

E' un'idea saggia fare una mappa dettagliata del gioco man mano che procedete; non tutte le strade "portano a Roma", come si dice. Sulla mappa è bene prendere nota di tutti gli elementi chiave come il tipo di guardia (se c'è), o gli oggetti che potete trovare in un determinato schermo, o le armi.

Durante il gioco si può avere dell'aiuto: vi sono fontane di conoscenza da consultare e reliquie che offrono intuizioni divine su quello che cercate, a patto che abbiate il giusto, umile, atteggiamento. Se vi viene detto di cercare qualcosa in particolare, si trova di solito nello schermo successivo.

Dopo aver raccolto un oggetto questo è pronto per l'uso. Alcuni oggetti saranno efficaci in posti particolari (ciò dipende sempre dalla natura dell'oggetto), mentre altri, come ad esempio la spada, possono essere usati ovunque. Per usare un oggetto o un'arma dovete selezionarlo passando in rassegna l'inventario del Ninja; premete il tasto H per far apparire tutti gli oggetti nell'area di stato. Premete la barra spaziatrice per selezionare l'arma che volete usare.

Se vi occorre un po' di tempo per riflettere premete F7 per mettere in pausa il gioco.

E' importante che facciate una ricerca accurata sullo schermo perché alcuni degli oggetti, e delle armi, sono ben nascosti e a volte può esservene più d'uno sullo schermo.

CARATTERISTICHE

Ecco un elenco dei vari livelli del gioco:

LIVELLO 1 – ZONE SELVAGGE Molti degli oggetti di cui avrete bisogno per completare il gioco. Rivoltate tutte le pietre, cercate ovunque.

LIVELLO 2 – TERRE INCOLTE Non solo ci sono importanti oggetti da recuperare, ma si possono anche conquistare i monti minacciosi di Lin Fen.

LIVELLO 3 – GIARDINI DEL PALAZZO Vi sono numerosi ostacoli da superare e, come se non bastasse, le guardie vi hanno preso in antipatia.

LIVELLO 4 – LE SEGRETE Altrimenti dette il palazzo degli incubi. Tracciate molte mappe, altrimenti potrete trovare il posto tanto sorprendente da non potere essere descritto a parole.

LIVELLO 5 – IL PALAZZO (Basso livello) Se pensavate che entrare nel palazzo fosse un problema, aspettate di esserci dentro.

LIVELLO 6 – IL PALAZZO (Il Santuario interno) Le sale private di Shogun; non scappate per il terrore, siete vicini alla meta.

AREA DI STATO

Lo schermo di stato è diviso in varie sezioni.

Nella parte in basso a sinistra ci sono i contatori della capacità di resistenza e di sopportazione, che vi dicono quali sono le vostre condizioni e quelle del vostro avversario, quando siete stretti nella morsa di un combattimento mortale.

Nella parte in alto a sinistra ci sono gli schermi raccogliere/trovato/utilizzato (collect/found/using), per gli oggetti. Queste funzioni vi dicono quali oggetti dovete raccogliere, quali avete già raccolto e quali state utilizzando. Nella parte centrale e in basso dello schermo, c'è un pannello che vi dice quali armi avete raccolto (quest'informazione appare permanentemente sullo schermo).

VITE

Cominciate a giocare con tre vite nel livello 1, se trovate l'oggetto che dona una vita, ne otterrete un'altra. Per aiutarvi un poco, se cominciate il livello 2 con una sola vita, ne riceverete un'altra immediatamente.

INVULNERABILITÀ

Per evitare alcuni rischi o avversari dovrete far uso della Magia Ninja. La magia si presenta sotto varie forme; la fonte di alcune di queste è nascosta sotto alberi, rocce, perfino nella forma di un grosso calderone bollente o letteralmente sotto i piedi. La magia va raccolta come qualsiasi altro oggetto – ma non apparirà nulla nella sezione dell'area di stato. Al contrario Ninja presenterà alcune trasformazioni in sé stesso – sebbene di breve durata.

COPYRIGHT

All rights are reserved and are the sole property of System 3 software. Any infringement of the intellectual rights and copyright of this product will be defended under international law. No reproduction of any material, printed matter, computer media or code is allowed without the express permission of the copyright holder.

SYSTEM 3 SOFTWARE
Blenheim House
1 Ash Hill Drive
Pinner, Middlesex.

Telephone: 081-866 5692

© 1990 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved.