

# LAST BATTLE



SEGA™

elite

R. WELCH

# CONTENTS

ENGLISH	1
FRANCAIS	11
DEUTSCHE	21
ITALIANO	31

(C) 1989,1991 Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Last Battle and Sega are trademarks of Sega Enterprises Ltd., Japan.

## LAST BATTLE STORY

All was not well with the world! A great war had devastated the land and a nefarious power established an empire where the good people were treated like slaves. There was hope, though, as the mighty Aarzak and his two companions, Alyssa and Max joined forces to reclaim their homeland.

Using the secret martial art of Jet-Kwon-Do, Aarzak went to battle against Duke, master of Tae-Kung-Fu. Aarzak was eventually victorious and peace was again restored. However, before the battle was over, Gromm, Gross and Garokk, the three strongest and most evil warriors escaped. For three years the trio plotted to overthrow Aarzak, and regain power.

One day, they staged a surprise attack on the capital city. Alyssa was captured and taken to the Land of Unknown. Aarzak followed the trail of Alyssa's captors to the Ultimate Savage Land, where he prepared to fight the three seemingly invincible foes.

After a fierce battle, Aarzak defeated Gromm. However, in the midst of the fighting, Alyssa was removed by her captors and taken to another location.

In his quest to find Alyssa, Aarzak met his brother Gross. Some time ago, Gross lost his memory and as a result he turned to a life of violence. To save Alyssa, Aarzak was forced to fight his brother. Fortunately, he triumphed and was able to restore his brothers' memory.

However, there was one Last Battle yet to be fought. Garokk, the most powerful enemy had to be defeated. There is a secret to destroying Garokk, which is contained in the sealed legacy of the creator of Jet-Kwon-Do. After much thought, Aarzak was able to break the seal and learn how to defeat Garokk. Even with this knowledge, the fighting continued for days. Yet in the end, Aarzak prevailed and Alyssa was rescued.

And so goes the legend of Aarzak, the last hero !

## Last Battle

### MOVING AARZAK IN DIFFERENT DIRECTIONS

To move Aarzak either left or right, simply push the joystick in that direction.

#### KNEEL

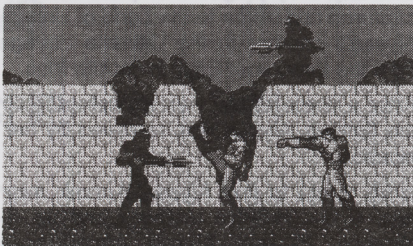
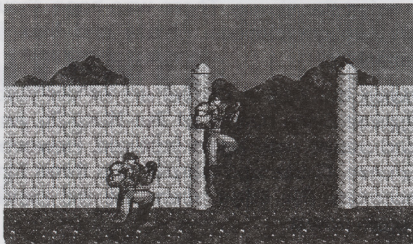
Pull the joystick down to make Aarzak kneel.

#### JUMP

To jump, push the joystick upwards.

#### KICK

To kick your opponent, push the joystick diagonally upwards whilst pressing fire. To jump in the air and perform a scissor kick, push the joystick forward and press fire. If you wish to do a flying scissor kick, push the joystick diagonally forward, in the direction you wish to kick, and press fire.



#### PUNCH

Pressing fire whilst you are standing on the floor will perform a power punch.

#### PAUSE

This game may be paused temporarily by pressing the appropriate key on the keyboard. To un-pause the game, simply press the pause key once more. For keyboard information, please consult the rear of this manual.

## Last Battle

### METHOD OF PLAY

Commodore 64 - The game is composed of four chapters. Each of these chapters is divided into seven areas.

Atari ST/E, IBM PC, Amiga - The game is composed of two chapters. Each of these chapters is divided into eight areas.

You must fight your way through every area. When the battle in one area is won, you will be able to advance to the next area. Choose the next area with the help of the Map Screen.

### START PLAY

The game may be started by pressing the fire button when the game is in the attract/demo modes.

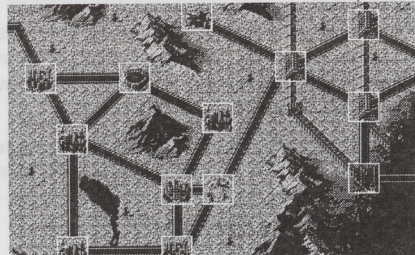
### GAME OVER

You've won the game when you survive all four/two chapters and defeat Garokk in the Last Battle. Otherwise, the game will be over when Aarzak loses all his lives.

### MAP SCREEN SELECTION

When you have survived one area, a Map Screen will automatically appear, offering you several paths to take. Use the joystick to turn the arrow in the direction you want Aarzak to follow.

When you are happy with the direction you have chosen, press the fire button and Aarzak will move to the new location, and play will begin in that area.



## Last Battle

### STATUS WINDOW

Here you can find out the current condition of, and maximum values for Aarzak's life, power and score. The number to the left of the slash is the present value and the number to the right is the maximum value to which it can be increased. Keep in mind, the larger the value of the power, the less Aarzak's life will decrease every time he is hit.

### THE SCORE PANEL

At the bottom of the screen you will see the score panel which holds the following gauges:

**LIFE GAUGE** Aarzak's life is monitored by the Life Gauge. Every time he is injured, it will decrease by one step until it finally reaches zero, and the game ends.

**SCORE** Every time Aarzak defeats an enemy, his score will increase.

**POWER GAUGE** Your energy level is reflected by the Power Gauge.

**TIME** There is a time limit attached to every chapter. When the time reaches zero, Aarzak's life gauge will begin to decrease.

### POWER UP

When Aarzak is able to defeat his enemies in succession and continually increase his score, the Power Bar will slowly increase. When the bar is aligned with any of the white marks above the bar, Aarzak's personal power will be upgraded.

When Aarzak's power increases, so does the strength of his attacks. You will not have to strike certain opponents as many times to defeat them, and when you are attacked by your opponents, their blows will not deplete your energy as much.

## Last Battle

### LABYRINTH

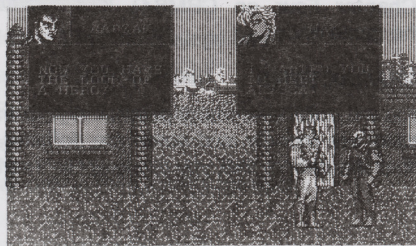
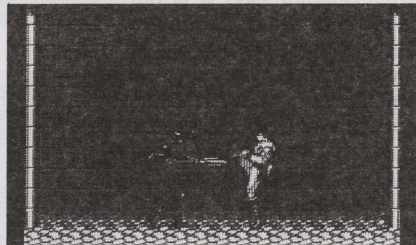
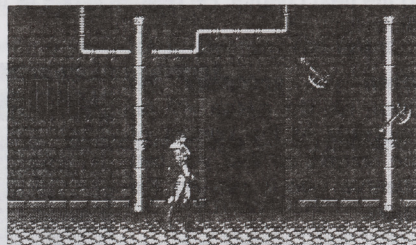
There is one labyrinth to enter during each chapter. Here you can gain points and power with no time limit attached.

To enter a labyrinth, you must satisfy the conditions of the chapter. If you have not met the conditions, then the labyrinth will appear as a short stage, and you may not enter the labyrinth proper.

When inside the labyrinth there are rooms filled with enemies. To enter these rooms, push the joystick upwards. After you have entered and left a room, you will not be allowed to pass through again. If you meet an ally in the labyrinth, you will be allowed to leave.

### CONVERSATION

During game play, Aarzak will have opportunities to speak with his allies and enemies. In some cases his life gauge will be replenished when the conversation ends. Pay close attention to the conversations, they may provide you with hints to help you on your journey.

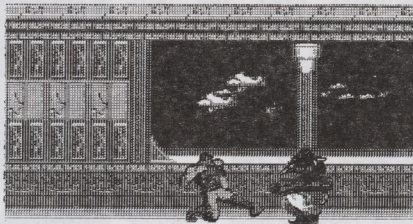
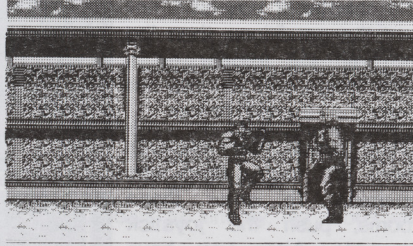


## Last Battle

### THE BOSS

A major battle takes place during every chapter between you and a boss enemy. If you don't defeat him, then you will not be able to advance to the next chapter. He resides in one of the areas displayed in the Map Screen.

When you encounter the Boss, his life gauge will be displayed at the bottom of the screen, so that you can observe who is winning the battle.



### CHARACTERS

You will encounter many people on your travels through the game world; some are friendly, and some are definitely not! There now follows a list of all the people that you are likely to meet...

## Last Battle

### CHARACTERS IN LAST BATTLE

- Sophia** The Empress behind the empire. No one knows where she dominates from, but Alyssa is rumoured to know the secret because Sophia is Alyssa's mother.
- Gere** A bounty hunter with a taste for vengeance. The father of Anne, he has joined the ranks of Aarzak.
- Anne** Gere's daughter.
- Luisa** A friend to Gere who lives in 'Quiet Village' where she takes care of Anne.
- Cynara** The only woman in 'Ultimate Land' with a kind heart.
- Rob** In a desperate attempt to make the 'Ultimate Land' better for Cynara, he has joined the battle for good.
- Aarzak** Our hero.
- Max** Alyssa's companion and comrade, second only to Aarzak.
- Dare-Devil** The boss of the pirates. He is Rob's father.
- Garokk** The top general who rules the 'Ultimate Savage Land'. When he is defeated, everything will be clear. He is Aarzak's last foe.
- Gross** One of the generals in the 'Ultimate Savega Land'. He is Aarzak's older brother.
- Gromm** The third general in the 'Ultimate Savage Land'.
- Zee-Bee** Gromm's brother and a Kung-Fu expert.
- Duke** The protector of Sophia and Tae-Kung-Fu expert.

NB - Certain characters appear only in the CBM64 version.

Copyright (C)1991 Elite Systems Limited.

## Last Battle

### CONTROLS - IBM PC & COMPATIBLES

Pause/Unpause	P Key
Quit	ESC quits to title section, ESC again quits to DOS.
Map Screen	Pressing any key during this screen will toggle the Status Panel on and off.
Controls	Digital/Analogue Joystick or Keyboard
	FIRE           Space Bar
	UP             Q
	DOWN         A
	LEFT         N
	RIGHT        M
Sound Options	IBM, ROLAND, ADLIB, SONDBLASTER.
Minimum Memory	512Kb
DOS version	2.1 or higher

### CONTROLS - ATARI ST/E & COMMODORE AMIGA

Pause/Unpause	P Key
Quit	ESC (Takes you to the title screen)
Map Screen	Pressing any key whilst this is displayed will toggle the Status Panel on and off.
Controls	Joystick Only

### CONTROLS - COMMODORE 64

Pause/Unpause	RUN STOP key
Quit	Press Q key when in pause mode to restart a chapter. (Deducts 1 credit)
Controls	Joystick Only
Credit System	To reduce the amount of disc/tape accesses, a credit system has been implemented as follows: After completing Chapter 1, a number of credits are awarded, and these allow the player to continue playing from the point where the game ended. Once all credits are used, play will begin from the start of Chapter 1 as normal.

## Last Battle

### LOADING INSTRUCTIONS

#### IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION

Before loading any software from disc, you should turn your computer off and leave it off for a minimum of fifty seconds. This will (hopefully) eliminate any virus in your computers memory.

#### IBM PC & Compatibles

- i) Boot your computer with an MSDOS system disc in the normal way.
- ii) When the DOS prompt appears (i.e. A:) log onto the appropriate floppy drive by typing 'A: <RETURN>' for example.
- iii) At the DOS prompt, type 'LASTBATT <RETURN>' to load the program.

#### AMIGA & ATARI ST/E

- i) Turn your computer off and insert the program disc.
- ii) Turn your computer on and the game will automatically load.

#### COMMODORE 64 (CASSETTE)

- i) Turn your computer on, insert the game cassette into the tape player and rewind if necessary.
- ii) Press the 'SHIFT' and 'RUN/STOP' keys simultaneously, the game will now load.

#### COMMODORE 64 (DISC)

- i) Turn your computer on and insert the disc into the disc drive.
- ii) Type 'LOAD "\*" ,8,1' and press Return, the game will now load.

In the event of any loading difficulties, please return your game to the place of purchase, or alternatively return it to the Customer Services Department at the address printed on the back of this booklet.

## Last Battle

### SCOREBOOK

<b>Date</b>				
<b>Name</b>				
<b>Score</b>				

<b>Date</b>				
<b>Name</b>				
<b>Score</b>				

<b>Date</b>				
<b>Name</b>				
<b>Score</b>				

<b>Date</b>				
<b>Name</b>				
<b>Score</b>				

## Last Battle

### L'HISTOIRE DE LAST BATTLE

Tout n'allait pas pour le mieux dans le monde ! Une grande guerre avait dévasté le pays et un abominable pouvoir avait établi un empire dans lequel les bonnes gens étaient traitées comme des esclaves. Pourtant, il y avait encore une lueur d'espoir lorsque le puissant Aarzak et ses deux acolytes, Alyssa et Max, unirent leurs forces pour revendiquer leur pays natal.

Fort de l'art martial secret de Jet-Kwon-Do, Aarzak partit en guerre contre Duke, maître de Tae-Kung-Fu. Aarzak en sortit finalement victorieux et la paix régna de nouveau. Cependant, avant la fin du combat, Gromm, Gross et Garokk, les trois guerriers les plus forts et les plus diaboliques, prirent la fuite. Le trio complota pendant trois années pour renverser Aarzak et reprirent le pouvoir.

Un jour, ils préparèrent une attaque surprise dans la capitale. Alyssa fut fait prisonnier et emmené au Pays de l'Inconnu. Aarzak suivit les ravisseurs d'Alyssa jusqu'au Dernier Pays Sauvage où il se prépara à se battre contre les trois ennemis apparemment invincibles.

Au cours d'un combat acharné, Aarzak battit Gromm. Mais, pendant la bagarre, Alyssa fut emmené par ses ravisseurs dans un autre lieu de détention.

Aarzak, parti à la recherche d'Alyssa, rencontra son frère Gross. Ce dernier perdit il y a quelque temps la mémoire et devint alors violent. Pour venir au secours d'Alyssa, Aarzak devait se battre contre son frère. Heureusement il triompha et fut en mesure de redonner la mémoire à son frère.

Cependant, il y avait encore un dernier combat à mener. Garokk, l'ennemi le plus puissant, devait être vaincu. Il y avait un secret pour détruire Garokk qui se trouvait dans le legs scellé du créateur du Jet-Kwon-Do. Après maintes réflexions, Aarzak fut en mesure de briser le scellé et apprit à vaincre Garokk. Même avec cette connaissance, le combat dura des jours. Mais à la fin, Aarzak l'emporta et Alyssa fut sauvé.

Telle est la légende d'Aarzak, le dernier héros!

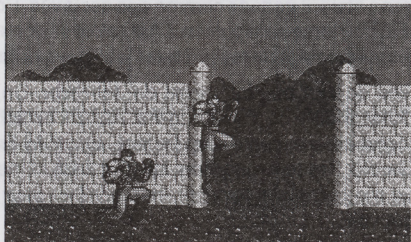
## Last Battle

### POUR DÉPLACER AARZAK DANS DIFFÉRENTES DIRECTIONS

Pour déplacer Aarzak soit vers la gauche, soit vers la droite, il vous suffit de pousser le joystick dans la direction correspondante.

### S'AGENOULLER

Tirez le joystick vers le bas pour que Aarzak s'agenouille.

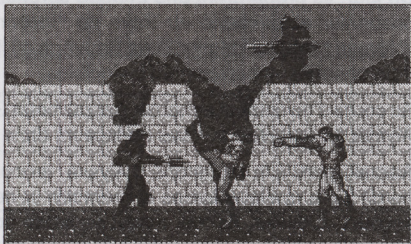


### SAUTER

Pour sauter, poussez le joystick vers le haut.

### DONNER UN COUP DE PIED

Pour donner un coup de pied à joystick vers l'avant et appuyez sur le bouton de tir. Si vous voulez donner un coup de pied en l'air et en ciseaux, poussez le joystick diagonalement vers l'avant dans la direction où vous voulez donner ce coup et appuyez sur le bouton de tir.



### DONNER UN COUP DE POING

Appuyez sur le bouton de tir lorsque vous êtes au sol pour donner un violent coup de poing.

### PAUSE

Ce jeu peut être interrompu en appuyant sur la touche appropriée du clavier. Pour reprendre le jeu, il suffit d'appuyer de nouveau sur la touche pause. Pour des informations relatives au clavier, veuillez consulter la dernière page de ce manuel.

## Last Battle

### MÉTHODE DE JEU

Commodore 64 – le jeu se compose de quatre chapitres divisés en sept zones.

Atari ST/E, IBM PC, Amiga – le jeu se compose de deux chapitres divisés en huit zones.

Vous devez vous battre tout au long de chaque zone. Lorsque le combat dans une zone est gagné, vous pouvez aller dans la zone suivante. Choisissez la zone suivante à l'aide de la carte à l'écran.

### COMMENCER À JOUER

Le jeu peut être commencé en appuyant sur le bouton de tir une fois que vous avez sélectionné le mode attract/demo.

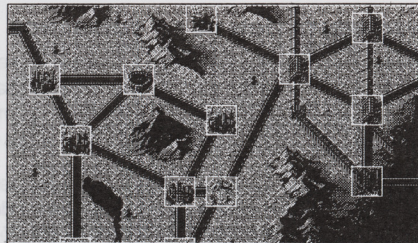
### FIN DU JEU

Vous avez gagné la partie lorsque vous survivez à la totalité des quatre/deux chapitres et battez Garokk dans le Last Battle (dernier combat). Sinon, le jeu se termine lorsque Aarzak perd toutes ses vies.

### SÉLECTION DE LA CARTE

Lorsque vous réchappez d'une zone, une carte apparaît automatiquement sur l'écran et vous offre plusieurs chemins au choix. Utilisez le joystick pour mettre la flèche dans la direction que Aarzak doit suivre.

Lorsque vous êtes satisfait de la direction choisie, appuyez sur le bouton de tir, Aarzak se déplace alors vers le nouvel emplacement. Le jeu recommence dans cette zone.





## Last Battle

### FENÊTRE DE STATUT

Vous pouvez trouver ici l'état actuel et les valeurs maximum de la vie d'Aarzak, la puissance et le score. Le nombre à gauche de la barre oblique indique la valeur actuelle et le nombre à droite la valeur maximale de la puissance à laquelle il peut être augmenté. N'oubliez pas que plus la valeur de la puissance est élevée, moins la vie d'Aarzak diminue à chaque fois qu'il est touché.

### TABLEAU DE SCORE

En bas de l'écran, vous verrez le tableau de score qui contient les indicateurs suivants :

**INDICATEUR DE VIE** La vie d'Aarzak est contrôlée par l'indicateur de vie. A chaque fois qu'il est blessé, il perd une unité jusqu'à ce qu'il atteigne finalement zéro et le jeu est fini.

**SCORE** A chaque fois que Aarzak bat un ennemi, son score diminue.

**INDICATEUR DE PUISSANCE** Il indique votre niveau d'énergie.

**TEMPS** Une limite de temps accompagne chaque chapitre. Lorsque le temps atteint zéro, l'indicateur de vie d'Aarzak commence à diminuer.

### AUGMENTATION DE LA PUISSANCE

Lorsque Aarzak est capable de vaincre ennemi sur ennemi et d'augmenter continuellement son score, la barre de puissance diminue progressivement. Lorsqu'elle est en alignement avec une des marques blanches au-dessus de la barre, la puissance personnelle de Aarzak est réévaluée.

La puissance d'Aarzak augmente en même temps que celle de ses attaques. Vous n'aurez pas besoin de donner autant de coups à certains adversaires pour les battre et lorsque vous serez attaqué, les coups de vos adversaires affecteront votre énergie dans une moindre mesure.

## Last Battle

### LABYRINTHE

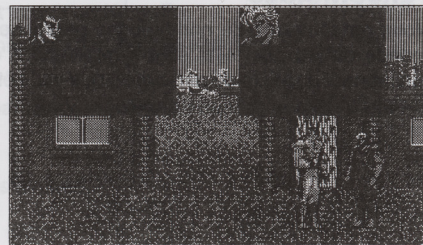
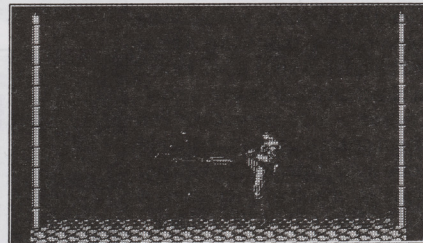
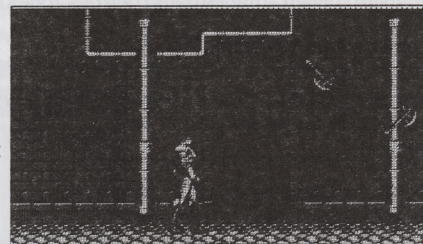
Il faut entrer dans un labyrinthe pendant chaque chapitre. Vous pouvez gagner ici des points et de la puissance sans restriction de temps.

Pour entrer dans le labyrinthe, vous devez satisfaire aux conditions stipulées dans le chapitre. Si vous ne remplissez pas les conditions requises, le labyrinthe apparaîtra un court instant et vous ne pourrez peut-être pas y entrer convenablement.

Une fois que vous êtes dans le labyrinthe, vous trouvez des pièces contenant des ennemis dans lesquelles vous pouvez entrer en poussant le joystick vers le haut. Une fois que vous êtes entré dans une pièce et l'avez quittée, vous n'avez plus le droit d'y repasser. Si vous rencontrez un allié dans le labyrinthe, vous serez autorisé à partir.

### CONVERSATION

Aarzak aura l'occasion de parler avec ses alliés et ennemis tout au long du jeu. Dans certains cas, son indicateur de vie remontera à la fin de la conversation. Prêtez attention aux conversations car elles peuvent vous donner des conseils pour vous aider dans votre périple.



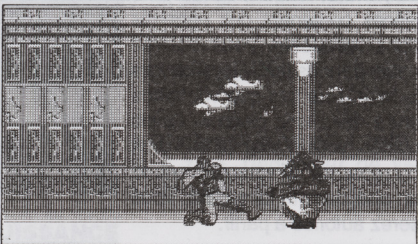
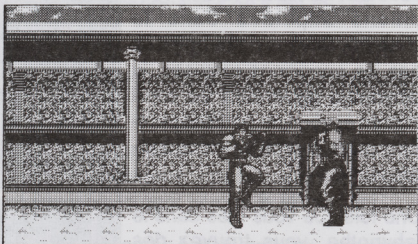
## Last Battle

### LE CHEF

Un combat d'une grande importance a lieu pendant chaque chapitre entre vous et un chef ennemi. Si vous ne le battez pas, vous ne pourrez pas accéder au chapitre suivant. Il habite dans l'une des zones affichées sur l'écran de la carte.

Lorsque vous rencontrez le chef, son indicateur de vie s'affiche en bas de l'écran, ce qui vous permet de savoir qui gagne le combat.

Après le Chapitre 1, vous ne pouvez entrer dans la zone du chef que lorsque vous êtes sorti vivant de plusieurs zones. Vous remarquerez que votre flèche est bloquée si vous faites face à la direction où se trouve le chef. Déplacez-vous donc dans les directions autorisées. Lorsque vous avez battu le dernier chef dans le chapitre 2 (chapitre 4 sur le CBM 64), le jeu est fini.



### PERSONNAGES

Vous rencontrerez de nombreuses personnes durant vos voyages dans le monde du jeu : certains sont sympathiques et d'autres pas du tout ! Voici maintenant une liste de personnes que vous êtes susceptible de rencontrer ...

## Last Battle

### PERSONNAGES DANS LE LAST BATTLE

- Sophia L'Impératrice. Personne ne sait d'où elle règne mais on dit qu'Alyssa le sait parce Sophia est sa mère.
- Gere Un chasseur généreux aimant la vengeance. Père d'Anne, il a rejoint les rangs d'Aarzak.
- Anne La fille de Gere.
- Luisa Une amie de Gere qui vit dans le Village Paisible où elle s'occupe d'Anne.
- Cynara La seule femme dans le Dernier Pays Sauvage avec un cœur tendre.
- Rob N'ayant pu avec succès rendre le Dernier Pays Sauvage meilleur pour Cynara, il s'est engagé pour de bon dans le combat.
- Aarzak Notre héros.
- Max Le compagnon et camarade d'Alyssa, le deuxième seulement pour Aarzak.
- Dare-Devil Le chef des pirates. Il est le père de Rob.
- Garokk Le général haut placé qui dirige le Dernier Pays Sauvage. Lorsqu'il est vaincu, tout va mieux. Il est le dernier ennemi d'Aarzak.
- Gross Un des généraux dans le Dernier Pays Sauvage. C'est le frère aîné d'Aarzak.
- Gromm Le troisième général dans le Dernier Pays Sauvage.
- Zee-Bee Frère de Gromm et expert en Kung-Fu.
- Duke Protecteur de Sophia et expert en Tae-Kung-Fu.

NB : certains personnages apparaissent seulement dans la version CBM64.

Copyright © 1991 Elite Systems Limited.

## Last Battle

### COMMANDES - IBM PC ET COMPATIBLES

Pause/Reprise	Touche P
Quitter	Appuyez sur ESC pour revenir à la section de titres puis de nouveau pour revenir au DOS.
Ecran de carte	Appuyez sur n'importe quelle touche pendant cet écran pour activer ou désactiver le tableau de statut.
Commandes	Digitale/joystick analogique ou clavier
	TIR Barre d'espacement
	HAUT Q
	BAS A
	GAUCHE N
	DROITE M
Options sonores	IBM, ROLAND, ADLIB, SOUNDBLASTER.
Mémoire minimum	512 Ko
Version DOS	2.1 ou ultérieure

### COMMANDES - ATARI ST/E & COMMODORE AMIGA

Pause/Reprise	Touche P
Quitter	ESC (vous ramène à l'écran de titres)
Ecran de carte	Appuyez sur n'importe quelle touche pendant qu'elle est affichée pour activer ou désactiver le tableau de statut.
Commandes	Seulement avec joystick

### COMMANDES - COMMODORE 64

Pause/Reprise	Touche RUN/STOP (marche/arrêt)
Quitter	Appuyez sur la touche Q pendant le mode pause pour reprendre un chapitre (déduit un point)
Commandes	Seulement avec joystick
Système de points	Pour réduire la quantité d'accès disquette/cassette, un système de points a été mis en place comme suit : après avoir effectué le chapitre 1, un nombre de points est accordé qui autorise le joueur à continuer à jouer depuis l'endroit où il s'était arrêté. Une fois que tous les points sont utilisés, le jeu reprend au début du chapitre 1 comme normalement.

## Last Battle

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

#### IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS

Avant de charger tout logiciel depuis la disquette, vous devez éteindre votre ordinateur et attendre au moins cinquante secondes avant de le rallumer. Cela éliminera (il faut espérer) tout virus présent dans la mémoire.

#### IBM PC & Compatibles

- i) Initialisez comme d'habitude votre ordinateur avec une disquette système MSDOS.
- ii) Lorsque l'invite du DOS apparaît (c.-à-d. A:>), entrez dans le système du lecteur de disquette approprié en tapant, par exemple, 'A: <RETURN>'.  
iii) A l'invite du DOS, tapez 'LASTBATT <RETURN>' pour charger le programme.

#### AMIGA & ATARI ST/E

- i) Eteignez votre ordinateur et insérez la disquette de programme.
- ii) Allumez votre ordinateur et le jeu se chargera automatiquement.

#### COMMODORE 64 (CASSETTE)

- i) Allumez votre ordinateur, insérez la cassette de jeu dans le lecteur de bande magnétique et rebobinez-la si nécessaire.
- ii) Appuyez simultanément sur les touches 'SHIFT' et 'RUN/STOP' (MARCHE/ARRÊT), le jeu va maintenant se charger.

#### COMMODORE 64 (DISQUETTE)

- i) Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur de disquette.
- ii) Tapez 'LOAD """,8,1' et appuyez sur Return, le jeu va maintenant se charger.

Si vous rencontrez des difficultés pendant la procédure de chargement, veuillez renvoyer votre jeu à votre point de vente ou au Département Service clientèle à l'adresse imprimée au dos de ce livret.

## Last Battle

### LIVRE DE SCORE

<b>Date</b>				
<b>Nom</b>				
<b>Score</b>				

<b>Date</b>				
<b>Nom</b>				
<b>Score</b>				

<b>Date</b>				
<b>Nom</b>				
<b>Score</b>				

<b>Date</b>				
<b>Nom</b>				
<b>Score</b>				

## Last Battle

### DIE GESCHICHTE

Die Dinge standen nicht zum Besten. Das Land war von einem schrecklichen Krieg verwüstet worden, eine kriegerische Nation hatte die Macht an sich gerissen und behandelte die Bewohner wie Sklaven. Doch es gab einen Hoffnungsstrahl, als Alyssa und Max sich gemeinsam entschlossen, ihre Heimat zu befreien.

Als ein Meister der geheimen Kampfsportart Jet-Kwon-Do, zog Aarzak in den Kampf gegen Duke, einen Tae-Kung-Fu-Experten. Aarzak ging als Sieger hervor, und der Friede kehrte wieder ein. Doch noch vor Ende des Kampfes entflohen Gromm, Gross und Garokk, die drei stärksten und schlimmsten Kämpfer. Drei Jahre lang versuchte dieses böse Trio, Aarzak zu stürzen und die Macht wieder an sich zu reißen.

Eines Tages inszenierten sie einen Überraschungsangriff auf die Hauptstadt. Alyssa wurde geschnappt und in das Land des Unbekannten entführt. Aarzak folgte der Spur von Alyssas Entführern in das Letzte Wilde Land, wo er sich anschickte, den Kampf gegen die drei scheinbar unbezwingbaren Kämpfer zu bestehen.

Nach einer heftigen Auseinandersetzung schlug Aarzak Gromm, doch wurde Alyssa mitten im Kampfgewühl von ihren Entführern an einen anderen Ort verschleppt.

Auf der Suche nach Alyssa begegnete Aarzak seinem Bruder Gross, der vor einiger Zeit sein Gedächtnis verloren hatte und sich in der Folge einem gewalttätigen Leben zugewandt hatte. Um Alyssa zu retten, war Aarzak gezwungen, seinen eigenen Bruder zum Kampf zu fordern. Glücklicherweise triumphierte er über ihn und gab ihm sein Gedächtnis wieder zurück.

Nun galt es noch eine letzte Schlacht auszustehen. Garokk, der gefürchtetste Feind war noch auf freiem Fuß. Er konnte nur auf eine einzige Weise vernichtet werden, und dieses Geheimnis ruhte in dem versiegelten Nachlaß des Erfinders der Kampfsportart Jet-Kwon-Do. Nach reiflicher Überlegung gelang es Aarzak, das Siegel aufzubrechen und das Geheimnis zu erfahren. Doch selbst dann dauerte der Kampf viele Tage, bis Aarzak schließlich den Sieg errang und Alyssa befreien konnte.

Und das ist die Legende von Aarzak, dem letzten der Helden!

## Last Battle

### STEUERUNG VON AARZAK

Um Aarzak nach links oder rechts zu steuern, wird der Joystick in die entsprechende Richtung bewegt.

### KNIEBEUGE MACHEN

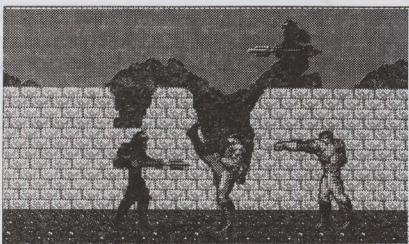
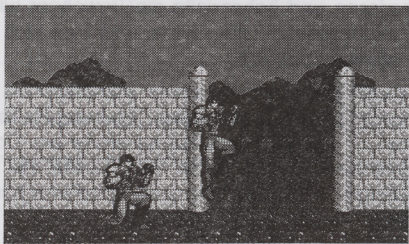
Joystick nach unten ziehen, um Aarzak in eine kniende Stellung zu bringen.

### IN DIE HÖHE SPRINGEN

Für einen Sprung Joystick nach oben bewegen.

### TRITT

Um einem Gegner einen Tritt zu versetzen, den Joystick diagonal nach oben stoßen und dabei den Feuerknopf gedrückt halten. Für einen Scherentritt im Sprung den Joystick nach vorn stoßen und Feuer drücken. Für einen "fliegenden" Scherentritt den Joystick diagonal nach vorn stoßen (in der Richtung des Tritts) und Feuer drücken.



### STOSS

Wenn Sie aus dem Stand Feuer drücken, bewirkt dies einen mächtigen Faustschlag.

### PAUSE

Durch Drücken der entsprechenden Taste kann man eine Spielpause einlegen. Zur Wiederaufnahme der Handlung dient ein zweiter Druck auf die gleiche Taste. Informationen über die Tastenbelegung finden Sie am Schluß dieser Anleitung.

## Last Battle

### SPIELMETHODE

Commodore 64: Das Spiel setzt sich aus vier Kapiteln zusammen, von denen jedes aus sieben Bereichen besteht.

Atari ST/E, IBM PC, Amiga: Das Spiel setzt sich aus zwei Kapiteln zusammen, von denen jedes aus acht Bereichen besteht.

Der Spieler muß sich durch sämtliche Bereiche kämpfen. Wenn er einen Bereich siegreich abgeschlossen hat, kann er zum nächsten übergehen. Dazu ist die Bildschirmkarte zu benutzen.

### STARTEN DES SPIELS

Das Spiel wird durch Drücken des Feuerknopfes aus den "Attract"/"Demo"-Modi gestartet.

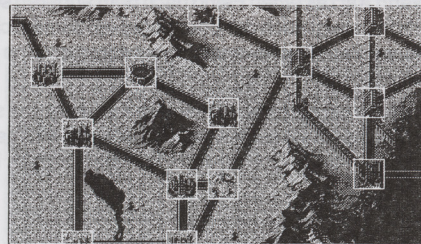
### ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist gewonnen, wenn der Spieler alle vier/zwei Kapitel überlebt und Garokk in der Letzten Schlacht geschlagen hat, bzw. wenn Aarzak all seine Leben verliert.

### AUSWAHL AUS DER BILDSCHIRMKARTE

Wenn Sie einen Bereich absolviert haben, erscheint automatisch die Karte. Hier können Sie einen aus mehreren Wegen einschlagen. Benutzen Sie den Joystick, um den Pfeil in die Richtung zu bringen, die Aarzak einschlagen soll.

Wenn Sie mit der gewählten Richtung zufrieden sind, drücken Sie den Feuerknopf, worauf Aarzak sich an den neuen Ort begibt, und das Spiel läuft dann dort weiter.



## Last Battle

### DAS STATUSFENSTER

Hier können Sie herausfinden, wie es zum Aarzaks Lebensenergien, seine Kraft und seine Punkte steht, und welches die maximalen Werte sind. Die Zahl links des Schrägstrichs ist der aktuelle Wert, die Zahl rechts ist der Höchstwert. Je größer Aarzaks Kraft, desto weniger können die Treffer des Feindes ausrichten.

### DIE PUNKTEANZEIGE

Die Punkteanzeige befindet sich am unteren Rand des Bildschirms. Sie enthält die folgenden Meßinstrumente:

**LEBENSANZEIGE** Aarzaks Leben wird hier überwacht. Jede Verwundung reduziert den Balken, bis dieser schließlich auf Null abfällt (Spielende).

**PUNKTE** Jedesmal, wenn Aarzak einen Feind schlägt, erhöht sich der Punktestand.

**KRAFTMESSER** Anzeige des Energiestandes.

**ZEIT** Jedes Kapitel unterliegt einer zeitlichen Begrenzung. Wenn die Zeit den Nullpunkt erreicht, beginnt Aarzaks Lebensmesser sich zu reduzieren.

### ERHÖHUNG DER ENERGIE

Wenn Aarzak einen Feind nach dem anderen schlägt und so seine Punktezahl erhöht, steigt auch der Energiebalken allmählich in die Höhe. Wenn der Balken die weißen Striche erreicht, bewirkt dies eine entsprechende Erhöhung von Aarzaks persönlicher Kraft.

Im gleichen Maße wie seine Kraft ansteigt, verstärken sich seine Angriffe, d.h. er kann seine Feinde dann bereits mit wenigen Angriffen schlagen, und die Schläge, die gegen ihn gerichtet sind, setzen ihm viel weniger zu.

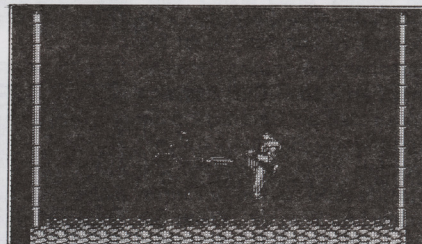
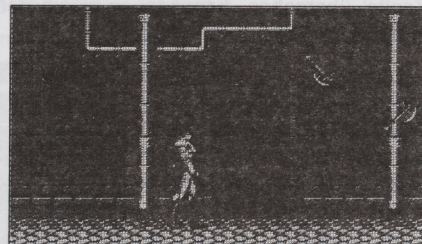
## Last Battle

### DAS LABYRINTH

In jedem Kapitel befindet sich ein Labyrinth. Hier können Sie Punkte und Energie auftanken, ohne unter Zeitdruck zu stehen.

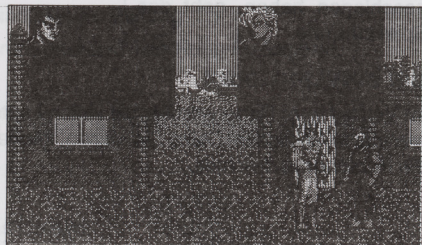
Zum Eintritt in ein Labyrinth müssen Sie die Bedingungen des Kapitels erfüllen. Andernfalls wird nur ein kurzes Zwischenspiel eingeblendet, ohne daß Sie in das wirkliche Labyrinth eingelassen werden.

Das Labyrinth besteht aus vielen Räumen, in denen Feinde lauern. Zum Betreten der Räume ist der Joystick nach oben zu drücken. Nach Betreten und Verlassen eines Raumes bleibt dieser für immer verschlossen. Wenn Sie im Labyrinth einem Verbündeten begegnen, können Sie es verlassen.



### UNTERHALTUNGEN

Während des Spiels hat Aarzak die Gelegenheit, mit Verbündeten und Feinden zu sprechen. Dies führt in manchen Fällen zu einem Auffüllen seiner Lebensanzeige. Spitzen Sie die Ohren bei diesen Gesprächen, denn möglicherweise erfahren Sie Dinge, die Ihnen helfen können.



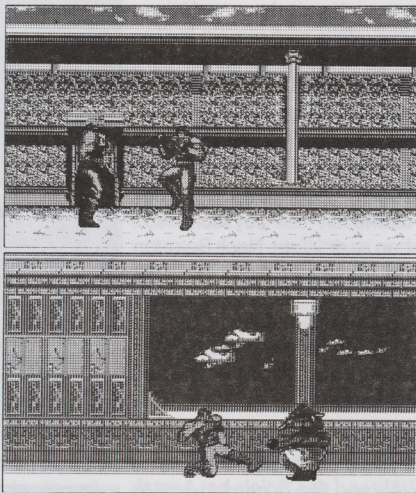
## Last Battle

### DER BOSS

Im Verlauf jedes Kapitels müssen Sie gegen einen wichtigen Feind (den "Boß") antreten. Nur wenn Sie ihn schlagen, können Sie zum nächsten Kapitel übergehen. Er wartet in einem der Bereiche, die auf der Karte angezeigt werden.

Bei der Begegnung mit dem Boß wird seine Lebensanzeige im unteren Teil des Bildschirms eingeblendet, damit Sie beobachten können, wie die Sache sich entwickelt.

Nach Kapitel 1 ist es nicht möglich, das Quartier des Bosses zu betreten, bevor Sie verschiedene andere Bereiche absolviert haben. Dies zeigt sich daran, daß der Pfeil nicht in die betreffende Richtung gelenkt werden kann. Schlagen Sie stattdessen einen anderen möglichen Weg ein. Wenn Sie den letzten der Bosse in Kapitel 2 (bzw. 4 auf dem CBM64) geschlagen haben, geht das Spiel zu Ende.



### DIE SPIELFIGUREN

Im Verlauf Ihrer Reise werden Sie vielen Leuten begegnen, freundlichen und weniger freundlichen! Damit Sie wissen, mit wem Sie es zu tun haben, folgt hier ein Personenverzeichnis...

## Last Battle

### DIE PERSONEN IN LAST BATTLE

- Sophie Die Kaiserin an der Spitze des Kaiserreiches. Niemand weiß, woher sie regiert, doch man erzählt sich, Alyssa kenne das Geheimnis, denn Sophia ist Alyssas Mutter.
- Gere Ein Kopfgeldjäger mit einem Rachedurst. Er ist der Vater von Anne und macht gemeinsame Sache mit Aarzak.
- Anne Geres Tochter.
- Luisa Ein Freund von Gere, die im "Stillen Dorf" wohnt und sich um Anne kümmert.
- Cynara Die einzige Frau im "Letzten Land", die das Herz auf dem rechten Fleck hat.
- Rob In einem verzweifelten Versuch, das "Letzte Land" besser für Cynara zu machen, hat er sich dem Kampf angeschlossen.
- Aarzak Unser Held.
- Max Alyssas Gefährte und Kamerad, an zweiter Position nach Aarzak.
- Dare-Devil Der Boß der Piraten, Robins Vater.
- Garokk Der Oberste General, der das "Letzte Wilde Land" regiert. Wenn er geschlagen ist, wird alles geklärt. Er ist Aarzaks letzter, größter Feind.
- Gross General im "Letzten Wilden Land", Aarzaks älterer Bruder.
- Gromm Der dritte General im "Letzten Wilden Land".
- Zee-Bee Gromms Bruder, ein Kung-Fu Experte.
- Duke Der Beschützer von Sophia und Tae-Kung-Fu Experte.

NB – Manche dieser Personen tauchen nur in der CBM64er-Version auf.

Copyright © 1991 Elite Systems Limited.

## Last Battle

### STEUERUNG - IBM PC & KOMPATIBLE

Pause/Weiter	P-Taste
Ende	ESC schaltet auf die Titelsequenz zurück, erneutes Drücken von ESC steigt auf DOS um.
Karte	Drücken einer beliebigen Taste bewirkt ein Ein-/Ausschalten der Statustafel.
Steuerung	Digital-/Analog-Joystick oder Tastatur
	FEUER            Leertaste
	AUF              Q
	AB                A
	LINKS           N
	RECHTS          M
Sound-Optionen:	IBM, ROLAND, ADLIB, SOUNDBLASTER
Min. Speicher	512KB
DOS-Version	2.1 oder höher

### STEUERUNG - ATARI ST/E & COMMODORE AMIGA

Pause/Weiter	P-Taste
Ende	ESC (schaltet auf die Titelseite)
Karte	Drücken einer beliebigen Taste bewirkt ein Ein-/Ausschalten der Statustafel
Steuerung	Nur Joystick

### STEUERUNG - COMMODORE 64

Pause/Weiter	RUN/STOP
Ende	Q im Pausenmodus beginnt ein Kapitel von vorn (1 Credit Abzug)
Steuerung	Nur Joystick
Credit-System	Um die Anzahl der Disketten/Kassetten-Zugriffe zu reduzieren, wurde ein Credit-System eingeführt: Nach Abschluß von Kapitel 1 werden Credits vergeben, mit denen das Spiel an der zuletzt erreichten Stelle wieder aufgenommen werden kann. Wenn alle Credit aufgebraucht sind, beginnt das Spiel wieder in der üblichen Weise mit Kapitel 1.

## Last Battle

### LADEANWEISUNGEN

#### WICHTIG - VIRUSSCHUTZ

Bevor Sie Software von einer Diskette laden, sollten Sie Ihren Computer ausschalten und ihn mindestens 50 Sek. lang ausgeschaltet lassen. Dies sollte einem möglichen Virus den Garaus machen.

#### IBM PC & Kompatible

- Starten Sie Ihren Computer in der gewohnten Weise mit einer MSDOS-Systemdiskette.
- Bei Anzeige des DOS-Prompt (z.B. A:>) schalten Sie auf das entsprechende Laufwerk, z.B. mit "A: <RETURN>".
- Zum Laden des Programms schreiben Sie dann hinter dem DOS-Prompt "LASTBATT <RETURN>".

#### AMIGA & ATARI ST/E

- Computer ausschalten und Programmdiskette einlegen.
- Computer einschalten, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

#### COMMODORE 64 (KASSETTE)

- Computer einschalten, Spielkassette in den Rekorder einlegen und wenn nötig zurückspulen.
- Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP festhalten, um das Spiel zu laden.

#### COMMODORE 64 (DISKETTE)

- Computer einschalten und Diskette ins Laufwerk legen.
- LOAD \*\*\*,8,1 eingeben und <RETURN> drücken, worauf das Spiel geladen wird.

Sollten beim Laden wider Erwarten Probleme auftreten, bringen Sie Ihr Spiel an die Kaufstelle zurück oder senden es an den Kundendienst an der auf der Rückseite der Anleitung angegebenen Adresse.



## Last Battle

### PUNKTEBUCH

<b>Datum</b>				
<b>Name</b>				
<b>Punkte</b>				

<b>Datum</b>				
<b>Name</b>				
<b>Punkte</b>				

<b>Datum</b>				
<b>Name</b>				
<b>Punkte</b>				

<b>Datum</b>				
<b>Name</b>				
<b>Punkte</b>				

## Last Battle

### STORIA DI LAST BATTLE

Non tutto andava bene nel mondo! Una grande guerra aveva devastato la terra e un potere nefasto aveva stabilito un impero dove la gente buona era trattata da schiava. Tuttavia, c'era ancora speranza, anche se il potente Aarzak e i suoi due compagni, Alyssa e Max unirono le forze per reclamare la loro terra madre.

Usando l'arte segreta marziale di Jet-Kwon-Do, Aarzak andò a combattere contro Duke, maestro di Tae-Kung-Fu. Aarzak in fine riuscì a vincere e così la pace fu ristabilita. Comunque, prima che la battaglia fosse finita, Gromm, Gross e Garokk, i guerrieri più forti e malefici, fuggirono. Per tre anni i tre complottarono come rovesciare il potere di Aarzak e reinstaurare il loro.

Un giorno, attuarono un attacco di sorpresa nella capitale. Alyssa fu catturata e portata nella Terra dell'Ignoto. Aarzak seguì le tracce dei rapitori di Alyssa fino all'Ultima Terra Selvaggia, dove si preparò a lottare contro i tre nemici quasi invincibili.

Dopo una battaglia feroce, Aarzak sconfisse Gromm. Comunque, nel mezzo della battaglia, Alyssa fu portata dai suoi rapitori in un altro luogo.

Aarzak, durante la ricerca di Alyssa, incontrò suo fratello Gross. Tanto tempo prima Gross aveva perso la memoria, diventando così molto violento. Per salvare Alyssa, Aarzak fu costretto a lottare contro suo fratello. Fortunatamente, il suo trionfo restituì la memoria al fratello.

Comunque rimaneva ancora un'Ultima Battaglia da combattere. Garokk, l'acerrimo nemico, doveva ancora essere sconfitto. C'è un segreto per distruggere Garrok ed è racchiuso nell'eredità sigillata del creatore di Jet-Kwon-Do. Dopo aver riflettuto a lungo, Aarzak fu capace di rompere il sigillo e imparare come distruggere Garrok. Perfino con questa conoscenza, la battaglia continuò per giorni. Eppure alla fine, Aarzak ebbe la meglio ed Alyssa fu salvata.

Questa è la leggenda di Aarzak, l'ultimo eroe!

## Last Battle

### COME SPOSTARE AARZAK IN DIVERSE DIREZIONI

Per spostare Aarzak sia a sinistra che a destra, muovete semplicemente il joystick nella direzione desiderata.

### COME INGINOCCHIARSI

Portate il joystick in basso per fare inginocchiare Aarzak.

### COME SALTARE

Per saltare, premete il joystick verso l'alto.

### CALCI

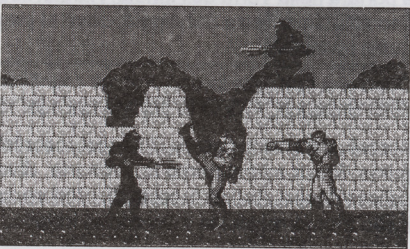
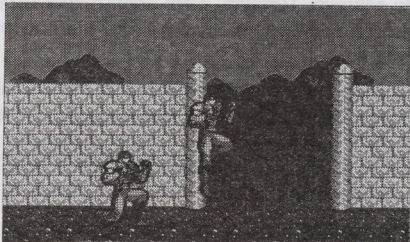
Per dare un calcio al vostro avversario, spingete il joystick trasversalmente verso l'alto mentre premete il fuoco. Per saltare in aria ed eseguire un calcio a forbice, spingete il joystick in avanti e premete il pulsante del fuoco. Se desiderate dare un calcio volante a forbice, spingete il joystick trasversalmente nella direzione verso la quale desiderate calciare e premete il pulsante del fuoco.

### PUGNI

Se premete il pulsante del fuoco mentre siete in piedi sul pavimento darete un pugno potentissimo.

### PAUSA

Questo gioco può essere interrotto temporaneamente premendo il tasto appropriato sulla tastiera. Per riprendere il gioco, dovrete semplicemente premere il tasto ancora una volta. Per informazioni riguardo la tastiera, vi preghiamo di consultare il retro di questo manuale.



## Last Battle

### METODO DI GIOCO

Commodore 64 – Questo gioco comprende quattro capitoli. Ognuno di questi capitoli è diviso in sette aree.

Atari ST/E, IBM PC, Amiga – Questo gioco comprende due capitoli. Ognuno di questi capitoli è diviso in otto aree.

Dovrete lottare per accedere ad ogni area. Quando avrete vinto una battaglia in un'area, sarete capaci di avanzare in quella successiva. Scegliete l'area successiva servendovi dell'aiuto dello Schermo delle mappe.

### INIZIO DEL GIOCO

Si può iniziare il gioco premendo il pulsante del fuoco quando il gioco è nei modi attract/dimostrazione.

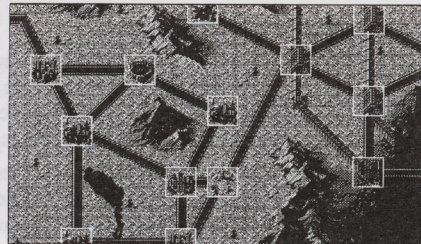
### FINE DEL GIOCO

Avete vinto il gioco quando riuscite a sopravvivere in tutti i quattro o due capitoli e sconfiggete Garokk nell'Ultima Battaglia. Altrimenti, il gioco finirà quando Aarzak perde tutte le sue vite.

### SELEZIONE DELLO SCHERMO DELLE MAPPE

Quando siete riusciti a sopravvivere in un'area, uno schermo delle mappe apparirà automaticamente, offrendovi diversi percorsi che potrete prendere. Usate il joystick per girare le frecce nella direzione che volete fare seguire ad Aarzak.

Quando siete soddisfatti della direzione che avete scelto, premete il pulsante del fuoco ed Aarzak si sposterà verso la nuova direzione, così il gioco inizierà in quell'area.



## Last Battle

### FINESTRA DI STATO

Qui troverete la condizione attuale e i valori massimi per la vita e il potere di Aarzak e il punteggio. Il numero alla sinistra della barra è il valore attuale e il numero alla destra rappresenta il valore massimo al quale può essere aumentato. Ricordate, più è grande il valore della potenza, meno diminuirà la vita di Aarzak tutte le volte che viene colpito.

### PANNELLO DEL PUNTEGGIO

Sulla parte inferiore dello schermo vedrete il pannello del punteggio che comprende i seguenti indicatori:

#### INDCATORE DELLA VITA

La vita di Aarzak viene registrata dall'Indicatore della vita. Ogni volta che viene ferito, diminuirà di una misura finché non arriva a zero e il gioco finisce.

#### PUNTEGGIO

Ogni volta che Aarzak sconfigge un nemico, il punteggio aumenterà.

#### INDICATORE DELLA POTENZA

Riflette il vostro livello di energia.

#### TEMPO

Esiste un limite temporale per ogni capitolo. Quando il tempo arriva a zero, l'indicatore della vita di Aarzak inizierà a diminuire.

### AUMENTO DELLA POTENZA

Quando Aarzak è capace di sconfiggere i suoi nemici in successione e di aumentare continuamente il suo punteggio, la Barra della Potenza aumenterà lentamente. Quando la barra sarà allineata con uno dei segni bianchi al di sopra di essa, il potere personale di Aarzak sarà sopravvalutato.

Quando il potere di Aarzak aumenta, aumenta anche la sua forza durante gli attacchi. Non avrete bisogno di colpire alcuni avversari tante volte per sconfiggerli, e quando siete attaccati dai vostri avversari i loro colpi intaccheranno soltanto minimamente la vostra energia.

## Last Battle

### LABIRINTO

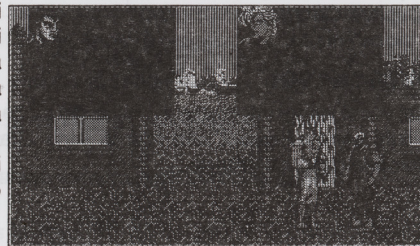
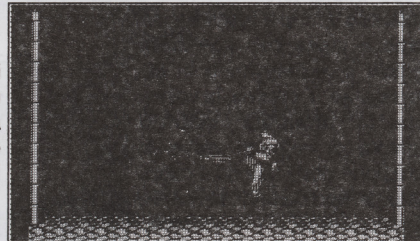
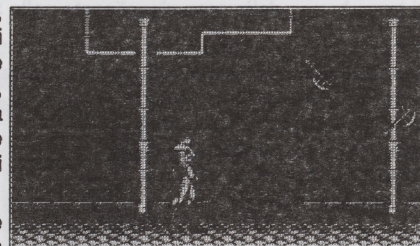
Per entrare in ogni capitolo c'è un labirinto. Qui potete guadagnare punti senza nessun limite di tempo.

Per entrare in un labirinto, dovrete soddisfare le condizioni del capitolo. Se non siete conformi a queste condizioni, allora il labirinto apparirà soltanto momentaneamente e non sarete in grado di entrarvi adeguatamente.

Dentro il labirinto vi sono delle stanze piene di nemici. Per entrare in queste stanze, spingete il joystick verso l'alto. Dopo essere entrati e poi usciti da una stanza, non vi sarà più possibile attraversarla un'altra volta. Se nel labirinto incontrate un alleato, vi sarà permesso di andare via.

### CONVERSAZIONE

Durante il gioco, Aarzak avrà la possibilità di parlare con i suoi alleati e i suoi nemici. In alcuni casi il suo indicatore di vita sarà riempito non appena termina la conversazione. Fate molta attenzione alle conversazioni, potrebbero fornirvi degli indizi che vi saranno di aiuto nel vostro viaggio.

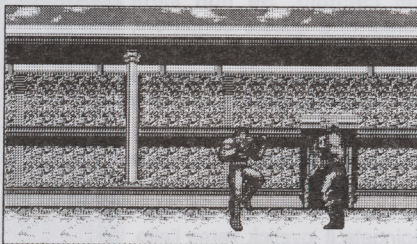


## Last Battle

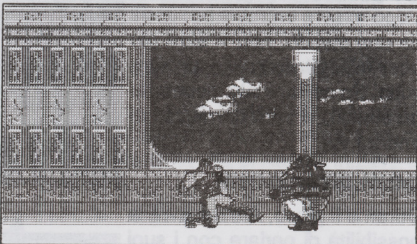
### IL CAPO

In ogni capitolo ha luogo una battaglia maggiore fra voi e il capo dei nemici. Se non lo sconfiggete, non sarete capaci di avanzare al capitolo successivo. Si trova in una delle aree visualizzate nello Schermo delle mappe.

Quando incontrate il capo, sulla parte inferiore dello schermo sarà visualizzato l'indicatore della sua vita, in modo tale da potere osservare chi sta vincendo la battaglia.



Dopo il Capitolo Uno, non è possibile entrare nell'area del capo a meno che non siate riusciti a sopravvivere in diverse aree. Troverete la vostra freccia bloccata quando cercate di volervi verso la direzione dove risiede il capo. Quindi spostatevi verso la direzione che vi è permessa. Quando avete sconfitto l'ultimo capo nel Capitolo Due (Capitolo Quattro per il CBM64) il gioco finisce.



### PERSONAGGI

Nei vostri viaggi attraverso il mondo del gioco incontrerete molti personaggi; alcuni sono simpatici, altri non lo sono affatto! Ecco una lista di tutte le persone che incontrerete...

## Last Battle

### PERSONAGGI DI LAST BATTLE

- Sophia** L'Imperatrice al di là dell'impero. Nessuno sa da dove domini, ma si vocifera che Alyssa conosca il segreto poiché Sophia è sua madre.
- Gere** Un cacciatore di taglie amante della vendetta. È il padre di Anne e si è schierato nelle file di Aarzak.
- Anne** La figlia di Gere.
- Luisa** Un'amica di Gere che vive nel 'Villaggio Tranquillo' dove si prende cura di Anne.
- Cynara** L'unica donna dell'Ultima Terra di animo gentile.
- Rob** In un tentativo disperato di rendere l'Ultima Terra migliore per Cynara, si è unito alla lotta a fini di bene.
- Aarzak** Il nostro eroe.
- Max** Compagno e camerata di Alyssa, secondo solo ad Aarzak.
- Dare-Devil** Il capo dei pirati. È il padre di Rob.
- Garokk** Il generale più importante che governa l'Ultima Terra Selvaggia. La sua sconfitta risolve tutto. È l'ultimo nemico di Aarzak.
- Gross** Uno dei generali dell'Ultima Terra Selvaggia. È il fratello maggiore di Aarzak.
- Gromm** Il terzo generale dell'Ultima Terra Selvaggia.
- Zee-Bee** Il fratello di Gromm, esperto di Kung-Fu.
- Duke** Il protettore di Sophia, esperto di Tae-Kung-Fu.

NOTA – Alcuni personaggi appaiono soltanto nella versione CBM64.

Copyright © 1991 Elite Systems Limited.

## Last Battle

### CONTROLLI - IBM PC & COMPATIBILI

Pausa/Attivazione	Tasto P
Uscita	ESC permette di uscire alla sezione del titolo, premendolo di nuovo si esce al DOS.
Schermo delle mappe	Premendo qualsiasi tasto in questo schermo si attiverà o disattiverà il Pannello di Stato.
Controlli	Joystick digitale/analogo o tastiera FUOCO Barra spaziatrice SU Q GIÙ A SINISTRA N DESTRA M IBM, ROLAND, ADLIB, SOUNDBLASTER 512Kb 2,1 o superiore
Opzioni effetti sonori	
Memoria minima	
Versione DOS	

### CONTROLLI - ATARI ST/E & COMMODORE AMIGA

Pausa/Attivazione	Tasto P
Uscita	ESC (vi riporta allo schermo del titolo)
Schermo delle mappe	Premendo qualsiasi tasto quando questo è visualizzato si attiverà o disattiverà il Pannello di Stato.
Controlli	Soltanto joystick

### CONTROLLI - COMMODORE 64

Pausa/Attivazione	Tasto RUN STOP
Uscita	Premere il tasto Q durante la pausa per ricominciare un capitolo (si sottrae un titolo).
Controlli	Soltanto joystick
Sistema dei titoli	Per ridurre la quantità di accessi disco/nastro, è stato attivato un sistema di titoli nel seguente modo: dopo aver completato il capitolo 1, viene assegnato un certo numero di titoli che permetteranno al giocatore di continuare a giocare dal punto in cui è terminato il gioco. Una volta utilizzati tutti i titoli il gioco inizierà normalmente dall'inizio del Capitolo 1.

## Last Battle

### CARICAMENTO: ISTRUZIONI

#### IMPORTANTE PER LA PROTEZIONE DA VIRUS

Prima di caricare qualsiasi software dal disco, si raccomanda di spegnere il computer per almeno cinquanta secondi. Questo dovrebbe eliminare gli eventuali virus presenti nella memoria del computer.

#### IBM PC & compatibili

- Avviate il computer come fate di solito con un disco sistema MSDOS.
- Quando appare il prompt del DOS (cioè. A:), registrate l'unità floppy adeguata, digitando ad esempio 'A: <RETURN>'.  
iii) Al prompt del DOS, digitate 'LASTBATT <RETURN>' per caricare il programma.

#### AMIGA ED ATARI ST/E

- Spegnete il computer ed inserite il disco del programma.
- Accendete il computer ed il gioco verrà caricato automaticamente.

#### COMMODORE 64 (CASSETTA)

- Accendete il computer, inserite la cassetta del gioco nel registratore e riavvolgetela, se necessario.
- Premete contemporaneamente i tasti 'SHIFT' e 'RUN/STOP', ed il gioco verrà caricato.

#### COMMODORE 64 (DISCO)

- Accendete il computer ed inserite il disco nell'unità disco.
- Digitate 'LOAD ""',8,1' e premete Return, il gioco verrà caricato.

Se incontrate difficoltà nel caricamento, riportate il gioco al punto vendita o al Servizio Assistenza Clienti, all'indirizzo riportato sul retro di questo libretto.

# Last Battle

## SEGNAPUNTI

Data				
Nome				
Punteggio				

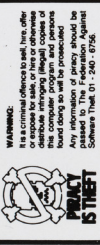
Data				
Nome				
Punteggio				

Data				
Nome				
Punteggio				

Data				
Nome				
Punteggio				

### GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address.



**WARNING:**  
It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute, or to attempt to do so, any computer program or person or any information which is the subject of this notice. Any person who is found doing so will be prosecuted. Any person to whom this information is passed to, is liable to the same. Software Theft 01 - 240 - 6756.

Customer Services Dept  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW.

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not effect your statutory rights.

All Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Vertrieb, die Verbreitung und der Widerrufverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd is streng untersagt und gesetzeswidrig.

### GARANTEE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns:

Customer Services Dept  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW.



**WARNING:**  
It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute, or to attempt to do so, any computer program or person or any information which is the subject of this notice. Any person who is found doing so will be prosecuted. Any person to whom this information is passed to, is liable to the same. Software Theft 01 - 240 - 6756.

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Ltd.

### GARANTEE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous rencontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW.



**WARNING:**  
It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute, or to attempt to do so, any computer program or person or any information which is the subject of this notice. Any person who is found doing so will be prosecuted. Any person to whom this information is passed to, is liable to the same. Software Theft 01 - 240 - 6756.

Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

Tutti i diritti riservati dovunque. E' assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

### GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, speditelo direttamente al seguente indirizzo.

Customer Services Dept  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW.



**WARNING:**  
It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute, or to attempt to do so, any computer program or person or any information which is the subject of this notice. Any person who is found doing so will be prosecuted. Any person to whom this information is passed to, is liable to the same. Software Theft 01 - 240 - 6756.

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e ve ne fornirà un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostro. Questo avviso non viola alcuno dei diritti costituzionali dell'utente.

## **Elite Systems Limited**

**Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW**

**Tel: (0922) 55852**

**Fax: (0922) 743029**