

L A S T  
NINJA

NINJA  
T H R E E

INSTRUCTIONS IN ENGLISH/DEUTSCH



# Last Ninja III

## Introduction

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

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

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

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

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

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

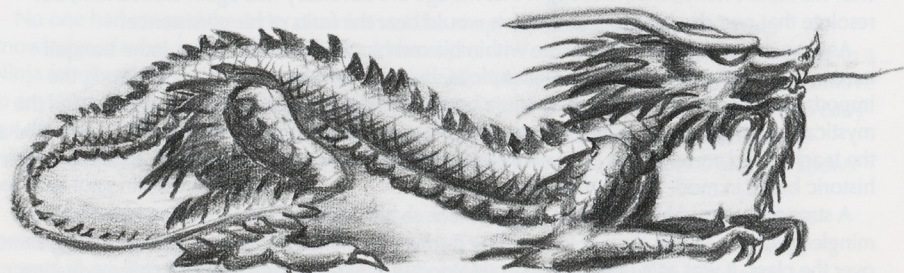
We hope you enjoy this our latest game.

---

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

---

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



Dragon

# Last Ninja III



## The Story

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

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

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

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

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

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

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

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

A stronger order of Ninja slowly began to take shape as masters from the pre-New York era mingled with the young class of '91. During a strenuous training session, a strange feeling came over the class. It was as if time had abruptly stood still. As Armakuni rose from his meditating



# Last Ninja III

position a strange pulsating light enshrouded him. The older members of the class knew what was happening, they had seen it all before and fervently tried to calm the younger class, to ensure them that their master was safe, to educate them as to the role of the spiritual Ninjitsu masters who were again calling on Armakuni, the Last Ninja, for another dangerous mission.

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

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

Armakuni was back at the very heart of Ninjitsu spiritualism. He had been brought to Tibet, the Tibetan mountains to be precise and the location of his latest exploits were to be the Tibetan temples. These mystical Buddhist temples house the source of inner-power to the Ninja. A temple is divided into 5 chambers, each depicting one of the elements and all combining to provide the Ninja with the very heart of their power and their mystical strength, so symbolic to the very existence of Ninjitsu. The five chamber elements are **EARTH, WATER, WIND, FIRE and VOID**.

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

Armakuni takes a moment to meditate but suddenly experiences a strange and chilling sensation. He already knew he would have to confront Kunitoki once again, but his force seemed so powerful this time, more so than ever before. He had been allowed to grow in strength for far too long, surely the elders should have found him earlier. Armakuni did not need

# Last Ninja III



telling, the sinister truth of why Kunitoki was here was all too apparent. He was here to corrupt the mystical Buddhist temples, to crush their inner power so symbolic to the strength of the Last Ninja.

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

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

Never was Armakuni's task more important ...

Never would the unacceptable result of failure be more damaging ...

It would now seem that New York was just the beginning.

Their distaste for each other has grown for centuries, but then ...

*... real hatred is timeless*



Whirlpool

# Last Ninja III



## Cartridge loading instructions

---

*Note: For Commodore C64 Computer owners, the cartridge slot is located at the rear right side of the machine.*

---

### Loading the games

- 1 Turn on the TV or monitor.
- 2 Make sure the games system/computer is turned OFF (check the ON/OFF switch on the right side of the console). There must be nothing on the TV or monitor.
- 3 With the label of the games cartridge facing you, insert the cartridge into the slot on the top of the console. Make sure it is not crooked and fits snugly in the slot.
- 4 Turn the games system ON.
- 5 There is an animated introduction sequence at the beginning of the cartridge game. This can be skipped by pressing the joystick button and this gives instant access to the game itself.
- 6 Now consult the game's instructions for "How to play the cartridge".

### C64 Computer loading instructions

Set up your computer system as detailed in your user manual. Ensure that all non essential peripherals – such as cartridges, printers, etc. are disconnected. Failure to do so may cause loading difficulties.

- 1 If you are using your Commodore C64/128 with the cassette version of *Last Ninja III*: Connect your data cassette player and switch your computer and TV/Monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing **GO64**, pressing **Return**, then **Y**, then **Return** again. Insert the *Last Ninja III* cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound. Hold down the **Shift** and **Run/Stop** keys on the computer together. Then press the **Play** key on the data cassette player. The game should then load.

Refer to the multi-load instructions section of this handbook.

# Last Ninja III



- 2 If you are using your Commodore C64/128 with the disk version of *Last Ninja III*: Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/Monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing **GO64**, pressing **Return**, then **Y**, then **Return** again. Insert the *Last Ninja III* disk into the disk drive, label side up. Now type **LOAD\*\*\*,8,1**, and hit **Return**. The game should then load.

## Multi-load instructions

*Last Ninja III* is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you must keep your *Last Ninja III* cassette in your data cassette player, or your *Last Ninja III* disk in your disk drive, at all times during a session with the game.

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

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

## Customer Enquiries/Technical Support

Tel: (081) 864 8212

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

Copyright © 1991 System 3 Software Limited.

# Last Ninja III



## Keyboard controls for Commodore C64 owners only

<b>F1</b>	Turn sound On/Off
<b>F3/F5</b>	Cycle through objects held
<b>F7</b>	Pause the game
<b>Space bar</b>	Cycle/Select weapon to use
<b>Run/Stop</b>	Kill the Ninja

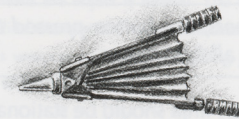
The game can only be played with a joystick.  
The joystick should be plugged into Port 2.

## For C64 GS Console owners

- The button pressed to start the game will become the fire button for the rest of the game.
- The selection of weapons and objects on the console is different as there is no keyboard.
- The button pressed first to start the game from the introduction will become the fire button for the rest of the game. The second button will then automatically become the selection button.
- Selection of a weapon: Pressing the select button will step through the weapons currently held.
- Selection of an object: While holding the fire button down, subsequent pressing of the select button will step through the objects currently held.



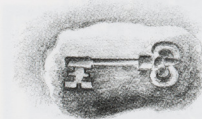
Potion



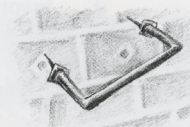
Bellows



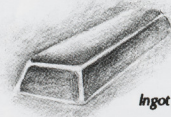
Rope



Key



Staple



Ingot

# Last Ninja III



## Basic movement

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

- To walk forwards** Push the joystick in the direction the Ninja is facing.
- To walk backwards** Pull the joystick in the opposite direction to the one the Ninja is facing.
- To drift across the path** Push the joystick in the direction you want him to veer (this applies to walking forwards and backwards).

## Special movements

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

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

## Joystick controlled fighting movements

*Note: For C64GS Console owners, the button pressed to start the game becomes the button pressed to activate all fight moves.*

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

Unarmed moves		Armed moves (sword, Nunchukas and staff)	
Kick	Down	Stab	Right
Punch	Up	Slash	Left
Duck	Up-left or Up-right	High Stab	Up
Throwing moves (Shiraken, etc.)		Kick	Down
Throw	Right or Left	Parry	Up-left or Up-right

# Last Ninja III



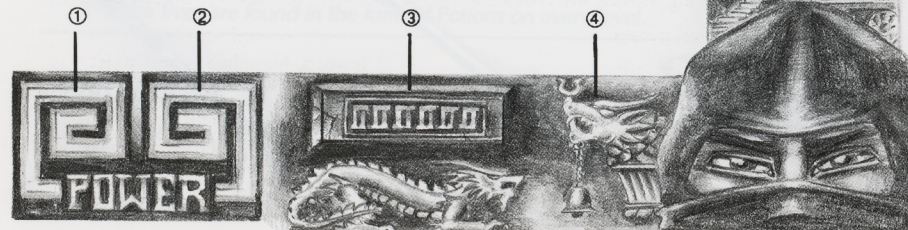
## General tips

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

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

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

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



# Last Ninja III



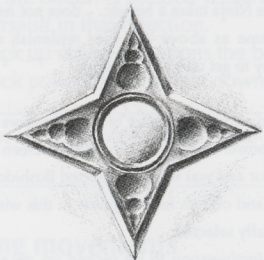
*Note: Bushido is relevant to the completion of the game and your overall strength. For example by taking on and defeating enemies with the same weapon they are carrying, you then become the champion of that weapon and thus your Bushido power increases. The same applies when you take on an armed enemy using only hand to hand combat. This is more difficult but rewarded with substantial Bushido power. It is necessary to have sufficient Bushido power to complete a level and ultimately the game.*

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

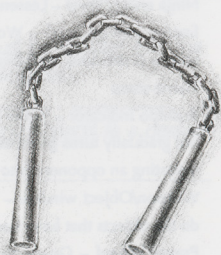
**Do not read on if you wish to try and complete the game without our help.**



Dust Mask



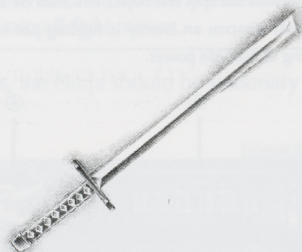
Shiraken



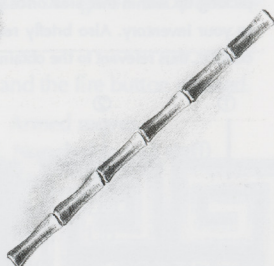
Nunchakus



Flow Agent



Sword



Staff

# Last Ninja III



## Playing Guide to Level One

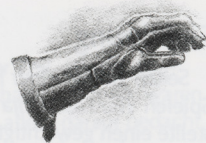
There are 3 weapons to be picked up on this level. The sword, shirakin stars (5 in one go) and the Nunchukas, which have to be made.

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

- First screen – Pick up **Leather Glove**.
- Outside a group of two huts, are **Rooftilers Nails**. Picking these up, combined with the glove, creates a **Climbing Glove**.
- Select climbing glove and climb cliff on Gunpowder screen.
- On next screen walk across to edge of building to pick up a **Glass Lamp**.
- Go back to Gunpowder screen and holding the lamp, pick up **Gunpowder** to create a **Bomb**.
- Go back to Upper Platform at the Rock screen and place the orb/gunpowder bomb beside the rock. An explosion drops the rock to the lower platform.
- Pick up **Scroll** which is now accessible by the newly formed Rock Platform.
- Find level Exit room and enter holding the Scroll.
- Prepare to fight the lethal guardian Shogun.

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

**Good Luck...**



Glove



Rooftilers' Nails



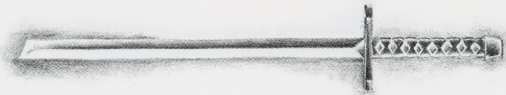
Glass Lamp



Gunpowder Explosion



Scroll



## Einführung

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

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

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

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

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

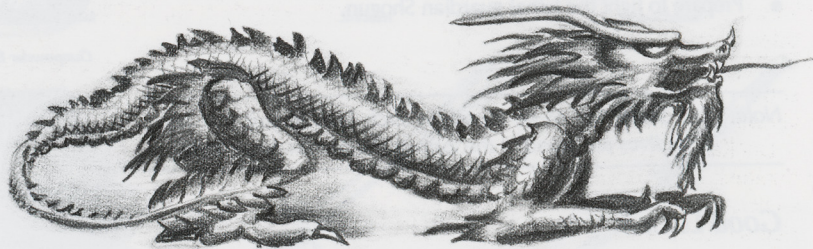
Da *Ninja III* weit mehr ist als nur ein simples Action-Game, empfehlen wir Ihnen, die folgende Anleitung sorgfältig zu studieren und sich mit den Steuerungsmöglichkeiten komplett vertraut zu machen, bevor Sie sich ernsthaft an das Spiel wagen.

Wir wünschen Ihnen bei unserem neuesten Spiel viel Spaß.

---

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

---



Drache

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



## Die Geschichte

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

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

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

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

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

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

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

Im Laufe der Zeit war die Rolle des Ninja in seiner eigenen Gesellschaft eine ruhigere, gediegenere, im Vergleich zu seinen früheren kämpferischen Taten, doch er war sich der Wichtigkeit seines Werkes nach wie vor bewußt, der Aufgabe, eine neue Brüderschaft der Ninja



# Last Ninja III



aufzubauen, auf der Grundlage seines eigenen Wissens und der mystischen Lehren der streng gehüteten Koga-Schritrollen. Armakuni war wieder mit sich und seiner Rolle als Lehrer im reinen und übernahm seine Pflichten mit großer Leidenschaftlichkeit und dem gleichen Engagement, wie er dies vor seiner historischen Schlacht im modernen New York an den Tag gelegt hatte.

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

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

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

Armakuni befand sich wieder mitten drin in der Heimat, dem geistigen Zentrum der Ninjitsu, in Tibet, genauer gesagt, im tibetanischen Hochgebirge, und der Ort seiner neuen Abenteuer waren die tibetanischen Tempel. Diese mystischen buddhistischen Tempel beherbergen die Quelle der inneren Kraft der Ninja. Ein Tempel umfaßt 5 Kammern, von denen jede eines der Elemente darstellt und die in ihrer Gesamtheit das Herz der inneren Stärke und der mystischen Macht bilden, also ganz eigentlich ein Symbol des Wesens der Ninjitsu darstellen. Die 5 Elemente sind ERDE, WASSER, WIND, FEUER und das NICHTS.

Noch keiner hat die inneren Kammern der Tempel je betreten, und so hatte er keine

# Last Ninja III



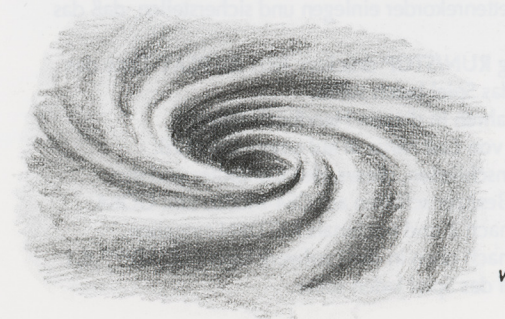
Ahnung, was auf ihn zukommen würde. Das NICHTS war ein unbekanntes Element für einen Ninja der alten Tradition, dessen Waffen einem "Mörder des Raumzeitalters" primitiv erscheinen mußten, wie er sich in diesen futuristischen Kammern möglicherweise verborgen hielt, um die exotischen Befehle des neuen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

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

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

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

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



Wirbel

...aber abgründiger  
Haß ist zeitlos.



## Cartridge-Ladeanleitungen

*Hinweis Auf Commodore C64 Computern befindet sich der Cartridge-Schlitz rechts hinten am Rechner.*

### Laden des Spiels

- 1 Fernseher oder Monitor einschalten.
- 2 Sicherstellen, daß das Games-System/Computer ausgeschaltet ist (ON/OFF-Schalter an der rechten Seite der Konsole überprüfen). Auf dem TV oder Monitor darf nichts zu sehen sein.
- 3 Cartridge mit dem Etikett nach oben in den Schlitz oben an der Konsole einschieben. Darauf achten, daß es nicht verbogen ist und leichtgängig in den Schlitz paßt.
- 4 Games-System einschalten.
- 5 Zu Anfang erscheint eine animierte Einführungssequenz, die auf Wunsch durch drücken des joystick-knopfs übersprungen werden kann, um sofort ins richtige Spiel zu gelangen.
- 6 Jetzt bitte die Anleitung "Wie man mit dem Cartridge spielt" lesen.

### C64 Computer-Ladeanleitungen

Computer gemäß der Beschreibung im Handbuch einrichten. Alle überflüssigen Zusatzgeräte wie Cartridges, Drucker usw. vom System trennen. Wenn dies nicht getan wird, können beim Laden Schwierigkeiten auftreten.

- 1 Bei Verwendung der Kassettenversion von *Last Ninja III* auf einem C64/128:  
Kassettenrekorder anschließen und Computer und TV/Monitor einschalten. C128 Besitzer schalten auf C64-Modus um: **GO64** eingeben, dann **RETURN** drücken, danach **Y** und nochmals **RETURN** eingeben.  
*The Last Ninja III* Kassette in den Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band vollständig zurückgespult ist.  
**SHIFT**-Taste festhalten und gleichzeitig **RUN/STOP** drücken. Jetzt die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders betätigen, worauf das Spiel laden sollte.  
Die Beschreibung zum Multi-Ladeverfahren in diesem Handbuch lesen.
- 2 Bei Verwendung der Diskettenversion von *Last Ninja III* auf einem C64/128:  
Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, dieses, den Computer und den Fernseher/Monitor einschalten. C128 Besitzer schalten auf C64-Modus um: **GO64** eingeben, dann **RETURN** drücken, danach **Z** und nochmals **RETURN** eingeben.  
*Last Ninja III* Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk legen. **LOAD\*\*",8,1** eingeben und **RETURN** drücken, worauf das Spiel laden sollte.



## Multi-Ladeverfahren

*Last Ninja III* ist ein Multi-Lade-Spiel, was heißt, daß jede Ebene jeweils nach Abschluß der vorherigen geladen wird. Aus diesem Grund müssen Sie, wenn Sie während des Spiels nicht unterbrochen werden wollen, die Kassette während des ganzen Spiels im Rekorder bzw. die Diskette im Laufwerk belassen.

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

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

### Kundendienst/Technischer Support

Tel.: +44 81 864 8212  
System Three Software Ltd  
18 Peterborough Road  
Harrow  
Middlesex HA1 2BQ

Copyright © 1991 System 3 Software Limited



## Tastensteuerfunktionen für Commodore C64 Besitzer

F1	Sound ein/aus
F3/F5	Mitgetragene Objekte durchlaufen
F7	Spielpause
Leertaste	Waffen durchlaufen/auswählen
Run/Stop	Ninja töten

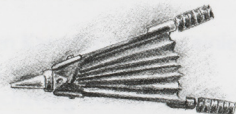
Das Spiel kann nur mit Joystick gespielt werden.  
Der Joystick sollte über Anschluß 2 eingesteckt sein.

## Für C64 GS KONSOLEN-BESITZER

- Der Knopf, den man zum Starten des Spiels benutzt, wird für den Rest des Spiels zum Feuerknopf.
- Die Auswahl der Waffen und Objekte ist auf der Konsole anders, weil man hier keine Tastatur zur Verfügung hat.
- Der von der "Einführung" aus zuerst gedrückte Knopf wird zum Feuerknopf für den Rest des Spiels. Der zweite Knopf wird dann automatisch zum Auswahlknopf.
- Auswahl einer Waffe: Druck auf den Auswahlknopf schreitet durch die einzelnen Waffen, die Sie mit sich tragen.
- Auswahl eines Objekts: Bei gedrücktem Feuerknopf durchläuft man mit dem Auswahlknopf die einzelnen mitgetragenen Objekte.



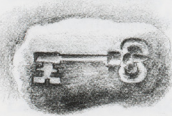
Trank



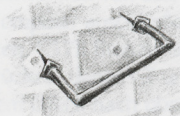
Blasebalg



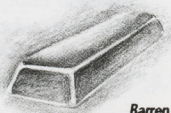
Seil



Schlüssel



Klammer



Barren



## Grundbewegungen

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

<b>Zum Vorwärtsgehen</b>	Joystick in die Blickrichtung des Ninja drücken.
<b>Zum Rückwärtsgehen</b>	Joystick in die entgegengesetzte Richtung ziehen.
<b>Um den Pfad zu überqueren</b>	Joystick in die Richtung drücken, die er einnehmen soll (sowohl beim Vorwärts- als auch beim Rückwärtsgehen).

## Spezielle Bewegungen

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

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

## Mit dem Joystick gesteuerte Kampfbewegungen

*Hinweis* Für C64 Besitzer wird der zum Starten des Spiels benutzte Knopf zum Knopf, der alle Kampfbewegungen aktiviert.

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

<b>Unbewaffnete bewegungen</b>	<b>Bewaffnete bewegungen (sword, Nunchukas and staff)</b>
Tritt runter	Stich rechts
Stoß hoch	Hieb link
Ducken hoch links oder hoch rechts	Hoher Stich hoch
	Tritt runter
<b>Wurfbewegungen (Shiraken usw.)</b>	Parieren hoch links oder hoch rechts
Schleudern rechts oder links	



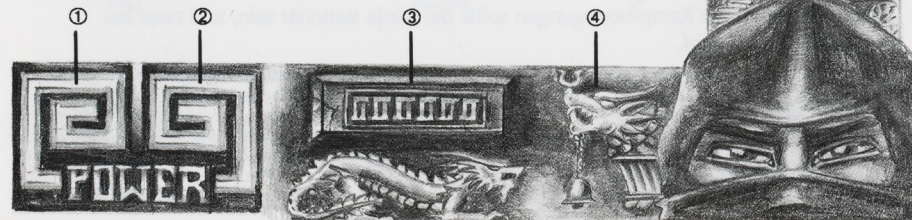
## Allgemeine Hinweise

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

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

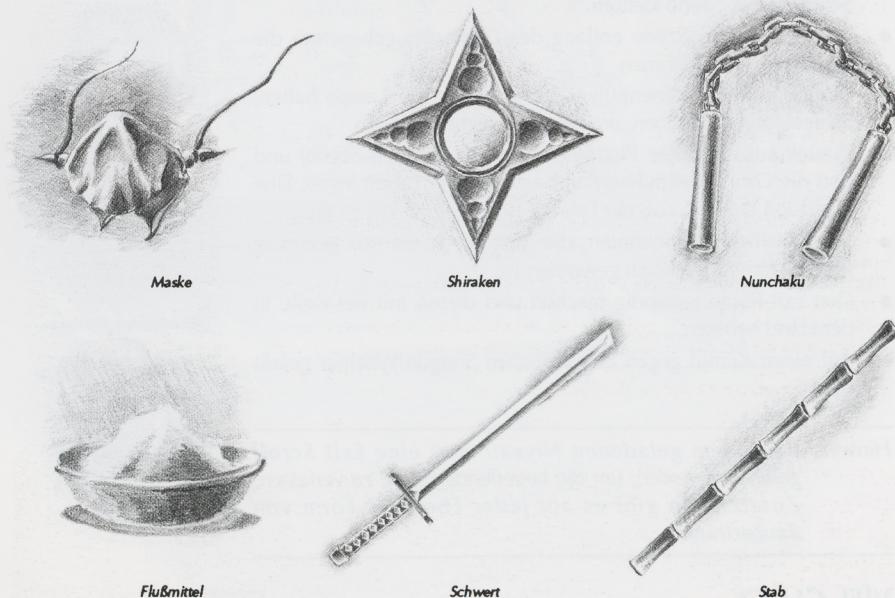
Und schließlich: verlassen Sie sich auf nichts – manches ist nicht, wie es scheint. Seien Sie neugierig, wissensdurstig und stecken Sie Ihre Nase in alles.

- 1 NINJA ENERGIEPEGEL. Reduziert sich bei jedem Schlag, den der Ninja einstecken muß; wird nicht wieder aufgefüllt.
- 2 FEINDLICHER ENERGIEPEGEL. Wie derjenige des Ninja, wird jedoch wieder aufgefüllt, wenn der Feind einmal niedergeschlagen ist, so daß er sich wieder erheben und weiterkämpfen kann.
- 3 PUNKTESTAND
- 4 BUSHIDO-ANZEIGE. Form eines Drachen, zu Anfang des Spiels orange, wird jedoch nach und nach grün, je mehr Bushido-Kraft man erringt. Eine Szene zu verlassen, ohne einen Gegner zu besiegen, heißt, seine Ehre zu verlieren und damit eine Reduktion an Bushido.
- 5 WAFFEN-/OBJEKTFFENSTER. Waffen und Objekte, die Sie gefunden haben, erscheinen in diesem Fenster, und außerdem auch die Gegenstände, die man ausdrücklich wählt.
- 6 GEBETSRAD. Öffnet sich, um ein Objekt/eine Waffe zu offenbaren, die in einer bestimmten Szene aufgenommen werden muß. Wenn ein Objekt angezeigt wird, heißt dies, daß es sich in der Nähe befindet. Sobald Sie die richtige Stelle ausmachen, wird der betreffende Gegenstand Ihrem Inventar hinzugefügt. Kurz vor einem Kampf zeigt das Gebetsrad ganz kurz die Waffe an, die der Feind trägt (eine wichtige Information zur Erhöhung des Bushido).



*Hinweis* Bushido ist wichtig für den Abschluß des Spiels und für die Stärke insgesamt. Wenn man beispielsweise einem Feind entgegentritt und ihn mit den gleichen Waffen besiegt, wird man zu einem Meister dieser Waffengattung und erhält somit einen Zuwachs an Bushido. Das gleiche gilt auch, wenn man einem bewaffneten Feind mit der bloßen Faust begegnet. Dies ist natürlich schwierig, bringt jedoch einen erklecklichen Zugewinn an Bushido ein. Um eine Stufe zu absolvieren – und schließlich um das Spiel zu gewinnen – brauchen Sie ausreichend BUSHIDO-Kraft.

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



# Last Ninja III



## Spielanleitung zu Ebene 1

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

- 1. Szene: den **Lederhandschuh** aufnehmen.
- Vor einer Gruppe von 2 Hütten finden Sie **Nägel** zum Festschrauben von Dachziegeln. Wenn Sie diese aufnehmen, bilden Sie zusammen mit dem Handschuh einen **Kletterhandschuh**.
- Den Kletterhandschuh wählen und über die Klippe hoch in die **Schießpulver**-Szene klettern.
- In der nächsten Szene entlang des Gebäudes gehen, um die **Glaslampe** aufzunehmen.
- Zurück in die Kanonenpulver-Szene gehen, die Lampe halten, **Schiesspulver** aufheben, um eine **Bombe** herzustellen.
- Zurück auf die obere Plattform gehen (in der Fels-Szene) und dort die **Orb/Schießpulver-Bombe** neben den Felsen legen. Eine Explosion bewirkt, daß der Fels auf die untere Plattform fällt.
- Die **Schriftrolle** aufnehmen, die jetzt durch die neu gebildete Felsplattform zugänglich geworden ist.
- Den Exit-Raum ausfindig machen und diesen mit der Rolle in der Hand betreten.
- Auf einen Kampf gegen den tödlichen Shogun-Wächter gefaßt sein.

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



Handschuh



Dachziegelnägel



Glaslampe



Schießpulverexplosion



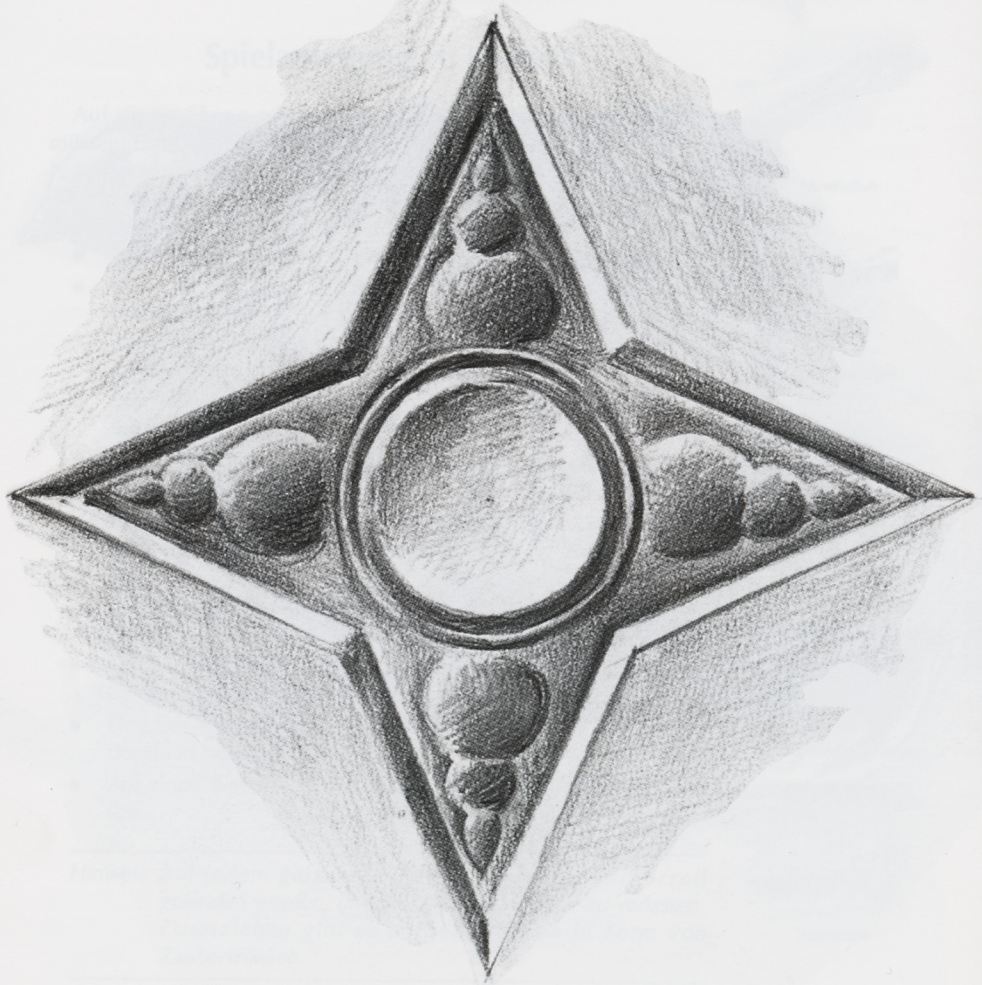
Schriftrolle



VIEL GLÜCK.

Last Ninja II

Spiel



VIEL GLÜCK

**SYSTEM 3 SOFTWARE LTD.**

18 Peterborough Road · Harrow · Middlesex HA1 2BQ

Telephone: 081-864 8212 · Fax: 081-864 4851

# WARRANTY REGISTRATION CARD — FREE SOFTWARE OFFER

To receive product upgrade information, new product updates and special offers please complete the grid below and return to System 3. Returned cards will be entered in our monthly draw. The Winner will be contacted within 30 days of drawing and will receive a product of their choice. This card together with your unique warranty number will guarantee your product for a period of one year and entitle you to after sales support. Your product is guaranteed only against faulty manufacture. Faulty product resulting from misuse or virusing will be replaced upon receipt of £1.50

Name \_\_\_\_\_

**A 047189**

Address \_\_\_\_\_

Postcode \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_

Program Bought \_\_\_\_\_ Computer \_\_\_\_\_

Where did you buy this product? \_\_\_\_\_

How do you rate this product? \_\_\_\_\_

How do you rate this product? (out of 10) \_\_\_\_\_

Are you planning to change your computer in the next 12 months  YES  NO

Where did you hear about your game  Advertisement  Review  In the shop

From a friend

If you buy a new computer which would you buy  Amiga  Atari ST  PC  Console

(please specify) \_\_\_\_\_

If you have a PC do you have  CGA  VGA  EGA  Other (specify)

3½"  5¼" \_\_\_\_\_

If you have an Amiga do you have a 1 Meg machine or do you intend

to upgrade in the next 6 months.  YES  NO

Which Magazines do you regularly read? \_\_\_\_\_

What other magazines do you read? \_\_\_\_\_

If you own a Commodore 64 or Amiga would you prefer software on cartridge  YES  NO

Any reasons why? \_\_\_\_\_



Affix  
Postage  
Stamp

**System 3 Software Limited  
18 Peterborough Road  
Harrow  
Middlesex  
HA1 2BQ**