

L A S T
NINJA

3

NINJA
T H R E E

INSTRUCTIONS IN ENGLISH/ITALIA



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.



Dragon

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



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 did prior to his historic battle in modern day New York.

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

The intensity of the light grew around Armakuni until all who were witnessing the scene were forced to cover their eyes. He knew what was happening, he knew there was unfinished business dating back many centuries. To him it felt as though his gut was turning inside out, as a deep determination coupled with his inner mystical energies began to take over and prepare him for the inevitable battles that must lie ahead. He knows who the ancient masters want him to defeat, after all he has lived for this day ever since his pride was dented by his arch enemy again escaping his grasp in New York. Relieved his masters had at last found Kunitoki once more, 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 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



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

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

Tel: (081) 864 8212

Copyright © 1991 System 3 Software Limited

Last Ninja III



Keyboard controls for Commodore C64 owners only

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

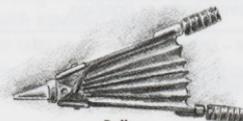
The game can only be played with a joystick.
The joystick should be plugged into Port 2.

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.



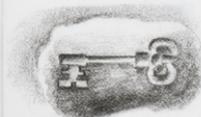
Staple



Bellows



Ingot



Key



Rope



Potion

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 the 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.

Last Ninja III



Unarmed moves

- Kick** Down
Punch Up
Duck Up-left or Up-right

Armed moves (sword, Nunchukas and staff)

- Stab** Right
Slash Left
High Stab Up
Kick Down
Parry Up-left or Up-right

Throwing moves (Shiraken, etc.)

- Throw** Right or Left

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, nosy, etc. and examine everything.

Last Ninja III

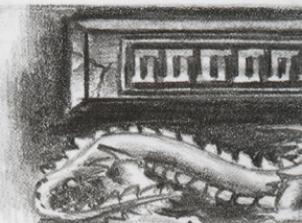
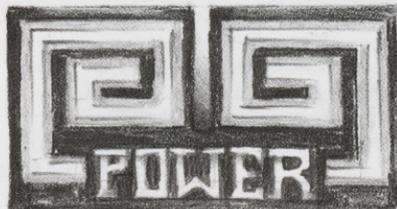


- 1 Ninja energy level – Lessens each time Ninja takes a hit, etc. – does not replenish.
- 2 Enemy energy level – Works the same as above but does replenish once an enemy is defeated, enabling the enemy to get up and fight again.
- 3 Game score
- 4 Bushido indicator – In the form of a dragon and at start 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.

①

②

③



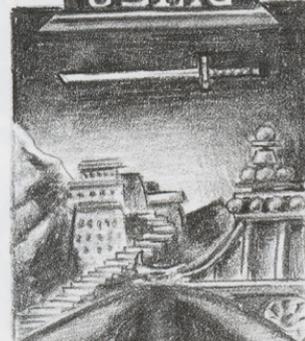
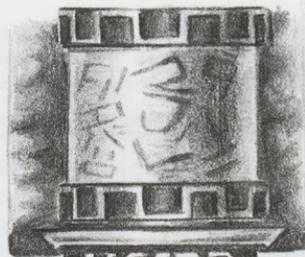
Last Ninja III

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.

⑥

⑤

④



Last Ninja III



There will now follow a complete playing guide to level one. This should enable the 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



Flow Agent



Whirlpool



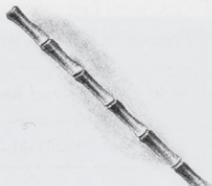
Shirakin



Sword



Nunchakus



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.

- 1st screen – Pick up **Leather Glove**.
- Outside a group of 2 huts, are **Rooftiler's 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



Rooftiler's Nails



Glass Lamp



Gunpowder



Scroll



Introduzione

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

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

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

Mai una simile serie di giochi ha avuto più successo.

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

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

Siamo sicuri che il nostro ultimo gioco vi piacerà.

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



Drago

Buona fortuna ... ne avrete bisogno.



La storia

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

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

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

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

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

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

Col passare del tempo, il ruolo del Ninja all'interno della società era divenuto



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

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

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

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

Armakuni è tornato indietro, alle radici dello spiritualismo. È stato trasportato nel Tibet (sulle montagne tibetane per essere più precisi), e lo scenario delle sue



gesta saranno i templi tibetani, i mistici templi buddisti che ospitano il potere interiore dei Ninja. Ogni tempio è diviso in 5 stanze, ognuna rappresentante uno degli elementi e unite per fornire al Ninja l'essenza del potere e della forza mistica, così simbolica e necessaria all'esistenza dei Ninjitsu. Gli elementi delle 5 stanze sono: **TERRA, ACQUA, VENTO, FUOCO e VUOTO.**

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

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

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

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

È la missione più importante per Armakuni ...

La sconfitta sarebbe deleteria ...

Adesso New York sembra solo l'inizio.

Per secoli si sono disprezzati a vicenda ...

... ma il vero odio non conosce età



Istruzioni di caricamento della cartuccia

Nota Per gli utenti di Commodore C64, la fessura della cartuccia è situata nel lato posteriore destro della macchina.

Caricamento del gioco

- 1 Accendete la TV o il monitor (ON).
- 2 Assicuratevi che il sistema/Computer di gioco sia spento (OFF) (controllate l'interruttore ON/OFF sul lato destro della console.) Non deve apparire nulla sulla TV o sul monitor.
- 3 Avendo di fronte il lato della cartuccia su cui è posta l'etichetta del gioco, inserite questa nella parte superiore della console. Assicuratevi che non sia storta e che si inserisca nella fessura senza alcun problema.
- 4 Accendete il sistema di gioco (on).
- 5 All'inizio c'è un'animata sequenza di introduzione. Potete oltrepassarla premendo il pulsante del joystick: ciò vi farà accedere immediatamente al gioco.
- 6 Consultate ora le istruzioni di gioco "Come giocare la cartuccia".

Istruzioni di caricamento per computer C64

Impostate il vostro sistema di computer secondo le istruzioni del manuale dell'utente. Assicuratevi che tutte le periferiche non necessarie - come cartucce, stampanti, ecc. siano disattivate.

- 1 Se state utilizzando il vostro Commodore C64/128 con la versione della cassetta dell' *Ultimo Ninja III*:
Collegate il vostro registratore ed accendete il vostro TV/Monitor (ON). Gli utenti di C128 dovrebbero selezionare il modo C64 digitando **GO64**, premendo **Return**, quindi **Y** e quindi di nuovo **Return**.
Inserite la cassetta *L'Ultimo Ninja III* nel vostro registratore di dati, assicurandovi che il nastro sia completamente avvolto.
Tenete premuti contemporaneamente i tasti **Shift** e **Run/Stop** sul computer.
Premete quindi il tasto **Play** sul registratore. Il gioco dovrebbe cominciare a caricarsi.



Consultate la sezione relativa alle istruzioni per multi-caricamento in questa guida.

- 2 Se state utilizzando il vostro Commodore C64/128 con la versione del disco dell' *Ultimo Ninja*:
Collegate il drive al computer e quindi accendete il drive, il computer e il TV/monitor (ON). Gli utenti di C128 dovrebbero selezionare ora il modo C64 digitando **GO64**, premendo **Return**, quindi **Y** e quindi di nuovo **Return**.
Inserite il disco dell' *Ultimo Ninja* nel drive, con il lato su cui è posta l'etichetta rivolto verso l'alto. Digitate quindi **LOAD ***.8,1** e premete **Return**.
Il gioco dovrebbe cominciare a caricarsi.

Istruzioni di multi-caricamento

L'Ultimo Ninja III è un gioco a multi-caricamento. Ogni livello verrà caricato quando terminate il precedente. Ciò vuol dire che per godere appieno del divertimento dovete tenere la vostra cassetta dell' *Ultimo Ninja III* nel registratore, o il disco inserito nel drive, durante tutte le varie sessioni di gioco.

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

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

Customer Enquiries/Technical Support

System Three Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow, Middlesex HA1 2BQ
Tel: (081) 864 8212

Copyright © 1991 System 3 Software Limited.



Controlli da tastiera solo per gli utenti di Commodore C64

F1	Attiva/Disattiva il suono (ON/OFF).
F3/F5	Si muove tra gli oggetti posseduti.
F7	Mette il gioco in pausa.
Barra spaziatrice	Si muove tra/seleziona l'arma da usare.
Run/Stop	Uccide il Ninja

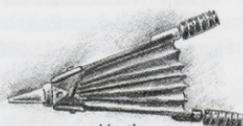
Si può giocare solo con il joystick.
Il joystick dovrebbe essere inserito nella Porta 2.

Per gli utenti della console C64 GS

- Il pulsante premuto per cominciare il gioco, sarà il pulsante del fuoco per il resto del gioco.
- La selezione di armi ed oggetti sulla console è diversa dal momento che non c'è la tastiera.
- Il pulsante premuto all'inizio per cominciare il gioco dall' "introduzione" diventerà il pulsante del fuoco per il resto del gioco. Il secondo pulsante diventerà automaticamente il pulsante di selezione.
- Selezione di un'Arma: Premendo il pulsante di selezione vi muoverete tra le armi attualmente possedute.
- Selezione di un Oggetto: Tenendo premuto il pulsante del fuoco e operando delle pressioni sul pulsante di selezione vi muoverete tra gli oggetti attualmente posseduti.



Forcella



Mantice



Lingotto



Mosse di base

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

- Per camminare in avanti** spingete il joystick nella direzione verso la quale il Ninja è orientato.
- Per indietro** tirate il joystick nella direzione opposta a quella verso la quale il Ninja è orientato.
- Per essere trasportato lungo il sentiero** spingete il joystick nella direzione verso la quale volete che il Ninja giri (questa mossa riguarda sia il movimento in avanti che all'indietro).

Mosse speciali

- Per far girare il Ninja** Ruotate l'impugnatura del joystick in tutte le direzioni finché non ottenete quella desiderata.
- Salto mortale** Mentre il Ninja si sta muovendo, tenete premuto il pulsante del fuoco per fargli fare un salto mortale in quella direzione.
- Per raccogliere** Per raccogliere oggetti/armi, il pulsante deve essere premuto e il joystick tirato in basso verso sinistra o in basso verso destra (in diagonale).

Nota Questa mossa viene usata anche in altri momenti del gioco per collocare gli oggetti in un determinato ordine o posizione.



Mosse di combattimento controllate dal joystick

Nota Per gli utenti della console C64, il pulsante premuto per cominciare il gioco diventa il pulsante da premere per attivare tutte le mosse di combattimento.

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

Mosse disarmate

Calcio	Giù
Pugno	Su
Scarto	Su a sinistra o su a destra



Spada



Nunchukas



Bastone

Mosse armate (spada, Nunchukas e bastone)

Pugnalata	Destra
Fendente	Sinistra
Pugnalata alta	Su
Calcio	Giù
Parata	Su a sinistra o su a destra



Shirakin

Mosse di lancio (Shirakin, ecc.)

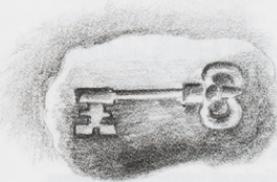
Lancio	Destra o sinistra
--------	-------------------

Consigli generali

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

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

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



Chiave



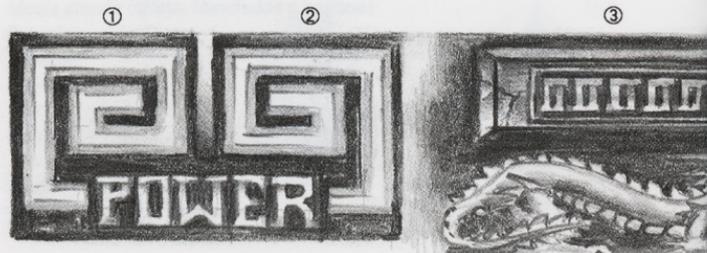
Corda



Pozione



- 1 Livello di energia del Ninja – Diminuisce ogni volta che il Ninja viene colpito, ecc. – non si riempie.
- 2 Livello di energia del nemico – Funziona allo stesso modo del precedente ma questo si riempie quando il nemico viene sconfitto, permettendogli di alzarsi e combattere di nuovo.
- 3 Punteggio
- 4 Indicatore di Bushido – Appare all'inizio del gioco sotto forma di drago e di colore arancione, ma diventa gradualmente verde man mano che ottenete potere Bushido. Abbandonare uno schermo senza aver sconfitto un nemico è disonorevole e vi farà perdere del Bushido.
- 5 Finestra di armi/oggetti – Le armi e gli oggetti trovati vengono visualizzati in questa finestra, così come gli oggetti specificatamente selezionati.
- 6 Ruota della preghiera – Si apre per rivelare oggetti/armi da raccogliere in un determinato schermo. Quando un oggetto viene visualizzato significa che si trova nelle vicinanze. Dovete cercare di raccogliero all'interno di quell'area, una volta individuato il luogo; l'oggetto verrà quindi aggiunto al vostro inventario. La Ruota visualizza inoltre brevemente l'arma di un nemico poco prima del combattimento, fatto della massima importanza per ottenere Potere Bushido.

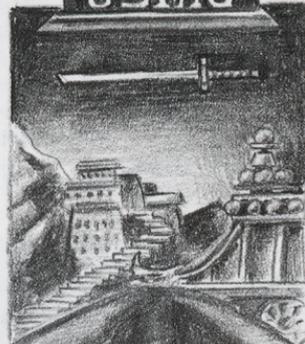


Nota Il Bushido è importante per il compimento del gioco e per la vostra forza complessiva. Ad esempio, se sfidate e sconfiggete dei nemici con la loro stessa arma, diventerete un campione di quell'arma ed otterrete ulteriore potere Bushido. La stessa cosa si verifica quando sfidate e sconfiggete un nemico armato usando solo il combattimento corpo a corpo. Ciò è chiaramente più difficile, ma se ci riuscite otterrete una notevole quantità di potere Bushido. Bisogna avere una sufficiente quantità di Potere Bushido per completare ogni livello e il gioco nel suo complesso.

⑥



⑤



④





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

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



Maschera Anti-Polvere



Agente di Scorrimento



Vortice



Guida al livello uno

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

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

- Primo schermo – Raccogliete il **Guanto di Pelle**.
- All'esterno di un gruppo di due capanne ci sono dei **Chiodi per Tegole**. Raccogliendoli, insieme al guanto, creerete un **Guanto da Scalatore**.
- Selezionate il guanto da scalatore e la scogliera da Scalare sullo schermo polvere da sparo (gunpowder).
- Nello schermo successivo camminate sul bordo dell'edificio per raccogliere una **Lampada di Vetro**.
- Ritornate allo schermo polvere da sparo e, sorreggendo la lampada, raccogliete la **Polvere da Sparo** per creare una **Bomba**.
- Ritornate alla piattaforma superiore nello schermo roccia e collocate la sfera/bomba di polvere da sparo dietro la roccia. Un'esplosione farà cadere la roccia alla piattaforma inferiore.
- Raccogliete il **Rotolo (Scroll)**, ora disponibile dalla nuova piattaforma rocciosa.
- Cercate il livello della stanza Exit (Uscita) ed entrate tenendo in mano il Rotolo.
- Preparatevi a combattere contro il letale guardiano shogun.

Nota Il Rotolo d'uscita (Exit Scroll) deve essere trovato su ogni caricamento per uscire da quel determinato livello. In ogni livello potete trovare vite extra sotto forma di Pozioni.

Buona Fortuna!



Guanto



Chiodi per Tegole



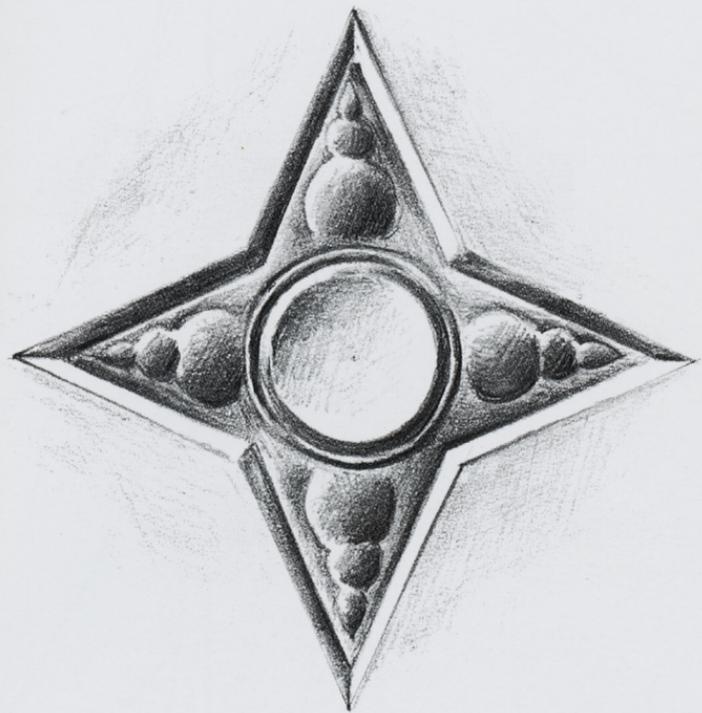
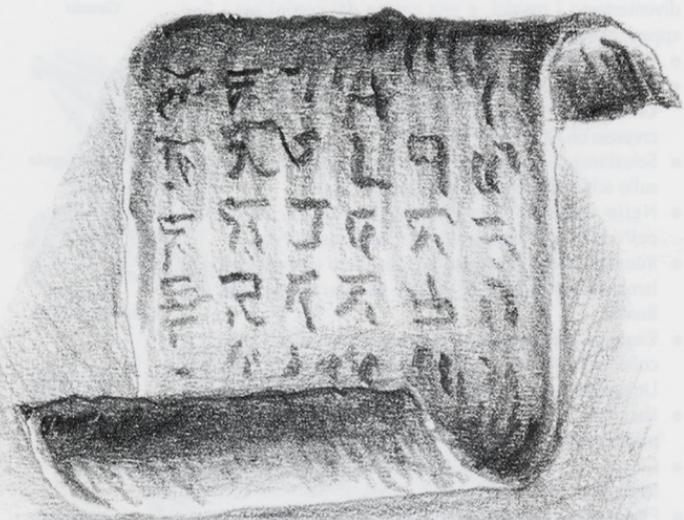
Lampada di Vetro



Polvere da Sparo



Rotolo



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 090459

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**