



LAST NINJA II

AMSTRAD

Il est rare qu'une société ait un impact aussi spectaculaire que **SYSTEM 3 SOFTWARE** lorsqu'on lui a décerné le prix du meilleur jeu pour **"THE LAST NINJA"**. Cette innovation dans le monde des logiciels s'est avérée être un grand pas en avant dans les jeux sur ordinateur, et a été reçue chaleureusement par les mass-médias ainsi que par les adeptes ludiques du monde entier.

System 3 Software s'est révélé dans le développement de logiciels innovateurs et passionnants. Notre objectif est de permettre aux joueurs de passer des moments palpitants, grâce à un jeu stimulant et imaginatif sans oublier le mode interactif le plus sophistiqué qui est offert aux joueurs dans ce type de jeu. Nous sommes maintenant heureux de vous présenter "LAST NINJA II", créé par l'équipe de **"The Last Ninja"** et sur lequel 8000 heures de travail ont été passées en conception et développement.



LAST NINJA II constitue notre deuxième jeu de notre genre fantaisiste d'action interactive. Il **regroupe** des énigmes de style aventure, une action sur l'écran dynamique et un haut degré de **contrôle** par le joueur.

Parce que nous sommes plus que jamais conscients de vos exigences pour de meilleurs produits, nous avons donc incorporé de nombreuses suggestions que vous avez faites dans ce jeu. Par exemple: jouer contre la montre et obtenir un résultat avec lequel vous pouvez comparer vos performances.

Afin que vous appréciez vraiment ce jeu, nous vous suggérons de lire **toutes** les instructions (et l'histoire) attentivement. Il ne s'agit pas seulement d'un simple jeu d'action.

Nous espérons que vous appréciez notre dernière trouvaille et sommes impatients de vous divertir de nouveau, très bientôt.

Mark Cole



Les Ninjas, des guerriers ténébreux et mystiques, représentaient la force d'élite du Japon Féodal au Neuvième Siècle. Leurs corps étaient entraînés à la perfection pour devenir des machines à détruire. Leurs atouts étaient nombreux et variés; Ils étaient les maîtres des armes, du meurtre, de l'évasion et de l'invisibilité et beaucoup de gens les croyaient capables de contrôler le surnaturel. Un véritable maître dans l'art du **Ninjutsu** pouvait même anticiper sur les mouvements . . . et les pensées de l'adversaire.



Pour parvenir à un tel niveau, tous les **initiés** devaient passer par des années d'entraînement rigoureux. Pour mettre ces compétences en application, il fallait faire preuve de finesse, de dextérité et d'une maîtrise totale de l'esprit. Les étudiants en art Ninja se donnaient pour but d'essayer de parvenir au stade de l'auto-perfection et de se rapprocher de leur Dieu. C'est pourquoi les disciplines des arts martiaux devinrent le moyen le plus honorable et élevé d'atteindre la perfection. Malheureusement, certains membres **Ninja** abusèrent de leurs pouvoirs . . .

Les **Ninjas** furent pratiquement rayés de l'existence lors d'une épuration au **Douzième** Siècle. Mais les voici revenus, plus puissants que jamais . . . **avec des idées de vengeance!**

La bataille avec le **Terrible Shogun**, Kunitoki, avait laissé un lourd tribut. Longtemps après avoir repris le contrôle de l'île de Lin Fen, Armakuni, le nouveau maître des Ninjutsus, avait sombré dans la dépression à la perte des siens. Il songeait encore et toujours à cette bataille contre Kunitoki et tirait toujours la même conclusion - il avait perdu une bataille mais pas la guerre.

Après plus d'une année à se fondre sur Lin Fen, Armakuni était prêt à réinstaurer la méthode du **Guerrier Ténébreux** pour qu'elle retrouve sa gloire d'autrefois. Avec les manuscrits Koga entre ses mains, tout ce dont Armakuni avait besoin maintenant était des

disciples qui suivent ses conseils et auxquels il enseignerait les anciens manuscrits.

La nouvelle d'un nouveau maître possédant les manuscrits et sur le point de démarrer l'enseignement, parcourut le pays et les hommes commencèrent à arriver. C'étaient les fils de la force d'élite - **Les Samuraïs**.

Une nouvelle confrérie **Ninja** se mit en place petit à petit. Mais cette fois-ci, l'entraînement serait plus intense que jamais. Plus jamais ils ne se laisseraient surprendre et ne seraient vaincus sans honneur.

Lors d'une séance d'entraînement du **Cercle Secret** - l'élite de l'élite - un sentiment étrange s'empara de la classe.

Comme si le temps s'était brusquement arrêté, comme s'ils étaient les seules personnes qui restaient dans le monde. Alors qu'**Armakuni** se levait pour quitter sa position de méditation, une étrange lumière vibrante l'entoura. Très concernée par ce qu'elle voyait, la classe essaya à son tour de se lever pour aider Armakuni. Mais ils étaient figés dans leur position; personne ne pouvait bouger.



L'intensité de la lumière augmenta autour **d'Armakuni** jusqu'à ce que les témoins de la scène furent forcés de couvrir leurs yeux. Lorsque la lumière diminua puis finalement, disparut, les étudiants bondirent. Que s'était-il **passé**? Où était le **maître**?

"Que se passe-t'il?" cria **Armakuni**. Mais personne ne l'entendait. C'était comme s'il était invisible et dans un compartiment insonorisé, en verre. Pourquoi sa classe ne venait-elle pas à sa rescousse pour le sortir de là? Pourquoi ressentait-il la crainte, alors qu'à l'intérieur il était aussi

paisible qu'un agneau? A quel jeu jouaient les anciens avec lui? Ses questions ne trouvèrent aucune réponse car il sombra dans **l'inconscience**, sans le vouloir.

Armakuni sortit lentement de son profond sommeil et retourna là où il se sentait en **sécurité**. Tandis qu'il se forçait à ouvrir les yeux, il fut salué par un spectacle auquel aucune expérience passée ne l'avait préparé.

Le voilà debout, sur un dur plancher en bois, entouré d'objets étranges qui lui rappellent vaguement des instruments musicaux. Derrière lui, un rideau légèrement séparé au milieu. Tandis qu'il essaie de se concentrer sur ce qui l'entoure, son esprit se met à tourner, il voit d'étranges formes **gigantesques**, recouvertes de miroirs, atteignant le seuil du firmament.



"Où suis-je?" crie **Armakuni**. Tout en essayant de prendre le contrôle de ses émotions, il fait appel à toutes ses réserves de courage. Il faut absolument qu'il sache ce que représente cette insanité qui l'entoure. Prenant un instant pour méditer, **Armakuni** ressent soudain une sensation étrange et glaciale. Il y a une force dans ce pays, une force qu'il n'a pas ressentie depuis la dernière bataille avec le terrible Shogun, **Kunitoki**.

"Se pourrait-il qu'il soit là? Est-ce qu'un tour du destin nous ferait nous rencontrer de nouveau?" pense Armakuni. Alors que ses pensées se bousculent dans son esprit, **Armakuni** commence à réaliser que leurs destinées doivent être liées à jamais et que là où les forces démoniaques tentent de prévaloir sur le genre humain **Armakuni** est toujours désigné pour les vaincre.

Le premier souci d'Armakuni est d'explorer les environs. Il faut absolument qu'il trouve de quoi se défendre contre **les dangers**



inconnus devant lesquels il se trouve. Et bien qu'Armakuni a été retiré de son temps avec rien d'autre que ses vêtements sur son dos, il a cependant grande **confiance** dans ses compétences.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Réglez votre ordinateur comme indiqué dans votre guide d'utilisation. Assurez-vous que les unités périphériques dont vous n'avez pas besoin soient bien débranchées: chargeurs, imprimantes etc. . . . L'oubli dans un tel cas peut entraîner des difficultés de chargement.

- 1) Vous utilisez un Commodore 64/128 avec la version cassette de **Last Ninja II:**

Connectez votre lecteur de cassette de données et allumez votre ordinateur ainsi que votre télévision ou moniteur. Propriétaires de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64 puis appuyez sur **RETURN** et **Y** et sur **RETURN** de nouveau.

Insérez la cassette dans le lecteur de cassette de données en vous assurant que celle-ci soit bien réembobinée. Enfoncez les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément et appuyez. Mettez le lecteur en marche. Le jeu doit alors se charger.

Consultez la section d'instructions de multi-chargement de ce guide de jeu.

- 2) Vous utilisez un Commodore 64/128 avec la version disquette de **Last Ninja II:**

Reliez votre unité de disquette à votre ordinateur et mettez la en marche ainsi que l'ordinateur et la télévision ou le moniteur. Propriétaires de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64, appuyez sur **RETURN**, sur **Y** et de nouveau sur **RETURN**.

Insérez la disquette LAST NINJA II dans l'unité, étiquette vers le haut.



Tapez **LOAD***,8,1** et frappez **RETURN**. Le jeu doit alors se charger.

Consultez la section d'instructions de multi-chargement de ce guide de jeu.

- 3) Vous utilisez un Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version cassette de **Last Ninja II**:

Allumez votre télévision/moniteur et votre ordinateur.

Si votre ordinateur possède une unité de disquette incorporée, reliez un lecteur de cassette compatible à votre ordinateur. Puis tapez 't' et frappez **RETURN**. Votre ordinateur est prêt à charger les données de la cassette. Pour obtenir le symbole '|', appuyez sur **SHIFT** et '@' en même temps.

Insérez la cassette **LAST NINJA II** dans le lecteur. Assurez-vous que la face un de la cassette se trouve vers le haut et que la cassette soit bien réembobinée.

Appuyez sur les touches **CTRL** et sur la petite touche **ENTER**, puis mettez le lecteur de cassette en marche. Le jeu doit alors se charger.

Consultez la section d'instructions de multi-chargement de ce guide de jeu.

- 4) Vous utilisez un Amstrad CPC464, 664 ou 6128 avec la version disquette de **LAST NINJA II**:

Si votre ordinateur possède un lecteur de cassette incorporé, éteignez tout d'abord votre ordinateur et reliez-y une unité de disque compatible. Mettez - la en marche ainsi que l'ordinateur. Appuyez ""disk puis frappez **RETURN**. Votre ordinateur est prêt à charger les données du disque. Pour obtenir le symbole "|", appuyez sur **SHIFT** et "@ " en même temps.



Insérez la disquette **LAST NINJA II** dans votre unité de disquette, étiquette vers le haut.

Tapez **RUN "DISC** puis frappez sur la touche **ENTER**.

Consultez la section d'instructions de multi-chargeement de ce guide de jeu.

- 5) Vous utilisez un ZX Spectrum, un Spectrum+, un Spectrum 48K, un Spectrum 128K, un Spectrum +2 avec la version cassette de **LAST NINJA II**:

Reliez votre lecteur de cassette à votre Spectrum comme indiqué dans le guide d'utilisation.

Si vous utilisez un joystick, insérez les interfaces nécessaires **MAINTENANT**.

Allumez votre ordinateur, lecteur de cassette, télévision ou moniteur. Si votre Spectrum affiche un écran de menu, vous pouvez sélectionner avec 48K ou 128K de base.

Insérez la cassette **LAST NINJA II** dans le lecteur, face un vers le haut. Assurez-vous que la cassette soit bien réembobinée.

Tapez **LOAD""** puis frappez **ENTER**, Mettez le lecteur de cassette en marche. Le jeu doit alors se charger.

Consultez la section d'instructions de multi-chargeement de ce guide de jeu.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

LAST NINJA II est un jeu multi-chargeable. Chaque niveau sera chargé au fur et à mesure que vous achevez le précédent. Cela signifie que pour pouvoir jouer de façon continue, vous **DEVEZ** laisser votre cassette **LAST NINJA II** dans votre lecteur de cassette de données, ou votre disquette **LAST NINJA II** dans votre unité de disquette tout le



temps de la partie. Des messages-écran apparaissent lorsque vous avez terminé un niveau, vous dictant ce que vous devez faire ensuite.

Lors du chargement des versions cassette du jeu, Il vous sera demandé de retourner la cassette, de réembobiner entièrement et de charger le niveau suivant.

COMMANDES AU CLAVIER

Propriétaires de Commodore

F1	Son en marche/en arrêt
F3/F5	Va et vient dans l'Inventaire Ninja
F7	Pause du jeu
Run/Stop	Tue le Ninja
Barre d'échappement	Va et vient parmi les armes Ninja
J	Sélectionne l'orientation du joystick. Si vous appuyez sur la touche J, les positions du joystick feront une rotation de 45 degrés à chaque fois que vous appuierez dessus. Sélectionnez les positions dans lesquelles vous vous sentez le plus à l'aise pour jouer, 3 modes: le mode 2 est normal.

Propriétaires de Spectrum et d'Amstrad

Enter/Shift	Va et vient dans l'Inventaire Ninja
Barre d'échappement	Va et vient parmi les armes Ninja
P	Ramasse objet
Q	Tue le Ninja
H	Pause du jeu
J	Sélectionne l'orientation du joystick. Si vous appuyez sur la touche J, les positions



du joystick feront une rotation de 45 degrés à chaque fois que vous appuierez dessus. Sélectionnez les positions dans lesquelles vous vous sentez le plus à l'aise pour jouer, 3 modes: le mode 2 est normal.

Ce jeu ne peut être joué qu'avec un **joystick**. Propriétaires de Commodore, le joystick doit se trouver en **port 2**. Propriétaires de **Spectrum**, branchez le joystick dans une interface **standard**.

Il est important de comprendre que, contrairement à la plupart des jeux de combat, le personnage Ninja est capable de mouvement en trois dimensions. Cela signifie que tous les mouvements que vous pouvez faire sont en rapport avec la direction à laquelle le Ninja fait face sur l'écran.

MOUVEMENT DE BASE

Pour changer la direction à laquelle le Ninja fait face, faites tourner le manche du joystick dans toutes les positions jusqu'à ce que vous vous trouviez devant la direction désirée.

Propriétaires de Commodore, Spectrum et Amstrad; utilisez les mêmes positions de joystick.

Pour avancer - poussez le joystick dans la direction devant laquelle se trouve le Ninja.

Pour reculer - tirez le joystick dans la direction opposée à celle devant laquelle se trouve le Ninja.

Pour traverser le chemin - poussez le joystick dans la direction diagonale vers laquelle vous voulez qu'il se dirige (cela s'applique pour la marche avant et arrière).



MOUVEMENTS SPECIAUX

Ramasser des articles

Propriétaires de Commodore

Pour mettre le ramassage en action, appuyez sur le bouton feu puis tirez le joystick vers le bas à droite, ou vers le bas à gauche en diagonale.

Propriétaires de Spectrum et d'Amstrad

Pour mettre le ramassage en action, appuyez sur la touche "P" du clavier ou tirez le joystick vers le bas à gauche, le bouton enfoncé. Pour ramasser un article du chemin ou de l'arrière-plan, vous devez tout d'abord positionner le Ninja de façon correcte. Le Ninja doit faire face à l'objet que vous désirez ramasser et assez proche afin que lorsqu'il se penche, ses mains puissent toucher l'objet. Une fois que les mains du Ninja ont touché l'objet, celui-ci sera automatiquement ramassé et affiché dans la zone de statut. Il s'ajoute ensuite à l'inventaire du Ninja.

CULBUTE

Propriétaires de Commodore, Spectrum et Amstrad

Utilisez les mêmes positions de joystick.

Pour faire culbuter le Ninja, soit pour éviter une attaque ou pour faire face à un danger, tel que sauter d'un mur à l'autre, faites courir le Ninja vers l'endroit où vous voulez qu'il culbute, et pendant qu'il bouge, appuyez sur le bouton feu.

Parce que le Ninja peut bouger en trois dimensions, il sautera à des distances différentes selon la direction dans laquelle vous poussez le joystick: en diagonale vers le haut - distance la plus longue, vers l'avant - distance moyenne, en diagonale vers le bas - distance la plus courte (le Ninja ne peut culbute vers l'avant).



MOUVEMENTS DE COMBAT

Voici la liste des mouvements que le Ninja peut effectuer, désarmé ou armé. Pour mettre en marche les mouvements de combat, le Ninja doit être en position stationnaire et vous devez appuyez sur le bouton feu.

Propriétaires de Commodore

Mouvements sans arme:

COUP DE PIED	vers le bas
COUP DE POING	vers le haut
ESQUIVE	vers le haut à gauche ou vers le haut à droite

Mouvements avec arme (sabre, nunchakus et bâton)

COUP DE POIGNARD	vers la droite
BALAFRE	vers la gauche
GRAND COUP DE POIGNARD	vers l'avant
COUP DE PIED	vers le bas
PARADE	vers le haut à gauche ou vers le haut à droite

Mouvements de jet: (shuriken, etc.)

JET	vers la droite ou vers la gauche
------------	----------------------------------

Propriétaires de Spectrum et d'Amstrad

Mouvements sans arme

COUP DE PIED	vers la gauche ou vers le haut à gauche
COUP DE POING	vers le haut, vers le haut à droite ou à droite

**ESQUIVE**

vers le bas à droite

PROVOCATION

vers le bas à gauche

Mouvements avec arme (sabre, nunchakus et bâton)

GRAND COUP DE**POIGNARD**

vers le haut, vers le haut à gauche

COUP DE**POIGNARD**

vers la droite, vers le haut à droite

BALAFRE

vers la gauche

COUP DE PIED

vers le bas

PROVOCATION

vers le bas à gauche

ESQUIVE

vers le bas à droite

Mouvements de jet: (shuriken, etc.)

JET

vers le haut

ASTUCES GENERALES

Les premiers aspects du jeu que vous devriez savoir **maîtriser** sont les commandes du **joystick**. La nature très interactive du jeu est nécessaire à cause de certains **mouvements** très **compliqués** que le personnage Ninja doit faire. Un très haut niveau de compétence aux commandes rehaussera la qualité de votre partie de façon **considérable**.



A cause des éléments d'aventures, notre second suggestion est que vous devriez prendre l'habitude **d'enregistrer** ce qui se passe sur l'écran. Cela vous permettra d'obtenir de meilleurs **résultats** dans une partie répétée.

Enfin, ne prenez jamais rien pour un dû -certaines choses ne sont pas du tout ce qu'elles paraissent être. Soyez curieux, fureteur, etc. et examinez tout à la loupe.

INDICES

Voici les indices vous menant à certains des objets et des dangers que vous pouvez rencontrer lors de vos voyages. La liste est dressée selon l'ordre du "chargement", et pas nécessairement selon l'ordre dans lequel vous devez les trouver. De la même façon que dans les vraies aventures . . . Nous ne vous avons pas dit toute l'histoire.

KEYS

Il y a clé et clé. Au début, c'est un dur morceau à trouver.

TRAP DOOR

Faites une bonne prise et ouvrez votre chemin à travers ce problème.

MAP

Cette carte est plutôt brillante: elle peut vous révéler beaucoup de choses.

NUNCHAKUS

Si vous réussissez votre coup avec ce double problème, vous pourriez éclater de succès.



SHURIKEN

Il vous faudra boxer habilement si vous voulez voir les trente-six étoiles.

STAFF

Atteignant de nouvelles hauteurs, ces bâtons seront formidables.

BOTTLE

Pourquoi ne pas vagabonder dans les rues et prendre un coup pendant que c'est possible.

SWORD

Faites le tour en quête du meilleur achat; ce pourrait être une véritable cuirasse.

HAMBURGER

(proverbe) "D'amour plus grand n'a celui, qui sacrifie son dernier hamburger pour un ami".

CREDIT CARD

Vos obtiendrez une prolongation si vous y accédez. Cela vous remettra les idées en place.

COMPUTER TERMINAL

Vous nombres augmentent si vous n'agissez pas comme un éléphant.

LE PROBLEME FINAL EST TOUJOURS DANS L'IMAGE, POUR SUR

Le jeu est joué dans de nombreux environnements. Voici les indices énigmatiques selon les endroits que vous visiterez.

CHARGEMENT UN: CENTRAL PARK

La clé du succès est d'atteindre de nouvelles hauteurs puis d'aller en ballade sur la rivière.



CHARGEMENT DEUX: DOWNTOWN MANHATTAN

Vous pouvez vous frayer un chemin le long des rues occupées sans danger. Si vous en sortez avant le temps prévu, vous pourriez devenir complètement dingue. Si vous êtes vraiment trop sophistiqué, vous pouvez y marcher et faire une sortie grinçante.

CHARGEMENT TROIS: SEWERS

Typiquement profond, sombre et humide. Aucune torche ne vous amènera ici; vous aurez simplement besoin de boire beaucoup.

CHARGEMENT QUATRE: OPIUM FACTORY

Rencontrez un vrai "cool cat" mais attention, vous risquez de recevoir un choc. Trépignez avec soin avant de prendre un bon bain.

CHARGEMENT CINQ: OFFICE BLOCK

L'entrée ici n'est pas un grand secret. Vous pourriez devenir un cas extrême avant de rencontrer votre plus grand fan et de voir les trente-six étoiles.

CHARGEMENT SIX: SHOGUN'S RETREAT

Faites un tour pour y voir votre ennemi. Si vous êtes assez ébahi, ce n'est pas trop alarmant. Après ça, on y va de l'avant. Attention! Si vous vous faites coincé, vous risqueriez de devoir un double demi-tour.