

---

# PLAYER'S GUIDE

---

# NINJA SPIRIT

© 1994 Sega Corporation. All rights reserved.

# NINJA SPIRIT INSTRUCTION MANUAL

## LOADING INSTRUCTIONS

### COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Switch on computer and insert disc (on Amiga 1000 the 'kickstart' disc must first be used).

### COMMODORE C64 DISC

Insert disc in drive. Type LOAD"" ,8,1 and press RETURN.

### COMMODORE C64 CASSETTE

Insert cassette in Datacorder. Hold down SHIFT and press RUN/STOP.

### COMMODORE C128

Type GO64 and press RETURN. When prompted, type Y followed by RETURN. Now follow C64 instructions.

### SPECTRUM CASSETTE

If available, use TAPE LOADER. Otherwise type LOAD"" then press ENTER. Press play on tape recorder.

### AMSTRAD CASSETTE

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on tape recorder.



## AMSTRAD DISC

Insert disc in drive. Type RUN"DISC and press ENTER.

### LOADING DIFFICULTIES

We are seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you do experience and difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User Handbook that accompanied the computer or consult your Software Dealer for advise. In the case of continued difficulty, if you have checked all the hardware for possible faults, please return the game to THE PLACE OF PURCHASE.

CUSTOMER ENQUIRIES/  
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666  
ACTIVISION (U.K.) LTD.  
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING, RG2 0JN.

## GAMEPLAY

You, the spirit of a white wolf "TSUKIKAGE", have taken the form of a Ninja to battle the Evil One.

Fight Ninja swordsmen, Samurais, giant Ninjas, mystical kitemen, wolves and Musketeers, before the final confrontation with the evil Warlock.

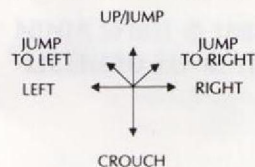
Travel across perilous 'boardwalks', marshes and ropebridges, and climb the sheer rock face, avoiding poisonous gas. Make your way through treacherous caverns, but watch out for the lowering ceiling and boulders which pin you to the walls.

Kill the special Ninjas who leave a 'spirit ball' in their place. Collect these to get extra spirits, who follow your every move and attack, extra power for your weapons, and extra weapons such as the deadly "fire-rope".

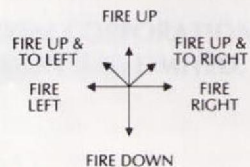
### CONTROLS

All versions can be controlled using a joystick as follows:

Without fire button depressed



With fire button depressed



And/or the following Keyboard controls:

#### ST/AMIGA/C64:

SPACE	WEAPON SELECT
P	PAUSE/UNPAUSE

#### SPECTRUM /AMSTRAD

Q	UP/JUMP
A	DOWN/CROUCH
O	LEFT
P	RIGHT
SPACE	FIRE
	HOLDING DOWN THE FIRE KEY, PRESS DIRECTION KEY/KEYS TO FIRE IN THAT DIRECTION.
ENTER	WEAPON SELECT
H	PAUSE (ANY OTHER KEY TO UNPAUSE)

[BREAK - ABORT GAME (WHILE IN PAUSE MODE) -  
SPECTRUM ONLY]



## CREDITS

#### ST AMIGA

Coding, Graphics and Music    IMAGES DESIGN

#### COMMODORE C64

Coding and Graphics    CHRIS BUTLER  
Music    MARTIN WALKER

#### SPECTRUM/AMSTRAD

Coding    SPIDERSOFT  
Graphics    FOCUS  
Music    PAUL HILEY

Produced by    COLIN FUIDGE  
Tested by    DAVE CUMMINS/DARREN LEE  
Instruction Manual by    TERRY MORRIS

## A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION

**NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION  
LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.**





## NINJA SPIRIT - MANUEL D'INSTRUCTIONS

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

#### COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Mettez votre ordinateur en route et insérez la disquette (sur Amiga 1000, utilisez la disquette du Kickstart).

#### COMMODORE C64 VERSION DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez LOAD "\*" ,8,1 et appuyez sur RETURN.

#### COMMODORE C64 VERSION CASSETTE

Insérez la cassette dans le lecteur. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.

#### COMMODORE C128

Tapez CO64 et appuyez sur RETURN. Au message, tapez Y suivi de RETURN. Suivez ensuite les instructions du C64.

#### SPECTRUM VERSION CASSETTE

Si vous l'avez, utilisez le loader de cassette. Sinon, tapez LOAD "" puis appuyez sur ENTER. Mettez le lecteur en marche.

#### AMSTRAD VERSION CASSETTE

Appuyez sur CTRL et sur la petite touche Enter. Mettez le lecteur en marche.

## AMSTRAD VERSION DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

### DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous cherchons toujours à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des hauts standards de contrôle de qualité pour ce produit. Si vous rencontrez des difficultés au moment du chargement, il se peut qu'il y ait une faute indépendante du produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de répéter les instructions de chargement avec soin en vérifiant que vous exécutiez correctement les instructions de votre ordinateur et du logiciel. Si vous avez encore des problèmes, consultez le manuel d'utilisateur de votre ordinateur ou votre distributeur pour obtenir conseil. Dans le cas de difficulté continue, et si vous avez bien vérifié le matériel en vue de trouver le défaut, retournez le jeu au LIEU D'ACHAT.

SERVICE CLIENTELE/ASSISTANCE TECHNIQUE:

19 44 734 311666

ACTIVISION (UK) LTD, BLAKE HOUSE,  
MANOR FARM RD, READING RG2 0JN

## DEROULEMENT DU JEU

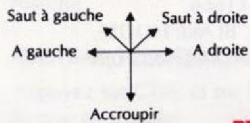
Vous êtes l'esprit d'un loup blanc, "TSUKIKAGE" et avez pris la forme d'un Ninja pour combattre le Démon. Faites face aux guerriers Ninjas, aux samurais, aux Ninjas géants, aux mystiques hommes cerf-volants, aux loups et aux mousquetaires avant de finalement affronter le Démon. Voyagez au travers de chemins dangereux, de marais et de ponts de singe et grimpez le rocher transparent, en évitant les gas meurtriers. Trouvez votre chemin au travers des cavernes difficiles mais faites attention aux plafonds bas et aux rochers qui vous épinglent aux murs. Eliminez les ninjas spéciaux qui quittent "la balle spirituelle". Ramassez les esprits supplémentaires qui suivent vos mouvements et vos attaques. Remplissez vos armes de puissance supplémentaire et ramassez les armes supplémentaires telles que la "corde de feu" meurtrière.

## COMMANDES

Toutes les versions peuvent être contrôlées à l'aide d'un joystick comme suit:

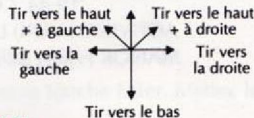
Sans le bouton enfoncé

Vers le haut/ saut



Avec le bouton enfoncé

Vers le haut/tir



8

Et/ou les commandes au clavier suivantes:

### ST/AMIGA/C64

ESPACEMENT	SELECTION D'ARME
P	PAUSE ACTIVEE/DESACTIVEE

### SPECTRUM/AMSTRAD

Q	VERS LE HAUT/SAUT
A	VERS LE BAS/ACCROUPIR
O	A GAUCHE
P	A DROITE
ESPACEMENT	TIR
ENTER	SELECTION D'ARME
H	PAUSE (APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR DESACTIVER PAUSE)

En maintenant la touche de tir enfoncée, appuyez sur les touches directionnelles pour tirer dans la direction désirée.

[ BREAK - INTERROMPRE JEU (EN MODE PAUSE) - SUR SPECTRUM SEULEMENT ]

9

## REMERCIEMENTS

### ST/AMIGA

codage, graphiques et musique IMAGES DESIGN

### COMMODORE 64

codage et graphiques CHRIS BUTLER  
Musique MARTIN WALKER

### SPECTRUM/AMSTRAD

Codage SPIDERSOFT  
Graphiques FOCUS  
Musique PAUL HILEY

Produit par COLIN FUIDGE  
Testé par DAVE CUMMINS/DARREN LEE  
Manuel d'instructions par TERRY MORRIS

## A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION

**NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION  
SOUS LICENCE ACTIVISION (UK) LIMITED**

## NINJA SPIRIT — SPIELANLEITUNG

### LADLEANWEISUNGEN

#### COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Computer einschalten und Diskette einlegen (auf dem Amiga 1000 zunächst Kickstart-Diskette benutzen).

#### COMMODORE C64 — DISKETTENVERSION

Diskette ins Laufwerk legen. LOAD""",8,1 eingeben und RETURN drücken.

#### COMMODORE C64 — KASSETTENVERSION

Kassette in den Datenrekorder einlegen. SHIFT-Taste festhalten und RUN/STOP drücken.

#### COMMODORE C128

GO64 eingeben und RETURN drücken. Auf die Anfrage Y, gefolgt von RETURN, eingeben. Dann wie beim C64 vorgehen (siehe oben).

#### SPECTRUM — KASSETTENVERSION

Wenn vorhanden, den TAPE LOADER benutzen; andernfalls LOAD"" eingeben und ENTER drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts betätigen.



## AMSTRAD — KASSETTENVERSION

CTRL und kleine ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts betätigen.

## AMSTRAD — DISKETTENVERSION

Diskette ins Laufwerk legen. RUN"DISK eingeben und ENTER drücken.

### SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir sind um eine laufende Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen sie den strengsten Qualitätskontrollen, um sicherzustellen, daß sie den Kunden in einwandfreiem Zustand erreichen. Schwierigkeiten beim Laden des Programms sind daher eher woanders als beim Programm selbst zu suchen, weshalb wir Ihnen empfehlen, bei Auftreten eines Problems den Computer aus- und wieder einzuschalten und dann die Ladeprozedur zu wiederholen. Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Ladeanleitung (Computermodell, Kassette oder Diskette) benutzen. Sollte das Problem weiterbestehen, konsultieren Sie das Handbuch zu Ihrem Computer oder bitten Sie Ihren Fachhändler um Rat. Wenn alles nichts nützt und sämtliche Hardware auf mögliche Fehlerquellen überprüft wurde, bringen Sie das Softwarepaket an die VERKAUFSTELLE zurück.

KUNDENBERATUNG/TECHNISCHER DIENST:

+44 734 311666

ACTIVISION (U.K.) LTD. BLAKE HOUSE,  
MANOR FARM RD, READING RG2 0JN, ENGLAND

### DAS SPIEL

Du, Geist eines weißen Wolfes ("TSUKIKAGE"), hast die Form eines Ninja angenommen, in der Absicht, dem Bösen den Kampf anzusagen.

Deine Gegner sind Ninja Schwertkämpfer, Samurai, riesige Ninja, mystische Drachenmänner, Wölfe und Musketiere, und zum Schluß mußt Du Dich der schrecklichen Auseinandersetzung gegen den obersten Kriegsherrn stellen. Dein abenteuerlicher Weg führt über gefährliche Planken, Marschlandschaften und Seilbrücken, Du mußt steile Klippen erklimmen und dabei dem Giftgas ausweichen. Bahne Dir Deinen Weg durch trügerische Höhlen, und nimm Dich in acht vor herabfallenden Decken und Felsblöcken, die Dich leicht zermalmen können.

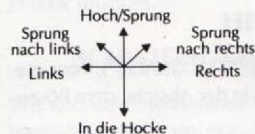
Versuche, die besondere Kategorie von Ninja umzubringen, die an ihrer Stelle "Geisterbälle" zurücklassen. Diese sammle ein, um zusätzliche Geister zu gewinnen, die Dir treu nachfolgen und Deinen Waffen zusätzliche Energie verleihen. Sammle ferner auch die speziellen Waffen, wie den todbringenden "Feuerstrick".



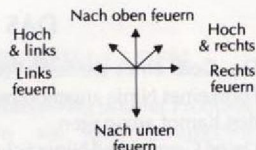
## STEUERUNG

Sämtliche Versionen können mit Hilfe des Joysticks wie folgt bedient werden:

Ohne Feuerknopf



Mit gedrücktem Feuerknopf



Stattdessen oder zusätzlich gibt es die folgenden Steuertasten:

### ST/AMIGA/C64:

LEERTASTE	WAFFENAUSWAHL
P	PAUSE EIN/WEITERMACHEN

### SPECTRUM/AMSTRAD

Q	HOCH/SPRUNG
A	RUNTER/IN DIE HOCKE
O	LINKS
P	RECHTS
LEERTASTE	FEUER
ENTER	WAFFENAUSWAHL
H	PAUSE (MIT BELIEBIGER TASTE WEITER)

FEUERTASTE FESTHALTEN UND RICHTUNGSTASTE(N) DRÜCKEN, UM IN DER BETREFFENDEN RICHTUNG ZU FEUERN.

[BREAK - SPIELABBRUCH (IM PAUSENMODUS) - NUR SPECTRUM]

## DIE MITWIRKENDEN

### ST/AMIGA

Kodierung, Grafik und Musik IMAGES DESIGN

### COMMODORE C64

Kodierung und Grafik CHRIS BUTLER  
Musik MARTIN WALKER

### SPECTRUM/AMSTRAD

Kodierung	SPIDERSOFT
Grafik	FOCUS
Musik	PAUL HILEY
Produzent	COLIN FUIDGE
Tester	DAVE CUMMINS/DARREN LEE
Originalspielanleitung	TERRY MORRIS

## EINE PRODUKTION DER SOFTWARE STUDIOS

NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION  
LIZENZIERT AN ACTIVISION (UK) LIMITED

## MANUALE D'ISTRUZIONE

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

#### COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Accendete il computer e inserite il dischetto. (Per Amiga 1000 è necessario usare prima il disco "kickstart".)

#### COMMODORE C64 DISCHETTO

Inserite il dischetto nel drive. Digitate LOAD """,8,1 e premete RETURN.

#### COMMODORE C64 CASSETTA

Inserite la cassetta nel Datacorder. Tenendo premuto il tasto SHIFT premete RUN/STOP.

#### COMMODORE C128

Digitate GO64 e premete RETURN. Quando vi verrà chiesto, premete Y seguito da RETURN. Seguite ora le istruzioni per il C64.

#### SPECTRUM CASSETTA

Se disponibile, usate TAPE LOADER. In caso contrario digitate LOAD "" e quindi premete ENTER. Premete il tasto play sul registratore.

#### AMSTRAD CASSETTE

Premete CTRL ed il tasto piccolo ENTER. Premete play sul registratore.

#### AMSTRAD DISCO

Inserite il dischetto nel drive. Digitate RUN"DISC e premete ENTER.



## DIFFICOLTA' NEL CARICAMENTO

Il nostro obiettivo è quello di migliorare costantemente la qualità dei nostri prodotti, e per offrirvi il presente prodotto abbiamo messo a punto elevati standard per il controllo della qualità. Se doveste avere delle difficoltà nel caricamento del gioco, è probabile che il problema sia da ricercare altrove, piuttosto che nel prodotto stesso. Vi suggeriamo pertanto di spegnere il computer e di ripetere con attenzione le istruzioni di caricamento, controllando se state seguendo le istruzioni giuste adatte al vostro computer e al vostro software. Se i problemi persistono, consultate il Manuale d'Uso in dotazione con il vostro computer oppure rivolgetevi per dei consigli al vostro Rivenditore di Software. Se le difficoltà rimangono e avete controllato tutte le possibili cause di guasti dell'hardware, restituite il gioco DOVE LO AVETE ACQUISTATO.

#### RICHIESTE D'INFORMAZIONI/REPARTO TECNICO

+44 734 311666

ACTIVISION (U.K.) LTD. BLAKE HOUSE,  
MANOR FARM RD, READING, RG2 0JN

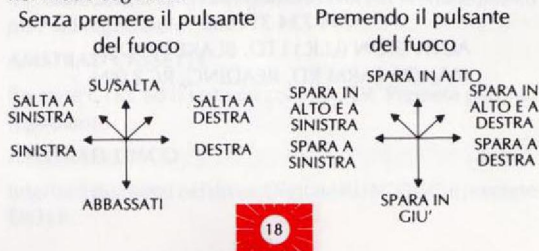


## STRATEGIA DI GIOCO

Tu, lo spirito del lupo bianco "TSUKIKAGE", hai preso le sembianze di un Ninja per lottare contro Il Malvagio. Combatti con spadaccini Ninja, con i Samurai, con Ninja giganti, con mistici Uomini-volanti, con lupi e Moschettieri, prima della confrontazione finale con il Mago malvagio. Viaggia attraverso passerelle pericolose, paludi e ponti di fune, arrampicati su per rocce a picco, cercando di evitare il gas velenoso. Inoltrati in caverne pieni di pericoli, e sta attento al soffitto che si abbassa e ai massi che immobilizzano contro ai muri. Uccidi i Ninja speciali che lasciano una 'palla di spirito' al loro posto. Raccoglile per ottenere degli altri spiriti, che ti seguono dappertutto e vanno all'attacco, e per ottenere maggiore potere per le tue armi, ed altre armi, tra le quali la micidiale "corda di fuoco".

## CONTROLLI

Tutte le versioni possono essere controllate con il joystick nel modo seguente:



Oppure potete usare i seguenti controlli di tastiera:

### ST/AMIGA/C64

SPAZIO SELEZIONA L'ARMA  
P PAUSA/FINE PAUSA

### SPECTRUM/AMSTRAD

Q SU / SALTA  
TENENDO PREMUTO IL TASTO DEL FUOCO, PREMI IL TASTO O I TASTI DI DIREZIONE PER SPARARE IN QUELLA DIREZIONE  
A GIU' / ABBASSATI  
O SINISTRA  
P DESTRA  
SPAZIO FUOCO  
ENTER SELEZIONA L'ARMA  
H PAUSA (QUALSIASI ALTRO TASTO PER DISATTIVARLA)

[BREAK - ABORTISCE IL GIOCO (MENTRE CI SI TROVA IN PAUSA) - SOLO IN SPECTRUM]



## RINGRAZIAMENTI

### ST/AMIGA

Codificazione, Grafica e Musica IMAGES DESIGN

### COMMODORE C64

Codificazione e Grafica  
Musica

CHRIS BUTLER  
MARTIN WALKER

### SPECTRUM/AMSTRAD

Codificazione  
Grafica  
Musica

SPIDERSOFT  
FOCUS  
PAUL HILEY

Prodotto da  
Messo in prova da

COLIN FUIDGE  
DAVE CUMMINS/DARREN LEE

**UNA PRODUZIONE DI SOFTWARE  
STUDIOS**

**NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION  
CON LICENZA PER ACTIVISON (UK)  
LIMITED**

