



NINJA

Remix

LE DERNIER NINJA

Après deux cents ans de joug imposé par le clan Fujiwara, le plus fou de tous les Shogunates, les fermiers et les gens du commun décidèrent qu'il était temps de quitter leurs maisons et de partir vers les montagnes Togakure pour y établir leur propre clan. C'est ainsi que naquirent les Ninjutsu, Guerriers mystiques de l'Ombre.

Quatre siècles plus tard, les Ninja devinrent les guerriers les plus redoutés de l'époque. Même les samourais les plus courageux et les Shogunates les plus puissants en avaient peur. La maîtrise des armes par les Ninjas et le contrôle de leurs facultés intellectuelles leur assurèrent une victoire rapide et sans merci sur tous les ennemis. Il fallait des années pour devenir un maître en l'art du Ninjutsu, des années d'entraînement laborieux à transformer corps et esprit en une machine défiant la mort.

Kunitoki, le Shogun diabolique du clan Ashikaga enviait depuis longtemps le pouvoir et les talents de la Confrérie Ninja et faisait tout pour se procurer les secrets de leur puissance, pensant que le seul moyen d'y parvenir était de détruire tous les Ninjas. C'est ainsi que Kunitoki fit le serment à tous ses dieux de détruire totalement les Ninjas.

Une fois tous les dix ans, tous les membres de la Confrérie Ninja doivent faire un pèlerinage sur l'île de Lin Fen, pour rendre hommage au tombeau du Ninja Blanc, fondateur de la Confrérie, et en apprendre davantage par les Manuscrits Koga, dépositaires de tout le savoir Ninja.

Saisissant cette occasion, Kunitoki utilisa toutes connaissances en Magie Noire pour invoquer les esprits diaboliques et les habitants des enfers afin qu'ils exaucent son souhait. Déchaînant toute la force de sa colère, Kunitoki dirigea les hordes démoniaques vers l'île de Lin Fen où toute la Confrérie Ninja fut anéantie.

Rien ne se trouvait maintenant sur le chemin de Kunitoki pour parvenir à son but ultime: posséder les Manuscrits Koga et le savoir secret des Ninjutsu. Une fois sa horde démoniaque eut terminé sa besogne, Kunitoki mit les voiles vers l'île accompagné de son armée d'élite composée de gardes du palais et d'officiers Samourais.

Une fois établis sur l'île, ils commencèrent à s'entraîner suivant le modèle des Ninjutsu. Très vite, le terrible Shogun devint le maître de son propre Ninja et personne ne pouvait l'arrêter.

Ce que Kunitoki ne savait pas, c'est que tous les Ninjas n'avaient pas été tués. L'un d'eux avait échappé au massacre sur l'île, un jeune guerrier Ninja, The Last Ninja (le Dernier Ninja).

Lorsque toute la Confrérie Ninja partait en pèlerinage sur Lin Fen, il y avait toujours un guerrier qui restait derrière. Sa tâche était de garder l'autre tombeau sacré des Ninjas, le Tombeau Bunkinkan. Cette tradition existait depuis les débuts de la Confrérie. Elle avait deux objectifs: garder un objet on ne peut plus sacré et veiller à ce qu'il restât toujours un guerrier Ninja dans le cas où une catastrophe s'abattrait sur la Confrérie pendant le pèlerinage.

Amakuni n'était pas très heureux d'avoir été choisi pour le tour de garde. Il était jeune et désireux d'en apprendre davantage sur les secrets du Ninjutsu. Il avait fait tout son possible pour participer aux cérémonies de lecture des manuscrits sur l'île. Il fallait qu'il attende maintenant le retour de ses frères qui lui rapporteraient des connaissances de seconde main.

La rumeur courut rapidement qu'une catastrophe surnaturelle avait eu lieu sur l'île et que toute la Confrérie avait été balayée. Sur le Tombeau Bunkinkan, Amakuni, rassemblant tout son courage, fit le serment de se venger et jura que la mort de ses Frères serait vengée par le sang.

Amakuni n'avait été qu'une seule fois sur l'île de Lin Fen auparavant, lorsque, jeune novice, il venait de rejoindre la Confrérie. Il savait qu'il s'agissait d'une forteresse naturelle et qu'il existait un passage secret menant au palais. Lorsque Amakuni arriva sur l'île, sa mémoire flancha ainsi que son courage initial si bien que les passages qu'il avait pensé se rappeler, semblaient différents. Il savait qu'il ne pouvait pas faire demi-tour. Il avait fait un serment et ce fut cette pensée qui le stimula à avancer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IMPORTANT: Eteignez toujours votre appareil pendant au moins trente secondes avant de charger ce jeu. La non-observation de cette règle peut faciliter l'intrusion d'un virus et, partant, l'infection de votre machine.

Allumez l'ordinateur.

Insérez la disquette de jeu A dans l'unité de disque incorporée (DF0).

Le programme se lance automatiquement.

Une fois la partie initiale du programme chargée, l'écran affiche un message vous demandant d'insérer la disquette B ou C.

FONCTION DE SAUVEGARDE DE JEU

A la fin de chaque étape du jeu, vous pouvez sauvegarder le jeu. Lorsque vous le chargez au début, il vous est demandé si vous voulez commencer un nouveau jeu ou charger un jeu précédemment sauvegardé.

Le jeu sauvegardé doit être enregistré sur la disquette qui se trouve dans l'unité lorsque vous jouez. N'utilisez pas une disquette vierge formatée pour sauvegarder le jeu.

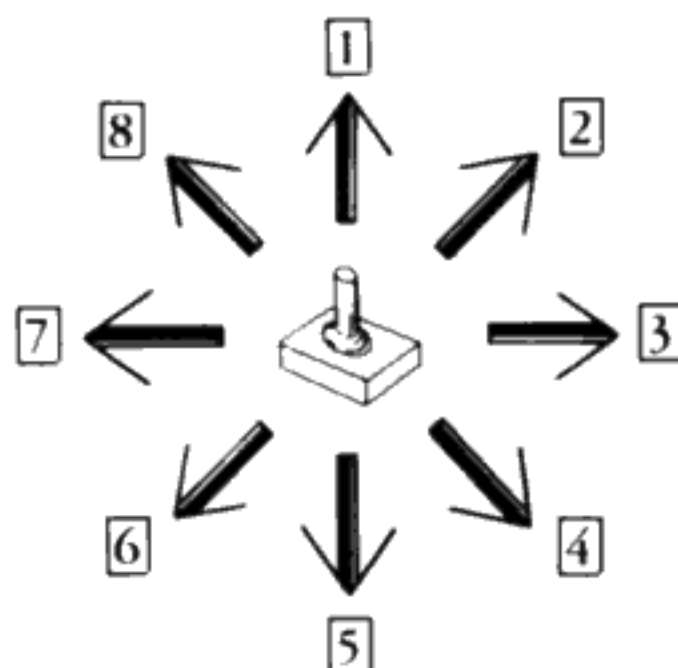
CONTROLE DU JEU

Le jeu ne peut se jouer qu'avec un joystick.

Pour pouvoir créer un plus grand réalisme de jeu, tous les mouvements se rapportent à la position du Ninja dans la zone de jeu. Il est conseillé aux joueurs qui jouent pour la première fois de se familiariser avec les divers mouvements.

Le premier écran a été volontairement laissé sans risques pour permettre au joueur de s'exercer avec les mouvements avant de s'aventurer plus loin dans le jeu.

TABLEAU DE MOUVEMENT DU JOYSTICK



Les principaux mouvements de "secousse" sont activés en poussant le joystick dans l'une des quatre directions diagonales. Les mouvements de direction avant se rapportent à la manière dont le Ninja fait face à l'écran. Par exemple, si le Ninja est éloigné de vous (haut de l'écran), si vous poussez dans la direction 2 de votre joystick, il avance.

Pour faire tourner le Ninja, vous devez faire rouler le joystick par l'intermédiaire de ses points principaux jusqu'à ce que le Ninja se trouve dans la direction souhaitée. Par exemple, si le Ninja fait face à la direction 2 (haut de l'écran) et que vous vouliez le faire tourner (à 180 degrés, face au bas de l'écran), faites rouler le joystick dans les positions 1, 8, 7 et 6. Bien sûr, vous pouvez aussi faire le contraire.

AVEC BATON OU SABRE, AVEC APPUI DU BOUTON

- 2,4,6,8 – Blocage, s'accroupir
- 3 – Poignard vers l'avant
- 7 – Barre à mi-hauteur
- 1 – Barre élevée
- 5 – Coup de pied

AVEC NUNCHAKUS, AVEC APPUI DU BOUTON

- 2,8 – Rotation de l'arme (pour augmenter la puissance)
- 4,6 – Blocage, s'accroupir
- 3 – Coup avant
- 7 – Barre
- 1 – Coup de poing
- 5 – Coup de pied

AVEC SHURIKEN, AVEC APPUI DU BOUTON

- 2,4,6,8 – S'accroupir
- 3,7 – Jet du shuriken
- 1 – Coup de poing
- 5 – Coup de pied

MOUVEMENTS ET FONCTIONS SPÉCIALES

SAUT PÉRILLEUX

- Le Ninja peut faire un saut périlleux dans l'une des quatre directions principales (2,4,6,8).
- Pour ce faire, appuyez sur le bouton feu pendant que le Ninja avance puis déplacez le joystick dans la direction dans laquelle vous voulez que le Ninja fasse un saut périlleux.
- Il existe trois distances sur lesquelles le Ninja peut faire un saut périlleux, déterminées par la position du joystick. Par exemple, si le Ninja va dans la direction 2, son saut périlleux se fera sur une distance moyenne. S'il va dans la direction 1, il se fera sur une longue distance et dans la direction 3, sur une distance courte. Il est essentiel de maîtriser les différentes distances sur lesquelles le Ninja peut sauter pour surmonter certains des risques du jeu.
- Certains risques, tel que sauter d'une pierre de gué à une autre, exigent que le Ninja se tienne debout sans bouger avant de faire son saut périlleux. Dans ces situations spéciales, le joystick doit être sur la position centrale (neutre). Appuyez sur le bouton feu et poussez le joystick dans la direction et sur la distance choisies pour le Ninja.

SAISIE DES OBJETS

- Cette fonction utilise les mouvements d'accroupissement pour saisir des objets qui se trouvent sur la route ou tout près. La chose la plus importante à se rappeler est que, tout comme dans la vie réelle, pour saisir quoi que ce soit, vos mains doivent toucher l'objet. Il en est de même avec le Ninja. Ses mains doivent être en contact avec l'objet pour qu'il puisse le saisir. Une fois que vous avez identifié l'emplacement d'un objet, placez le Ninja de manière à ce que ses mains, lorsqu'elles sont tendues, et pendant l'accroupissement, touchent l'objet. L'objet s'ajoute ensuite automatiquement à l'inventaire du Ninja et s'affiche dans la zone de statut. Les objets à saisir clignotent lorsque l'écran apparaît pour la première fois.
- Comme indiqué plus haut, l'entraînement à ces mouvements avant de tenter d'aller plus profondément dans le jeu est essentiel. Prenez votre temps sur le premier écran pour vous familiariser avec tous les mouvements et toutes les fonctions et vous pourrez vous amuser follement avec ce jeu excitant et raffiné.

OBJETS À SAISIR PENDANT LE JEU

PETIT SAC

Essentiel pour que vous transportiez votre butin



CLÉ

Vous êtes au bout du rouleau ? Cet objet vous ouvre la porte de la réussite



NUNCHAKUS

Une arme essentielle



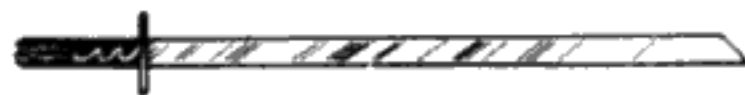
POMME

Une pomme par jour...vous donne un peu plus de vie



SABRE

Une arme essentielle



BOMBE DE FUMÉE

Vous pourrez enfumer la source du feu



GRIFFE

Agrippez-vous pour aller vers le haut et pour redescendre



GANT

C'est un bon accessoire à saisir



BATON

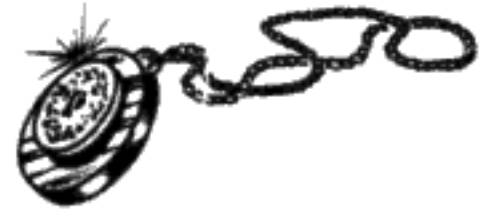
Une arme essentielle

**SHURIKEN**

Une arme essentielle

**AMULETTE**

Donner est mieux que recevoir...

**FLEUR**

Quelque part, il y a un vase qui vous attend

**CORDE**

Ne vous enfuyez pas. Grimpez pendant quelques minutes

**BOUTEILLE**

Grâce à elle vous faites de beaux rêves

**MANUSCRITS**

Une fois trouvés, votre quête approche sa fin



DÉROULEMENT DU JEU

Ci-dessous se trouvent quelques conseils de base pour vous aider à accomplir votre tâche. Rappelez-vous que, comme avec tous les grands jeux d'aventure, les choses risquent de ne pas toujours sembler aussi réelles qu'elles le sont vraiment. De même, nous ne vous avons pas tout dévoilé et il y a encore beaucoup de choses que vous devez trouver par vous-même.

Idées générales pour toutes les étapes du jeu :

Il est conseillé de faire une carte détaillée du jeu au fur et à mesure de sa progression. Toutes les routes ne mènent pas à l'Ouest! Sur votre carte, il est judicieux d'indiquer tous les éléments-clés, tels que le type de garde (s'il y en a un), les objets que vous pourriez trouver sur un écran particulier, les emplacements d'armes.

De l'aide vous est donnée dans le jeu; des fontaines de connaissance peuvent être consultées et des tombeaux vous offriront une vue divine sur ce que vous recherchez, si vous faites preuve d'une attitude correcte et humble. Lorsqu'il vous est demandé de chercher quelque chose en particulier, vous pouvez souvent trouver l'objet sur l'écran suivant!

Une fois que vous avez saisi un objet, il est utilisable. Certains objets ne sont efficaces que dans certains emplacements spéciaux (souvent selon la nature de l'objet) tandis que d'autres comme le sabre, peuvent être utilisés ailleurs. Pour utiliser un objet ou une arme, vous devez le/la sélectionner en faisant défiler l'inventaire du Ninja. Appuyez sur la touche H pour dresser la liste de tous les objets se trouvant dans la zone de statut. Appuyez sur la barre d'espacement pour sélectionner l'arme que vous souhaitez utiliser.

Si vous avez besoin d'une pause pour vous remettre les idées en place, appuyez sur F7 et le jeu s'interrompra.

Il est important que vous cherchiez bien sur les écrans. Certains des objets/armes sont bien cachés et parfois, vous en trouverez plus d'un sur un seul écran!

FONCTIONS

Voici la liste des divers emplacements (étapes) du jeu:

Etape 1 – LA JUNGLE De nombreux objets dont vous aurez besoin pour réussir le jeu s'y trouvent; n'oubliez pas de soulever toutes les pierres et veillez à bien fouiller.

Etape 2 – LES DÉSERTS Non seulement vous y trouvez des objets importants mais vous devez aussi conquérir les montagnes menaçantes de Lin Fen.

Etape 3 – LES JARDINS DU PALAIS Il y a de nombreux dangers à surmonter et si vous n'en avez pas assez, les gardes vous détestent!

Etape 4 – LES CACHOTS Plus connus sous le nom de Palais des Cauchemars. Faites beaucoup de cartes et encore plus de cartes sinon vous vous embrouillerez dans cette étape.

Etape 5 – LE PALAIS (niveau bas) Si vous pensez que pénétrer dans le palais était un problème difficile à résoudre, attendez donc d'être dedans!

Etape 6 – LE PALAIS (Sanctuaire intérieur) Les chambres privées du Shogun. Ne soyez pas dégoûté par la vue. Votre but final est à portée de la main.

ZONE DE STATUT

L'affichage du statut est divisé en différentes parties.

Dans la partie inférieure gauche se trouvent les compteurs d'énergie et d'endurance qui vous indiquent votre condition et celle de votre adversaire, lorsque vous vous retrouvez dans un combat meurtrier.

Dans la partie supérieure droite, sont affichés les objets saisis/trouvés/utilisés. Ces fonctions vous indiquent ce que vous devez saisir, ce que vous avez déjà saisi et ce que vous utilisez. Au bas du centre, un tableau vous indique les armes que vous avez saisies (ces informations sont affichées en permanence).

VIES

Vous commencez à jouer avec trois vies à l'étape 1. Si vous trouvez l'objet qui donne la vie, vous obtiendrez une vie supplémentaire. Pour vous aider un peu, si vous commencez l'étape 2 avec une seule vie, vous en recevrez immédiatement une autre.

INVULNÉRABILITÉ

Pour pouvoir surmonter certains dangers/adversaires, etc., vous devrez avoir recours à la magie Ninja. La magie prend diverses formes, dont la source de certaines est cachée derrière des arbres, des rochers, parfois même dans les fins fonds de marmites bouillantes ou carrément sous vos pieds. La magie est saisie de la même manière que n'importe quel autre objet mais rien ne s'affiche dans la partie des objets trouvés de la zone de statut. A la place, le Ninja montrera certains changements de comportement, bien que de courte durée.

COPYRIGHT

All rights are reserved and are the sole property of System 3 software. Any infringement of the intellectual rights and copyright of this product will be defended under international law. No reproduction of any material, printed matter, computer media or code is allowed without the express permission of the copyright holder.

SYSTEM 3 SOFTWARE
Blenheim House
1 Ash Hill Drive
Pinner, Middlesex.

Telephone: 081-866 5692

