

• L A S T •
NINJA



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

LAST
NINJA



BACK WITH A VENGEANCE

Редко какая компания оказывала такое влияние на индустрию, как **SYSTEM 3 SOFTWARE** со своей игрой "**LAST NINJA**". Игра была инновацией в игроделе и стала хитом продаж на рынке программного обеспечения для домашних компьютеров, получив положительные отзывы критиков в СМИ и признание игроков по всему миру.

System 3 Software зарекомендовала себя как разработчик инновационного программного обеспечения. Наша цель состоит в том, чтобы подарить игроку множество часов захватывающих приключений благодаря творческому подходу к написанию игры, а также сложной системы взаимодействия с игроком. И после более чем 8000 человеко-часов, потраченных на разработку игры "The Last Ninja", мы рады представить вам "**LAST NINJA II**".



LAST NINJA II - вторая наша игра в жанре интерактивного фантастического экшена. В ней есть и головоломки, и хорошая динамика, и уникальная система контроля персонажа.

Поскольку мы всегда следим за современными требованиями к игровым продуктам, то включили многие из ваших предложений и замечаний в эту игру. Например: геймплей может быть связан с учётом времени, что позволяет дать некую дополнительную оценку своему навыку игры.

Чтобы получить максимальное удовольствие от этой игры, мы предлагаем вам внимательно прочитать **ВСЁ** руководство (и историю в том числе). Ведь это не просто экшн-игра.

В этом руководстве мы дадим вам несколько **советов**, которые помогут вам на первых шагах.

Мы надеемся, что вам понравится наша последняя игра, и с нетерпением ждем возможности снова подарить вам в ближайшем будущем очередной качественный игровой продукт.

Mark Cate

Ниндзя, известные как Таинственные Воины Тени, были элитной боевой силой феодальной Японии девятого века. Их тело буквально подвергалось «тонкой настройке» в процессе бесконечных тренировок, что делало из них настоящие машины для убийства. Ниндзя прекрасно владели всевозможными видами оружия. Они были настоящими мастерами скрытного убийства, а многие люди даже верили в то, что ниндзя обладают сверхъестественными способностями. Настоящий мастер искусства **ниндзюцу** способен был предугадать движения противника... и даже его мысли.



Чтобы достичь такого высокого уровня **мастерства**, все посвящённые должны были пройти годы жёсткой подготовки. Правильное применение этих навыков требовало хитрости, ловкости и полного контроля над собственным телом и разумом. Ученики искусства ниндзя постоянно самосовершенствовались и стремились к состоянию близости к своему богу. Дисциплина в их боевом искусстве стала высшим, самым почетным путём к совершенству. К сожалению, некоторые ниндзя использовали свои способности не ради благородного дела...

Ниндзя были практически уничтожены во время массовой чистки в **Двенадцатом веке**. Однако часть из них выжила и передала знания следующим поколениям. А теперь они вернулись, став намного сильнее, чем когда-либо... **Вернулись ради отмщения!**

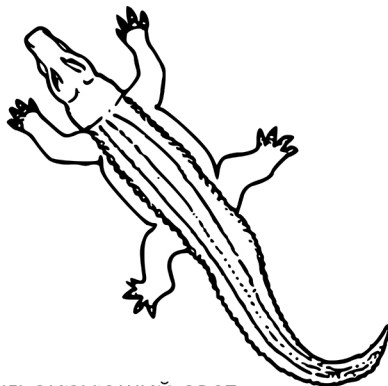
Противостояние с **сёгуном Кунитоки** было окончено. После многих месяцев битв для восстановления контроля над островом Линь Фэнь, новый мастер ниндзюцу Армакуни, впал в глубокую депрессию, потеряв своего брата. Он снова и снова размышлял о своей борьбе с Кунитоки и всегда приходил к одному и тому же выводу - они одержали победу в битве, но не в войне.



После более чем года томления на Линь Фэне Армакуни решил восстановить учение **Воинов Тени** и вернуть их былую славу. Имея в своем распоряжении свитки **Коба**, Армакуни требовалось лишь найти учеников.

Когда по материку распространилась весть о том, что свитки у нового мастера и он вот-вот начнёт обучение, на остров начали прибывать люди. Большинство из них были сыновьями **самураев**.

Постепенно начал формироваться новый орден **Ниндзя**. Но на этот раз тренировки стали куда более интенсивными. Ниндзя никогда больше не должны быть застигнуты врасплох и побеждены в бесчестном бою.



Во время тренировки **Внутреннего Круга** - лучшие из лучших мастеров - странное чувство охватило класс. Как будто время внезапно остановилось, и они были единственными людьми, оставшимися в мире. Когда **Армакуни** поднялся из своей медитативной позы, его окутал странный пульсирующий свет. Взмолнованные тем, что они увидели, класс попытался встать и пойти на помощь Армакуни. Однако никто не смог пошевелиться.

Свет вокруг Армакуни становился всё ярче и сильнее, пока все, кто был свидетелем этой сцены, не были вынуждены прикрыть глаза. Когда яркое свечение исчезло, ученики вскочили на ноги. Что же **случилось**? Где же **учитель**?

"Что происходит?" - крикнул **Армакуни**. Но никто его не услышал. Он словно был невидим и находился в звуконепроницаемой стеклянной колбе. Почему же класс не бросился ему на помощь? Откуда эти острые шипы страха, когда внутренне он спокоен, как глубокие воды моря? В какую игру играли с ним древние? Армакуни не мог найти ответа на свои вопросы, и он погрузился в **беспамятство**.

Армакуни медленно пробирался сквозь тьму глубокого сна, туда, где он чувствовал себя в **безопасности**. Когда он заставил себя открыть глаза, его встретило зрелище, к которому он был не готов.

Армакуни стоял на твердом деревянном полу в окружении странных предметов, которые смутно напоминали ему музыкальные инструменты, а за спиной был слегка приоткрытый занавес. Странные **гигантские формы**, покрытые зеркалами, окружали его и упирались в самый небосвод.

"Где я?" - закричал в пустоту Армакуни. Он попытался совладать с бурлящими **эмоциями**, обращаясь к своему разуму. Надо разобраться во всём окружающем его безумии. Воспользовавшись моментом для медитации, **Армакуни** внезапно испытывает странное и леденящее ощущение. Здесь есть какая-то неведомая сила. Сила, которую он не ощущал со времён последней битвы с сёгуном **Кунитоки**.



"Может ли он быть здесь? Неужели судьба жестоко пошутила и снова свела нас вместе?" - подумал Армакуни. И тут он осознал, что нити их судеб навсегда переплетены. Он **избран** высшими силами противостоять тирании Зла.

Однако пора отвлечься от размышлений и изучить обстановку. Армакуни должен найти хоть какие-нибудь средства защиты от неизвестных опасностей, которые подстерегают его. Пусть он и был вырван из своего времени с голыми руками, одетый лишь в **синоби-сёдзоку**

(обычный костюм ниндзя, помогающих хорошо маскироваться), однако Армакуни полностью верит в свои силы.



ИНСТРУКЦИИ ПО ЗАГРУЗКЕ ИГРЫ.

Подготовьте к работе свой компьютер, как это описано в прилагающемся к нему руководстве пользователя. Убедитесь, что все несущественные периферийные устройства, такие как картриджи, мышки, принтеры и т.п. отключены. Невыполнение этого требования может вызвать трудности с загрузкой игры.

Если вы обладаете **кассетной версией LAST NINJA II** для своего ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2:

Подключите кассетный проигрыватель к компьютеру ZX Spectrum, как это указано в руководстве пользователя.

Если вы используете джойстик, то вставьте его вилку в соответствующий интерфейс **ПРЯМО СЕЙЧАС**.

Включите телевизор/монитор, кассетный плеер и компьютер. Если ваш ZX Spectrum отображает экран меню, вы можете выбрать 48K или 128K Basic.

Вставьте кассету с игрой **LAST NINJA II** в кассетный проигрыватель. Убедитесь, что кассета перемотана на самое начало записи.

Введите **LOAD ""**, а затем нажмите клавишу **ENTER**. Теперь нажмите кнопку **ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ** на вашем кассетном проигрывателе. Начнётся процесс загрузки игры.

ИНФОРМАЦИЯ ПО МУЛЬТИЗАГРУЗКЕ

LAST NINJA II -это игра с несколькими загружаемыми блоками. Каждый уровень будет загружаться после того, как был пройден предыдущий. Поэтому для того, чтобы наслаждаться непрерывной игрой, вы **ДОЛЖНЫ** постоянно держать кассету(диск) с игрой **LAST NINJA II** в магнитофоне(дисковом) для периодической передачи данных. По завершении уровня на экране появятся подсказки, указывающие, что делать дальше.



УПРАВЛЕНИЕ С КЛАВИАТУРЫ.

Владельцы компьютеров ZX Spectrum могут использовать следующие клавиши для управления персонажем:



Просмотр инвентаря



Просмотр вооружения



Харакири (самоубийство)



Поднять предмет



Изменение ориентации джойстика



Пауза в игре

Каждый раз, нажимая клавишу **J** вы будете изменять ориентацию джойстика на 45°. Выберите одну из трёх позиций, в которой вам будет удобнее играть. Режим 2 - вполне нормальный и интуитивно понятный. Этот режим применяется к движению ниндзя, но не к боевым манёврам.

В эту игру можно играть **только** с помощью **джойстика**, который должен быть подключен в разъем **Sinclair Joystick**, или использовать соответствующие **цифровые клавиши** на клавиатуре (**1-5** либо **6-0**).

Важно понимать, что, в отличие от большинства других файтингов, Ниндзя способен перемещаться в **трёх измерениях**. Это означает, что при игре вам необходимо будет учитывать направление, в котором смотрит ваш персонаж.

ОСНОВНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Чтобы **изменить направление** ниндзя просто поверните ручку джойстика в нужное положение.

Чтобы **идти вперёд** - нажмите ручку джойстика в том направлении, куда смотрит ниндзя.

Чтобы сделать **шаг назад** - потяните ручку джойстика в противоположном направлении.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Сбор предметов.

Чтобы поднять какой-либо предмет, нажмите **P** на клавиатуре или потяните джойстик влево и вниз, удерживая кнопку удара. Чтобы поднять предмет, вам сначала нужно будет правильно расположить персонажа на игровом поле: ниндзя должен стоять лицом к тому предмету, который вы хотите поднять, и быть достаточно близко, чтобы, он смог дотянуться до предмета рукой, когда наклонится. Как только рука ниндзя коснётся предмета, он автоматически будет добавлен в инвентарь и отобразится в правой части экрана.

Прыжки.

Чтобы сделать прыжок (для уворачивания от нападения либо чтобы преодолеть какую-либо преграду), ваш персонаж должен бежать в необходимом направлении. В это время нажмите кнопку огня, - ниндзя совершит прыжок в том же направлении. Поскольку ниндзя может перемещаться в трех измерениях (по 45° соответственно), так же точно он может и совершать прыжки.

БОЕВЫЕ ТЕХНИКИ

Ниже приведен список всех приёмов, которые может использовать Ниндзя (как без оружия, так и вооружённый). Чтобы вступить в схватку с противником для начала необходимо прекратить какое-либо перемещение по игровой локации. Ниндзя должен быть неподвижен. Все удары выполняются с зажатой кнопкой огня.

Приёмы безоружного боя:

Удар рукой	-	влево или вверх-влево
Удар ногой	-	вверх, вверх-вправо, вправо
Присесть	-	вниз-вправо
Поднять	-	вниз-влево

Приёмы боя с оружием (катана, нунчаки и бо):

Удар сверху	-	вверх или вверх-влево
Прямой удар	-	вправо или вверх-вправо
Рубящий удар	-	влево
Удар снизу	-	вниз
Поднять	-	вниз-влево
Присесть	-	вниз-вправо

Приёмы боя с метательным оружием (сюрикэн):

Метнуть	-	вверх
---------	---	-------

ОБЩИЕ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

Первые аспекты игры, которые вы должны **освоить**, - это владение **джойстиком**. Игра отличается своим интерактивным характером, поэтому вам потребуется самому стать настоящим ниндзя в использовании джойстика и клавиатуры одновременно!

Так как игра носит ещё и приключенческий характер, мы советуем вам завести правило делать заметки и записывать всё, что происходит на каждом игровом экране: какие вам встретились враги, что можно найти в урне и т.п.. Это позволит вам достичь более высоких результатов при повторном прохождении игры.

Ну и последнее: никогда ничего не воспринимайте как должное - некоторые вещи совсем не те, какими кажутся на первый взгляд. Проявляйте своё любопытство, не стесняйтесь!

ЗАЦЕПКИ

Ниже приведены подсказки по некоторым объектам и опасностям, с которыми вы можете столкнуться в своём приключении. Они будут перечислены в порядке появления в игре, однако вы не обязаны найти их в том же порядке на каждом из уровней. Заинтригованы?

**КЛЮЧИ:**

В игре вам потребуются различные ключи. Поначалу их будет трудно найти, однако не отчаивайтесь. Всё приходит с опытом.

ЛЮК:

Возьмите себя в руки и «пробейте» себе путь через эту преграду.

КАРТА:

Эта карта может многое показать.

НУНЧАКИ:

Отличное решение любой проблемы состоит из двух частей.

СЮРИКЕН (ЗВЁЗДОЧКИ):

Вам придётся научиться ловко боксировать, чтобы добыть эти звёзды.

БО (ШЕСТ):

Достигайте новых высот! И ничего не бойтесь, даже самой высоты.

БУТЫЛКА:

У алкашей всегда за пазухой есть выпивка. А бутылка может стать хорошим оружием. Конечно, если вы успеете её подобрать.

КАТАНА (МЕЧ):

Побродите по магазинам. Меч сделанный из отличной стали лишним в хозяйстве никогда не будет.

ГАМБУРГЕР:

"Нет более высшего проявления любви, чем та, чтобы он отдал свой лишний гамбургер другу".

КРЕДИТНАЯ КАРТА:

Чужая кредитка действительно способна поднять настроение!

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ТЕРМИНАЛ:

А цифры то увеличатся, если вы не будете вести себя как слон.



ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ВСЕГДА КАЖЕТСЯ НЕ ТАКОЙ ОПАСНОЙ

Игру можно проходить самыми разными способами. Ниже приведены несколько полезных подсказок по всем локациям, которые вам придётся посетить.

УРОВЕНЬ ПЕРВЫЙ: ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК

Ключ к успеху - достичь новых высот (во всех смыслах), а затем отправиться «резвиться» на реку.

УРОВЕНЬ ВТОРОЙ: ЦЕНТР МАНХЭТТЕНА

Оживленные улицы могут быть полны опасности. Скорая гибель персонажа раньше времени может по-настоящему вывести из себя. Если вы действительно готовы и хорошо вооружены, то можете покинуть относительно спокойное место через решётку.

УРОВЕНЬ ТРЕТИЙ: КАНАЛИЗАЦИЯ

Глубокие, темные и сырые катакомбы, в которых чего только не водится, и даже огромные крокодилы.

УРОВЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ: СКЛАД ОПИУМНОЙ ФАБРИКИ

Мясо - действительно классная штука, и кошки эту штуку обожают. И маленькие, и большие.

УРОВЕНЬ ПЯТЫЙ: ОФИСНЫЙ БЛОК

Вы без труда проникните сюда, однако выбраться так легко уже не получится. Вы можете последовать великой мудрости «лучший бой тот, который не состоялся» и просто увернуться. Но в некоторые моменты вам придётся устроить настоящую кровавую баню.

УРОВЕНЬ ШЕСТОЙ: ИЗГНАНИЕ СЁГУНА

Заскочите повидаться со своим заклятым врагом. Глупость и излишняя самоуверенность может сыграть с вами очень злую шутку. Будьте внимательны и осторожны: если вас зажмут в углу, возможно, придётся вернуться на шесть загрузок назад...

ВЫХОД

- ↑ - ВВЕРХ
- П - ПРОТИВНИК
- К - КЛЮЧ
- БО - БО (ШЕСТ)
- С - СВИТОК
- Т - ТРЮКАЧ
- Г - ГАМБУРГЕР
- СР - СЮРРИКЕН
- Н - НУНЧАКИ
- СД - СКРЫТАЯ ДВЕРЬ
- ★ - СТАРТ

ПЧЁЛЫ



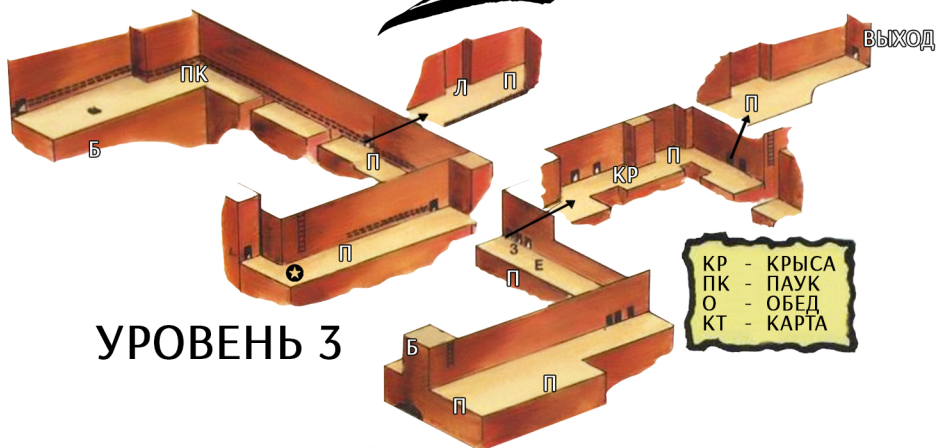
УРОВЕНЬ 1



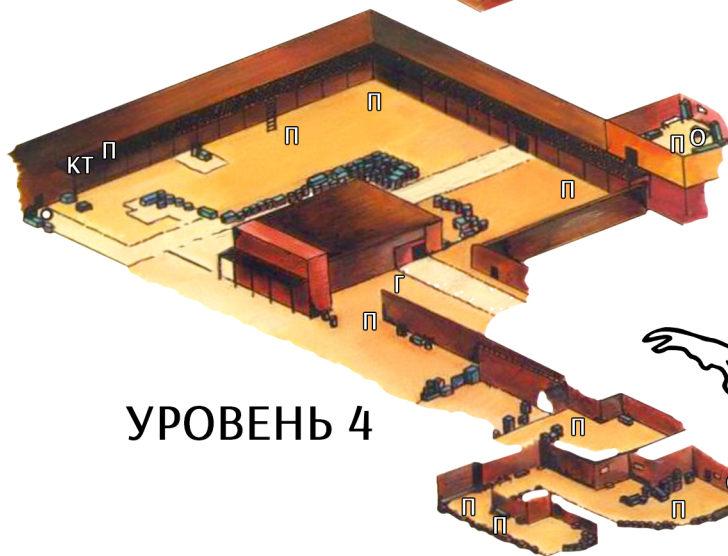
- МГ- МЕТАТЕЛЬ
ГОРШКОВ
- Б - БУТЫЛКА
- Л - КЛЮЧ ОТ ЛЮКА
- КТ- КАТАНА

УРОВЕНЬ 2





УРОВЕНЬ 3

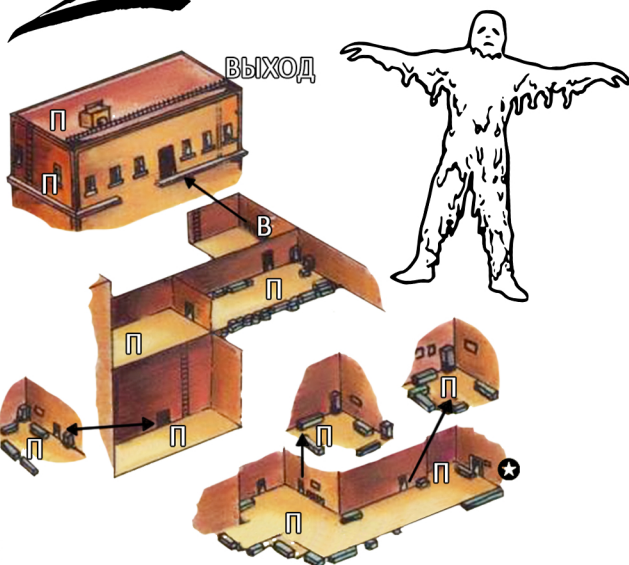


УРОВЕНЬ 4

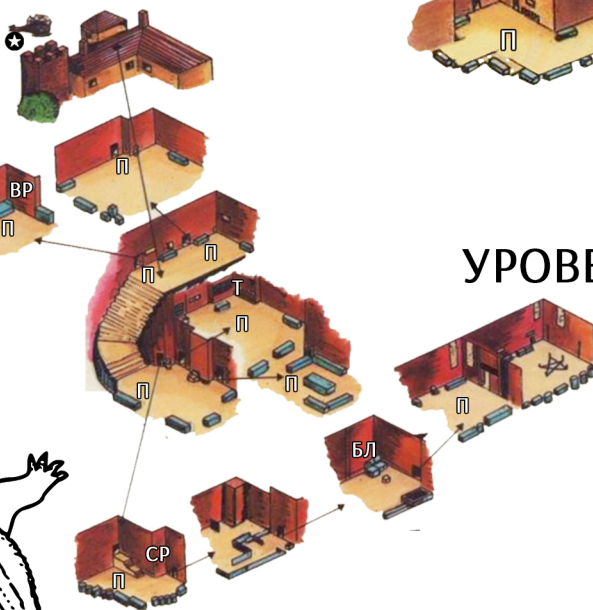
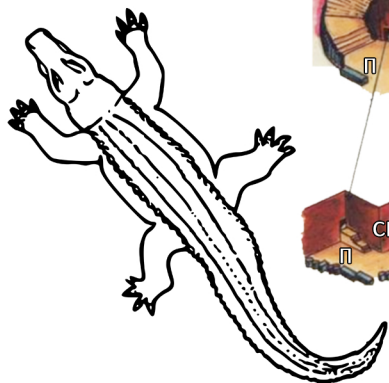


УРОВЕНЬ 5

В - ВЕНТИЛЯТОР
ВР - ВЕРЁВКА
БЛ - БОЙЛЕР
Т - КНОПКА
ТРЕВОГИ



УРОВЕНЬ 6



• L A S T •

[illegible]



ПЕРЕВОД И РЕПРОДУКЦИЯ:
СЕРГЕЙ OLDFARTGAMER СУХИХ

