

Über Jahre waren die Ninjas gefürchtete Krieger im Inselreich der aufgehenden Sonne. Ihre Kampfkunst war ein lang gehütetes Geheimnis, bis der Shogun Kunitoki grausame Verbrechen beging.



## LONG PLAY

von Rene Windschmied

Die Vorgeschichte, Zitat: »200 Jahre lang regierte der Clan der Fujiwara Japan. Ihre Herrschaft war sehr grausam, so daß einige Handwerker und Bauern beschlossen, ihre Heimat zu verlassen und zum Toga-Kuve-Berg zu gehen. Hier bildeten sie sich zu den besten Kriegern Japans aus: den Ninjutsu. Vierhundert Jahre später waren die Ninjutsu von allen gefürchtet, nachdem sie die Gewaltherrschaft des Fujiwara-Clans beendet hatten. Aber wie sollte es anders sein: Schon strebte ein anderer Shogun danach, die Geheimnisse der Ninjutsu kennenzulernen. Der Shogun Kunitoki schmiedete einen teuflischen

Plan. Einmal in jedem Jahrzehnt trafen sich die Ninjutsu auf der Insel von Lin-Fen, wo sie dem Schrein der »Weißen Ninja« ihre Ehre erwiesen, um weiteren Feinschliff zu erhalten. Kunitoki konnte die versammelten Ninjas überwältigen und begann dann, seine eigenen Leute in der Kampfeskunst der Ninjas zu unterweisen. Mit Hilfe der gestohlenen Koga-Rollen konnte er dies verwirklichen. Doch Kunitoki wußte nicht, daß ein Ninja während des Gemetzels an einem anderen Ort weilte, um den Schrein des Bunkurkan zu bewachen, und so überlebte. Armakuni mußte dieses Mal die Aufgabe erfüllen, was ihn zum letzten seiner Zunft machte. Er hörte von den Geschehnissen auf Lin-Fen und eilte sofort los, um schreckliche Rache zu nehmen, sowie die Koga-Schriften zurückzuholen und die Ehre der Ninjas wiederherzustellen. Also Freunde, laßt uns dem letzten Ninja helfen, seine Aufgabe zu erfüllen.

### Level 1: The Garden Buddhas

Es gibt zwei Lösungsmöglichkeiten. Entweder in Richtung Osten oder Süden. Bei der Wegwahl nach Süden stoße ich nach kurzer Zeit auf Kunitokis Leute (mit großer Fangemeinde). Da Angriff bekanntlich die beste Verteidigung ist, attackiere ich den Feind mit Fußtritten und Schlägen. Nach einiger Zeit liegt der Feind am Boden und rührt sich nicht mehr. Bei weiteren Erforschungen des Weges wird auf einem Felsen ein Glitzern sichtbar. In der Nähe des Felsens, halte ich plötzlich ein Schwert in den Händen. Super: Damit kann ich mich gut meiner Haut wehren. Mit dem Schwert in der Hand erreiche ich einen Bach, ohne Brücke weit und breit, so daß nur durch einen Sprung das andere Ufer zu erreichen ist. An einer geeigneten Stelle ragt das eine Ufer in den Fluß hinein und so konnte ich mich, Stein zu Stein springend, bis zum anderen Ufer vorarbeiten. Nach Fortsetzung des Weges und einigen Auseinandersetzungen sehe ich, was Kunitoki mit meinen Freunden angerichtet hat. Jede Hilfe kommt zu spät, lediglich die

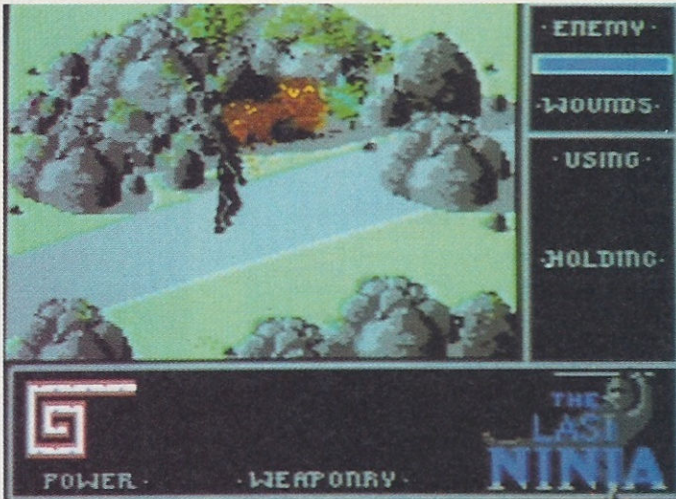
Waffe, ein Chacko, kann ich an mich nehmen. Beim weiteren Durchstöbern des Parks finde ich einen Schlüssel und einen Sack, den ich mitnehme, ohne zu wissen, wozu die Gegenstände gut sein können. Ich treffe auf eine Weggabelung, Norden oder Westen. Der Weg nach Norden endet an einem Sumpf, wobei an dem Felsen dort wieder etwas glitzert (Rauchbomben). Dieser Weg erscheint mir dennoch unheimlich, so daß ich in Richtung Westen marschiere. Fehlkalkulation, denn ich habe mich im Kreis bewegt. Also geht's weiter in Richtung Sumpf. Dort befinden sich mehrere Inseln, die mich durch Sprünge endlich ans andere Ufer bringen, aber wie soll es weitergehen? Hilfe erhalte ich vom steinernden Buddha im Garten, der empfiehlt die Suche nach einem Apfel und Wurfsternen. Aber nun den Ausgang ins zweite Level suchen! Der Weg hierher ist gefunden, nur befindet sich hier ein Drache als Wächter. Mit den Waffen ist dieser nicht zu bezwingen, bei Annäherungen spuckt er Feuer und versperrt den Durchgang. Um weiterzukommen, muß wieder gesprungen werden, aber erst gilt's den richtigen Punkt

für den Absprung zu finden. Es bietet sich der Weg am Felsen ganz links an. Der Drache spuckt zwar Feuer, erreicht mich aber nicht. Mit dem Joystick ziehe ich einmal nach links und drücke

Feuer, so lange, bis es nicht mehr weitergeht. In dem Moment, wo der Drache Atem holt, springe ich ab (Joystick nach Nordwest und Feuer drücken) und man springt vorbei.

eine erneute Gabelung, die eine Richtung erweist sich als Sackgasse und in der anderen Richtung finde ich einen Handschuh und eine glänzende Flüssigkeit. Beim Berühren der Flüssigkeit leuchtet der

Ninja auf. Es ist unbedingt Beilung geboten, denn nur in dieser Leuchtphase besteht die Möglichkeit, an den Steindrachen vorbeizukommen und so ins dritte Level zu gelangen.



Der Drache versperrt den Weg mit seinem feurigen Atem

## Level 2: The Wilderness

Ich befinde mich jetzt vor einem großen Tor mit zwei Steinlöwen. Am Fuß des rechten Löwen befindet sich ein Kletterhaken. Das Tor ist verschlossen und mit Klettern nicht zu überwinden, da die Wände zu glatt sind. Auf dem Weg nach rechts begegne ich den Leuten Kunitokis und habe einige Kämpfe zu bestehen. Ich laufe weiter, bis ich auf eine Bergwand stoße. Mit dem Kletterhaken erklimme ich den Berg, passiere mehrere Höhlen, ohne sie zu betreten. Unten angekommen, gabelt sich der Weg, Westen oder Norden (Westen: führt zum Sumpf, Norden: zum Bach). Bei der Wahl durch den Sumpf gelange ich wieder von Insel zu Insel springend ans andere Ufer. Im Verlauf des Wegs gelange ich wieder auf eine Gabelung.

Richtung Osten erweist sich als Sackgasse. Auf dem anderen Weg suche ich einen Kampfstock und treffe dann auf zwei hintereinanderstehende Steindrachen. Es erweist sich als Trugschluß einfach an den Kolossen vorbeizugehen, denn in Höhe der zweiten Figur spuckt diese Feuer und verwandelt mich in einen Haufen Asche. Hier ist also kein Weiterkommen, bleibt nur noch der Ausweg in Richtung Fluß. Dieser wird nun analog der Schritte von Level 1 durchquert, bis an den Rand laufen und von der Kante abspringen. Hier ist wieder eine Gabelung, und Anhänger des Erzfeindes Kunitokis lauern. Es ist an der Zeit, die Wurfsterne auszuprobieren. Der Kampf mit dem Schwert hat mich viel Energie gekostet, während die Wurfsterne den Feind erledigen und mir absolut nichts geschieht. In nördlicher Richtung treffe ich auf

## Level 3: Palace Garden

Dem Weg in Richtung Osten bis zu einer neuen Gabelung folgend, erreiche ich einen Brunnen. Hier schnell einige Schluck Wasser zur Erfrischung getrunken, denn die Kämpfe mit Kunitokis Leuten haben Kraft gekostet und durstig gemacht. Der Brunnen spricht und weist auf die Suche nach einem Medaillon hin. Weiter auf diesem Weg gelange ich an einen Flußlauf. Ich überspringe ihn und finde auf der anderen Seite auf dem Weg das Medaillon. Auf dem Rückweg wieder am Brunnen angekommen, wird mir von ihm die Suche nach einer Rose empfoh-

len. Da nichts weiter zu finden ist, geht es bis zur Weggabelung zurück in Richtung Norden, hier steht ein zweiter Brunnen, der mir den gleichen Rat gibt. Etwas weiter finde ich die Rose, wobei ich den Handschuh anziehe, denn die Stacheln dieses Exemplars sind tödlich. Der weitere Weg führt wiederum auf eine Gabelung, östlich befinden sich Überreste einer Brücke, die unpassierbar ist. Wieder zurück zur Gabelung und in die andere Richtung, direkt zu einem dritten Brunnen, der stumm bleibt. Hier geht es dann weiter über ein Flößchen zu einer goldenen Figur, wo das Medaillon übergeben wird. Armarkunis kniet nieder und verläßt das dritte Level.



Geschickte Sprünge helfen beim Überwinden von Fluß und Sumpf

## Level 4: The Dungeons

Ich folge dem Weg und werde von einer Wache angegriffen. Als ich mich den beiden Pfeilern nähere, öffnet sich unter mir der Boden und ich verschwinde in einer Versenkung. In dem unterirdischen Gewölbe werde ich von einer »netten« Wache begrüßt, natürlich mit einem Angriff. Mit Hilfe meines Schwertes bringe ich den Gegner außer Gefecht. Nach diesem Auftritt gehe ich weiter durch das Verlies. Ich finde an der Wand ein Seil und nehme es mit. Überall liegen Skelette herum und Ratten tummeln sich in Hülle und Fülle. Dann erfolgt der Angriff von einem Knochenbruder. Mit dem Schwert wird das Skelett zur Strecke gebracht und es zerfällt in seine Bestandteile. Nach weiteren Beobachtungen in den Gängen erblicke ich schwebende Geister, Skelette und eine

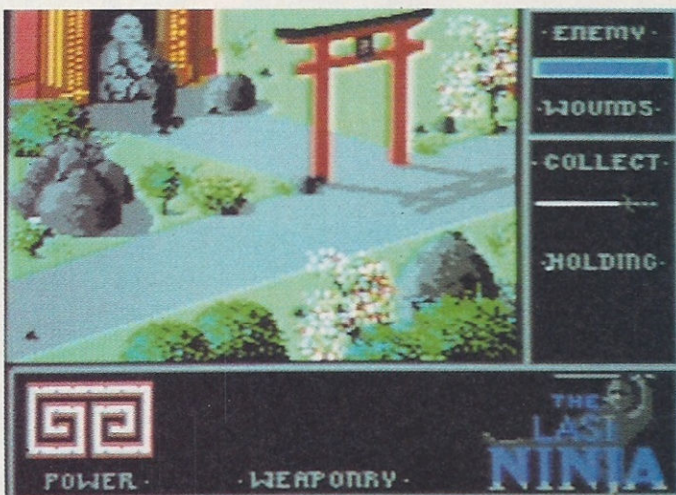
## 64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben.

Über Fotos (Dias), die Ihr während des Spiels macht oder gefreezte Bilder freuen wir uns ebenso.

### Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion 64'er  
Stichwort: Longplay  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München



Die Andacht vor der großen Buddhafigur bringt viele Erkenntnisse

Riesenspinne. Dann finde ich den Ausgang, Ringe führen an der Wand nach oben. Das Seil wird in den Ringen befestigt, und dann an der Wand nach oben ins Level 5 geklettert.

### Level 5: The Palace

Am Ende des Weges befindet sich eine Tür, die jedoch keinen Zugang zum Palast ermöglicht. Auf dem Weg hierher hatte ich schon eine Tür gesehen, die ich jetzt auf dem Rückweg untersuche, aber auch hier ist kein Eintritt möglich. Ach, da fällt mir gerade noch rechtzeitig ein, daß ich ja einen Schlüssel gefunden hatte. Prima, der paßt. Jedoch kann ich mich im Palast nicht unbemerkt bewegen, denn die Wache hat mich beobachtet. Es gibt Auseinandersetzungen, aber durch meinen Wurf-

stein trage ich den Sieg davon. Der Weg nach Westen ist eine Niete. Nach Osten gelange ich an der Eingangstür vorbei zu einer erneuten Weggabelung. Richtung Norden führt mich in ein Zimmer, hier ist leider nichts zu holen. Richtung Süden ist ebenfalls erfolglos, so daß letztlich Osten übrigbleibt. Hier erwartet mich eine überlebensgroße Figur mit einem Breitschwert. Als ich ganz dicht an dieser Figur vorbeilaufe, gelange ich in Richtung Osten in einen Raum, wo sich beim Berühren des Teppichs Armakuni auflöst. Nichts wie weg, in einen anderen Raum. Hier stehen wahllos viele Töpfe herum und beim Untersuchen derselben verfärbt sich Armakunis grün. Na-ja, wenn ich das Spiel lösen will, müssen schon gewisse Opfer erbracht werden. Wenigstens komme ich in »grünem Zustand« erst einmal über den Teppich in das letzte Level.

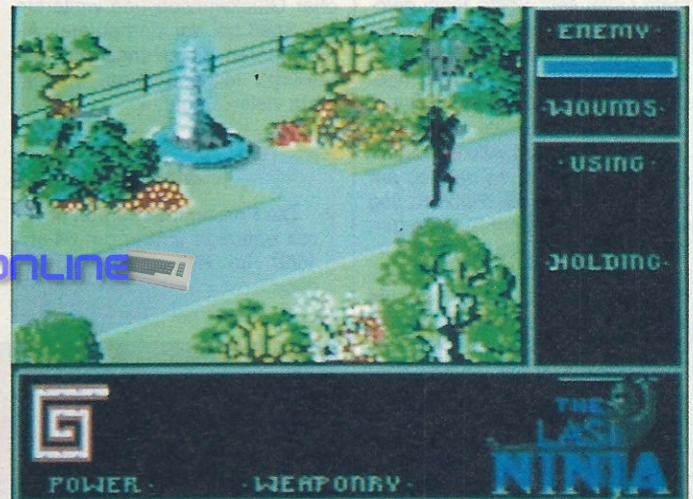
### Level 6: The Inner Scantum

Der Weg führt nach rechts, und treffe dann dort in einer Kammer auf ein Fernrohr. Außer einem Blick über die Dächer des Palastes ist in dem Zimmer nichts Lukratives zu bekommen. Ebenso auch nicht in dem zweiten Raum vom Hausflur ausgehend. Im nächsten Raum steht eine Flasche, die mitgenommen wird. Im vierten Raum ist eine lange Fensterwand und eine weitere Tür. In diesem Raum befinden sich viele Gefäße sowie am Ende eine spanische Wand. An dieser spanischen Wand befindet sich ein rotes Kästchen, in das ich die Rose stecke und es zu öffnen versuche. Es gelingt, die Wand öffnet sich und ich komme auf einen Gang, wo ein Hund schläft. Dieser wird wach und greift mich an. Mittels der Flasche schlage ich ihm eins auf den Kopf, so daß ich in den

nächsten Raum gelange, wo jedoch eine Figur mit Pfeil und Bogen steht. Um zu entkommen, berühre ich einen Farblecks auf dem Boden, mit dem Ergebnis, daß ich mich rot verfärbt und mich somit gefahrlos an dem Steingoliath vorbeimogeln kann. Nun stehe ich vor dem Endgegner: unscheinbar, dick, mit einem Breitschwert. Dieser Gegner ist ein zäher Kämpfer. In dem Moment, wo er am Boden liegt, gelange ich in einen weiteren Raum, wo sich auf einem Altar die gestohlenen Koga-Schriften befinden. Als ich sie holen will und dabei das Fußbodenmuster betrete, verschwindet Armatunis. Wiederum eine Falle von Kunitokis. Ich versuche erneut auf das Muster am Boden zu treten und springe dann in die Mitte, so daß ich dadurch die Koga-Schriftrollen in meinen Besitz nehmen kann. Hier endet das Spiel von »The Last Ninja«.



Das Skelett wird wieder lebendig



Am Springbrunnen gibt es Überraschungen

Fortsetzung von Seite 20



	Competition Pro 5000 transparent	Speed King	Navigator	Quickshot Chimera
Anzahl der Feuertasten	2	1	1	1
Dauerfeuer	nein	ja	ja	ja
Schalter	Mikroschalter	Mikroschalter	Mikroschalter	Gummschalter
Besonderheiten	Acryl-Gehäuse		futuristisches Design	
Preis	ca. 29,95 Mark	ca. 34,95 Mark	ca. 39,95 Mark	noch nicht bekannt
Vertrieb	Dynamics Friedensallee 35 W-2000 Hamburg 50	Rushware Bruchweg 128-132 W-4044 Kaarst	Rushware Bruchweg 128-132 W-4044 Kaarst	Batavia M. Sawatzky KG Niederhart 1 W-8391 Tiefenbach
64'er Wertung	siehe Competition Pro 5000	Der Speed King fällt durch sein exotisches Äußeres auf und ermöglicht ein Spielchen weitab vom Tisch.	Genauso wie sein Artgenosse ist der Navigator ein Joystick, den man getrost weg vom Tisch nehmen kann.	Sein Design stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten. Die Feuerknöpfe reagieren aber nicht sehr ballerfreundlich.