

HIGH LIGHT

von Jörn-Erik Burkert

Nachdem der letzte überlebende Ninja Arakuni schon zweimal seinem ewigen Widersacher, dem bösen Shogun Kunitoki vom Ashikaga Clan, gegenüberstand, soll im dritten Teil der Last-Ninja-Reihe von System 3 endgültig das Ende des Schurken besiegelt werden. Die ersten beiden Abenteuer spielten auf der Insel Lin Fen, wo sich der Schrein der weißen Ninjas befindet, und im modernen New York. Nun hat der letzte aller Ninjas begonnen, seine ehemals berühmte, aber auch so gefürchtete Bruderschaft wieder aufzubauen. Als Lehrer bildet er junge Leute zu einer neuen Generation der Ninjas heran. Doch eines Tages erkennt er, während einer Meditation, daß der Shogun noch immer sein Unwesen treibt. Stand in den letzten Abenteuern der körperliche Kampf im Vordergrund, so hat sich nun der Shogun auf die geistige Ebene begeben, um die von ihm verhassten Ninjas endgültig vom Erdboden zu verbannen. Die Aufgabe

Der Legende dritter Teil



Im Himalaja wartet das dritte Abenteuer

führt den tapferen Kämpfer in das Hochland Tibets, wo ein buddhistischer Tempel, das Zentrum der Ninjas, steht. Dort wartet eine noch gefährlichere und mystischere Aufgabe als je zuvor.

Das ist die eigentliche Vorgeschichte im neuen Action-Adventure der Erfolgsserie »Last Ninja«. Die Beschreibung zum Spiel im Handbuch fesselt beim Lesen und setzt einen würdigen Start zu diesem Abenteuer mit dem bekannten Schattenkämpfer. Neu ist der

Vorspann, der beste Spielfilmqualität hat. Im Spiel heißt es natürlich geschickt seinen Körper in eine gefährliche Kampfmaschine zu verwandeln und den Verstand zu gebrauchen, um die gestellten Rätsel zu lösen und die Gegenstände in richtiger Reihenfolge anzuwenden. Die Grafik ist wie in den ersten beiden Teilen super animiert und hervorragend gezeichnet. Die Musik und die Sounds haben es in sich, man fühlt sich sofort in das so weit entfernte Tibet ver-

setzt. Kenner der Last-Ninja-Szene werden das Game mit Freude aufnehmen und wochenlangen Abenteuerspaß haben. Anfänger aber haben eine Weile zu üben, aber bei nötiger Geduld und Ausdauer auch zu ersten Erfolgen kommen, so wie es in den heiligen Koga-Schriftrollen der Ninjas geschrieben steht. Das Spiel ist nicht nur ein Karateabenteuer auf dem Bildschirm, sondern auch mit einigen Kopfnüssen gespickt, die logisches Denken fordern. Das Aufgabe ist noch komplexer und anspruchsvoller wie die ersten beiden Teile der Reihe. Anregungen und Hinweise aus dem Handbuch müssen sehr genau studiert werden, um ans Ziel zu kommen (guter indirekter Kopierschutz).

Titel: Last Ninja 3, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst

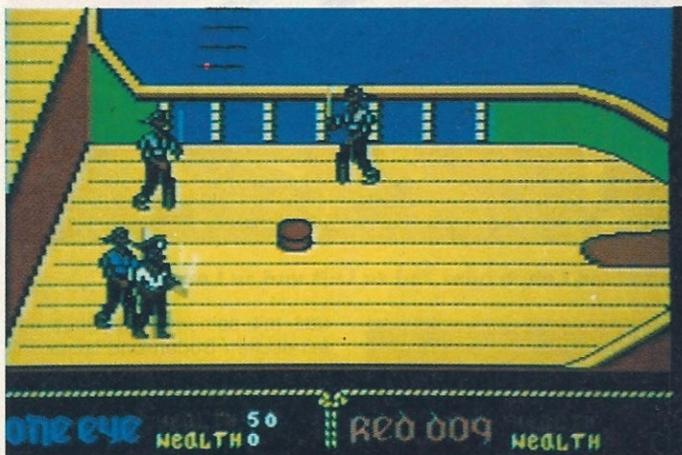
Last Ninja III	
64'er	9
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	extrem hoch

Zum Entern bereit

von Jörn-Erik Burkert

Attacke und Entern! So hallt der Ruf in meinen Ohren. Mit allem Geschick führe ich meinen Säbel, um die gelbe Fregatte in meinen Besitz zu bringen und die mitgeführten Schätze mein eigen zu nennen.

Das Säbelrasseln und der Kanonendonner sind zwar schon lange Historie, aber für ein knackiges Action-Game in der Spielhalle sorgt der Stoff alle Male. Der Spielhallenhit »Skull and Crossbones« existiert nun auch für den heimischen Herd und für alle Fans der Meute mit der schwarzen Flagge heißt es: »Auf in den Kampf!«. Die Umsetzung vom Automaten auf Heimcomputer besorgte Tengen-Domark. Das Seeabenteuer ist grafisch nur mittelmäßig verpackt. Die Level-Grafiken sind ohne größere Details, aber korrekt dargestellt. Die einzelnen Schiffe gleichen sich wie ein Ei dem andern, lediglich verschiedenen Farben



Attacke und Entern! Zieh blank!

zeigen den Unterschied zwischen den Levels. Die Seebären geben ein besseres Bild ab, die Bewegungen der säbelschwingenden Männer sind annehmbar animiert. Soundmäßig wird man recht gut auf die Planken eines Piraten-

schiffs versetzt. Das Spiel läßt sich nach einiger Gewöhnung gut steuern, wobei aber beim Drehen um die eigene Achse die Spielfigur doch nicht so will wie die Person am Joystick. Hat der gute »One Eye« sein Leben verloren, be-

kommt er mit »Continues« weitere Chancen, fette Beute zu machen. Ist sein letztes Leben endgültig ausgehaucht, bleibt nur ein blutüberströmtes Bündel übrig.

Die relativ leichte Spielbarkeit bietet auch Anfängern und jüngeren Spielern die Chance, beim Kampf auf See um die Reichtümer jener Zeit einzugreifen und reiche Beute zu machen. Schade aber, daß bei der grafischen Gestaltung ein wenig nachlässig vorgegangen wurde. Wer trotzdem in die Wanten gehen will, dem viel Glück, und vergeßt nicht die Buddel mit Cola.

Titel: Skull & Crossbones, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kestelbach

Skull and Crossbones	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	gering