



LONG PLAY

Vor langer Zeit vernichtete der böse Shogun des Ashikaga Clans, Kunitoki, fast die gesamte Bruderschaft der Ninjitsu, um ihrer Kenntnisse habhaft zu werden. Ein einziger Ninja überlebte den Anschlag: Armanuki, der Letzte Ninja. Er schwor sich, den Mord an seinen Brüdern zu rächen.

von Volker Siebert

Das erste Zusammentreffen der Erzfeinde fand auf der Insel Li Fen statt. Kunitoki versuchte, die heiligen Toga-Schriftrollen zu entwenden, doch der Letzte Ninja vereitelte dies. Er schaffte es jedoch nicht, den Shogun für immer auszuschalten. Daraufhin baute sich Kunitoki im modernen New York ein Imperium auf, das die moderne Welt ins Wanken brachte. Wieder besiegte Armanuki den bösen Shogun, und wieder entwand dieser sich dem Griff des Letzten Ninjas. Verbittert zog sich Armanuki zurück und widmete sich der Gründung und dem Wiederaufbau seiner Bruderschaft. Bei einer intensiven Trainingssitzung schien einmal die Zeit stillzustehen. Armanuki fühlte, daß ihn erneut eine schwere Aufgabe erwartete. Er wußte allerdings nicht, wo diese hoffentlich letzte Schlacht gegen Kunitoki und dessen Schergen geschlagen würde und wie stark sein Feind inzwischen geworden war. Doch als er aus dem Tiefschlaf erwachte, erkannte er sofort, wo er sich befand: Er war im tibetanischen Hochgebirge, in der Nähe des Tempels, dem geistigen Zentrum der Ninjitsu. Der Letzte Ninja fühlte die Macht des bösen Shoguns, der sich allzulange erholen konnte. Dennoch nahm Armanuki die Herausforderung entschlossen an.

Level 1

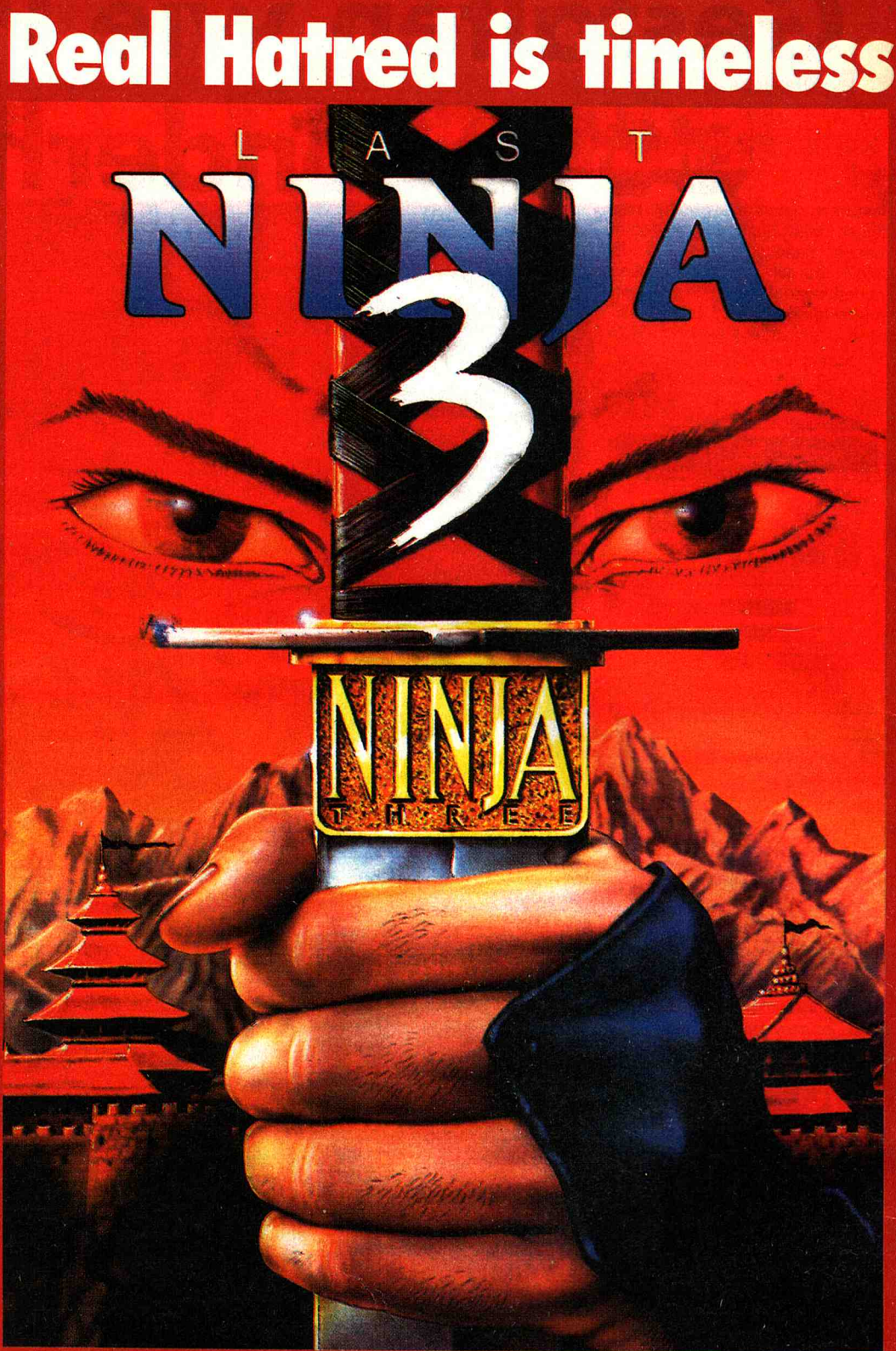
Ich starte vor einer kleinen Hütte. Da ich sofort von einem bewaffneten Gegner attackiert werde, verlasse ich den Screen fluchtartig nach links. Dort finde ich am Fuße der Statue ein Paket mit Wurfsteinen, das ich an mich nehme, nachdem ich den Wächter so hinter das Standbild manövriert habe, daß er mich mit seinen Schlägen nicht erreichen kann. Dann wende ich mich nach Norden und durchquere ein Bild. Im darauffolgenden erbeute ich in dem Türrahmen einen

Heiltrank, der meinen Energiepegel auf den Höchststand auffüllt und mir außerdem ein Extraleben beschert. Ich laufe weiter in nördlicher Richtung und ignoriere die Abzweigung nach rechts. Im nächsten Screen muß ich einen Faustkämpfer ausschalten, bevor ich mich neben einer Steinstatue mit einem Schwert ausrüsten kann. Ich begeben mich nun nach Nordosten. Dort finde ich in einem Gartenhäuschen eine Kette, die ich ebenfalls einstecke. Indem ich meinen Weg nach Süden fortsetze, gelange ich wieder an meine Ausgangsposition. In der Hütte

entdecke ich nun noch einen Lederhandschuh, den ich anfangs übersehen hatte. Ich verlasse dieses Bild nach Westen, durchquere das nächste und befinde mich vor einer Weggabelung nach drei neuen Richtungen.

Ich wähle den Weg, auf dem sich mir ein Wächter entgegenstellt, der mit einem Nunchaku bewaffnet ist. Meinen Leichtsinnsinn muß ich zunächst mit einem Leben bezahlen. Mein zweiter Ninja schafft diesen Gegner dann aber doch. Auf dem Weg nach Südwesten stolpere ich über zwei Holzklötze, die mitten auf dem Weg liegen. Zusammen

mit der Kette aus dem Gartenhäuschen ergeben sie ein niedliches Nunchaku, die gefährlichste Waffe im Spiel. Ich folge diesem Weg, bis auch er sich gabelt. Vor einer Gruppe von zwei Häusern entdecke ich einige Nägel, die meine Lederhandschuhe zu Kletterhandschuhen machen. Nun mache ich mich auf zu dem Gartenhäuschen, in dem ich die Kette gefunden habe. Dort wähle ich den Weg nach Südwesten. Im nächsten Screen erblicke ich eine Felswand, auf der anscheinend ein Weg verläuft. Also erklimme ich sie mit meinen Kletterhandschuhen



und folge dem Grat. An seinem Ende kann ich eine Glaslampe an mich nehmen. Ich kehre um und steige die Klippe wieder hinab. Im Hinterhof, der sich in demselben Bild befindet, fülle ich die Glaslampe mit Schwarzpulver. Dadurch erhalte ich eine kleine Bombe. Erneut klettere ich die Felswand hinauf. Oben deponiere ich die Bombe hinter dem großen Felsblock. Eine ungeheure Detonation erfolgt, und der Brocken stürzt hinab und schließt ein Loch im Weg unter mir. Also mache ich mich auf den Weg zu diesem nun gangbaren Abschnitt. Dabei stürze ich in einen Abgrund. Mist – wieder ein Leben futsch! Als ich endlich auf dem Felsblock stehe, erregt ein Scroll meine Aufmerksamkeit. Ich nehme ihn an mich und verlasse den Felsblock nach Norden. Dort wende ich mich nach Osten und passiere meine Startposition. Im darauffolgenden Screen befindet sich ein größeres Gebäude. Mit dem Scroll in der Hand kann ich es durch die Tür betreten. In dem Gewölbe erwartet mich ein »Unter-shogun«. Ihn stelle ich mit dem Nunchaku kalt, da ich glaube, die Wurfsterne später noch gut gebrauchen zu können. Und das erweist sich im Laufe des Spiels als richtig. Nachdem ich diesen Feind bezwungen habe, lehne ich mich zurück, denn der zweite Level wird nachgeladen.

Level 2

Hier beginne ich auf einem Weg, neben dem sich eine schrottreife Hochbahn befindet. Ich wähle den Weg nach Norden. Er macht mehrere Biegungen und beunruhigt mit mehreren Wächtern, hat aber zunächst keine Abzweigungen. Ich folge ihm, ohne etwas zu tun, bis ich von der Wildnis ein Gebäude komme. Im rechten Fenster entdecke ich einen Blasebalg, den ich später gut gebrauchen kann. Außerdem stoße ich auf eine Grasin sel. Diese ermöglicht mir im nächsten Bild das Überqueren eines Baches, indem ich sie als Sprungbrett benutze: Ich laufe nach rechts oben durch und springe am Ende des Steges ab. Sobald ich auf der schwimmenden Insel bin, springe ich sofort wieder ab und lande sicher auf der anderen Seite. (Man braucht nicht auf die Grasin sel zu achten. Nach Betreten des Raums: Joystick sofort in die rechte obere Ecke drücken und am Ende des Steges abspringen.)

Ist man auf der schwimmenden Insel, sofort wieder springen. Mein Weg führt mich nun an einem Gebäude vorbei, das dem ersten sehr ähnlich sieht. Auch diesmal entdecke ich im rechten Fenster etwas Erfreuliches: einen Heiltrank. Ich nehme ihn natürlich sofort auf. Anschließend komme ich an die erste Weggabelung in diesem Level. Ich

wende mich nach Norden. Dort schlage ich einen Gegner zusammen, bevor ich durch das Bild nach oben laufe.

Die Terrasse interessiert mich. Und tatsächlich finde ich dort den Scroll zum Verlassen des Levels. Dennoch irre ich weiter durch das Labyrinth. Erst einmal laufe ich aus diesem Screen nach Norden. Dann biege ich nach rechts ab. An einem etwas älteren Haus lasse ich ein Seil mitgehen. Dann mache ich mich auf den Rückweg, da in dem Labyrinth scheinbar nichts mehr zu holen ist. Vor dem Gebäude, in dem ich den Heiltrank aufge-

hinab. Leider scheint die Pflanze Dornen zu haben, denn mir wird etwas Energie abgesaugt.

Unten angelangt, kann ich das Bild nur nach rechts unten verlassen. Im nächsten Screen befindet sich schon der Eingang zum Levelobermotz.

Da meine Energie zur Neige geht, präpariere ich meine Wurfsterne und betrete das Gewölbe mit dem Scroll in der Hand. Nach zwei Wurfsternen muß der Feind einsehen, daß ich ihm überlegen bin. Er sinkt zusammen. Ich dagegen freue mich auf den dritten Level.



Hier heißt es: viel Gefühl am Joystick



Des Rätsels Lösung ist nicht mehr fern

nommen habe, liegt wieder eine Grasin sel. Mit ihrer Hilfe gelange ich zurück über den Bach. (Der Sprung verläuft wie beim erstenmal: Joystick sofort in die untere linke Ecke ziehen, am Ende des Steges springen usw.)

Ich verfolge den ganzen Weg zurück; bis ich meine Anfangsposition passiert habe. Im nächsten Bild werde ich von einem Wächter attackiert. Ich sehe, daß die einzige Möglichkeit, meinen Weg hier fortzusetzen, darin besteht, an einer Ranke herabzuklettern. Ich kümmere mich nicht um den Gegner und klettere schnell die Ranke

Level 3

Von meiner Startposition aus wende ich mich zunächst nach Osten. Dort schalte ich einen mit einem Stab bewaffneten Gegner aus. In der Türöffnung liegt auch schon der Scroll. Ich wende mich nach Norden, bis mir ein Gebäude den Weg versperrt. Dort biege ich nach rechts ab. Auf einem wackligen Steg überquere ich einen der Kanäle. In demselben Bild befindet sich ein Wasserfall, hinter dem sich eine Geheimtür zu befinden scheint, die ich jedoch wegen des

herabstürzenden Wassers nicht benutzen kann. Also setze ich meinen Weg nach Osten fort.

Bei der nächsten Gabelung entscheide ich mich für den Weg nach oben. Dort finde ich hinter einer Säule einen Heiltrank. Ich laufe weiter nach rechts. Im nächsten Screen springe ich auf den Steg. An dessen Ende entdecke ich einen Stöpsel, den ich einstecke. Wieder vom Steg herunter, wende ich mich nach Osten. Dort finde ich an einem kleinen Gebäude ein kleines Paket mit weiteren Wurfsternen. Dieses Bild verlasse ich nach rechts. Dort biege ich nach oben ab. Im folgenden Screen gehe ich dem Krieger aus dem Weg und verschwinde nach links unten. Im Schilf finde ich noch einen langen Kendo-Stab, den ich meiner Bewaffnung hinzufüge. Ich wende mich wieder nach Osten.

Im darauffolgenden Bild verstopfe ich den Abfluß vor dem Strudel mit dem Stöpsel. Daraufhin be gebe ich mich zu dem Wasserfall. Und siehe da, durch das Schließen des Ausgusses ist auch der Wasserfall versiegt! Ich nehme den Scroll in die Hand und halte die Wurfsterne bereit. Dann betrete ich die Geheimtür. Mich erwartet wie am Ende jedes Levels ein böser Kämpfer, den ich aber wie seine Vorgänger in den vorangegangenen Levels ausschalte – diesmal wieder mit zwei Wurfsternen, da meine Energie erneut stark gelitten hat. Dann betrete ich die Keller des Tempels – den vierten Level.

Level 4

Die vierte Etappe auf meinem Weg zu Kunitoki lege ich in den Kellern des Tempels zurück. Kaum kann ich erkennen, wo ich gelandet bin, werde ich auch schon attackiert. Ich kann der Attacke gerade noch so ausweichen und ins nächste Bild flüchten. Dort entdecke ich in einem alten Kasten eine Klammer, mit deren Hilfe ich kaputte Leitern benutzen kann. Diesen Raum verlasse ich auf der linken Seite. Es ist egal, ob man links oben oder links unten herausgeht, da man bei beiden Möglichkeiten in denselben Raum gelangt. Da meine Energie kurz vor dem Ende steht, locke ich den Wächter in meine Richtung, weiche aber im letzten Moment aus und komme so ungeschoren an ihm vorbei. In einer Ausbuchtung entdecke ich eine große Vase. In ihr finde ich erneut einen Heiltrank. Hier sollte man den nach links führenden Weg nicht ausprobieren, da er in einen Raum mit tödlichem Gas führt. Also verlasse ich diesen Raum und gelange wieder in das Bild, in dem ich die Klammer gefunden habe. Dort nehme ich den südöstlichen Ausgang.

Ich komme an einen unterirdischen Kanal (das Abwasser von

Kunitoki?). Diesen sollte man überspringen und weiter nach Süden laufen. Ich jedoch rutsche aus und lande in der giftigen Brühe. Ob ich ertrunken oder vergiftet worden bin, bleibt sich gleich, auf jeden Fall verliere ich ein Leben.

Im zweiten Anlauf schaffe ich es aber doch. Nachdem ich den Raum hinter mir gelassen habe, komme ich in ein Bild, in dem ich mit Hilfe der Klammer an der Wand die Leiter hochklettern kann, nicht ohne allerdings vorher den Wächter in einen tiefen Schlaf zu schicken. Oben folge ich dem Steig und gelange an sein Ende. Dort liegt links von der Tür ein Barren, den ich mitnehme. Dann verlasse ich die Plattform in demselben Raum und beuge mich nach Osten aus diesem Raum. Im nächsten finde ich in einem kleinen Labor eine Maske. Mit dieser kehre ich über den Steig wieder in den Screen mit der roten Giftbrühe zurück. Dort springe ich auf den Steg, der nach links aus dem Bild führt. Ich streife mir die Maske übers Gesicht, bevor ich den Raum mit dem Gas betrete. Dort finde ich in einem zweiten Labor ein Pulver, das ich an mich nehme. Der Anleitung zufolge handelt es sich um Flußmittel. Nun mache ich mich wieder über den Klettersteig – auf den Rückweg zum ersten Labor, in dem ich die Maske gefunden habe. Dort wende ich mich nach unten. Im nächsten Bild erregt eine Gitterabsperzung meine Aufmerksamkeit. Hinter ihr führt eine Treppe in die Tiefe. Um dorthin zu kommen, benötige ich aber noch den Schlüssel.

Also gehe ich zunächst weiter nach Süden. Bei einigen aufgestellten Fässern liegt eine Gußform für einen Schlüssel, die ich selbstverständlich mitnehme. Diesen Raum verlasse ich durch das östliche Tor.

Im nächsten Screen finde ich dann auch in einem riesigen Kessel den Scroll. Von dort aus wende ich mich nach Süden. Nachdem mir ein Kämpfer die letzten Energiereste abgerungen hat, mache ich es mit dem nächsten Ninja besser. Erst besiege ich den Gegner, dann stelle ich mich vor die Feuerstelle. Mit dem Blasebalg entfache ich die Glut. In die lodernden Flammen halte ich nun die Gußform. Um den Schlüssel zu gießen, werden automatisch der Metallbarren und das Flußmittel verbraucht. Danach halte ich den frisch gegossenen Schlüssel in der Hand. Mit ihm kann ich nun die bereits erwähnte Gittertür öffnen. Ich nehme wieder den Scroll in die Hand. Da ich noch über ausreichenden Energievorrat verfüge, beschließe ich, den Endgegner dieses Levels mit dem Nunchaku auszuschalten, um Wurfsterne zu sparen. Es gelingt, aber ich habe auch einige Treffer einstecken müssen. Dennoch war-

te ich aufs höchste gespannt und konzentriert auf den nächsten und letzten Level. Kunitoki, ich komme und werde dich vernichten!

Level 5

Gleich beim Betreten dieses Gebietes merke ich, daß hier eine kalte, böse Atmosphäre herrscht. Es gibt keine kompletten Bauwerke mehr; nur noch halbverfallene Mauern säumen die Wege. Auch gibt es keinen Untergrund neben den Pfaden. Wer hier hinunterstürzt, der stürzt ins Nichts. Das Nichts ist neben Erde, Wasser,

ku-Fighter. Mit letzter Kraft zwingt ich den Gegner in die Knie und la-be mich an dem Heiltrank, der mir ja neben dem Extraleben auch die Energie wieder auffüllt. Dann folge ich weiter dem Weg, der nun nach Westen führt. Ich treffe auf einen Faustkämpfer. Da meine Bushido-Kraft, jene Kraft, die voll sein muß, um das Spiel zu schaffen, erst zu drei Vierteln gefüllt ist, schlage ich diesen Gegner einige Male nieder, bis sich die Bushido auf dem Höchststand befindet. Zwischen den Kämpfen nehme ich den Scroll auf, der sich in einer Ecke im Gemäuer befindet. Dann gehe ich



Mit dem Erzfeind Kunitoki Auge in Auge



Der Letzte Ninja ist Sieger

Wind und Feuer eines der fünf Elemente, die in ihrer Gesamtheit »das Herz der inneren Stärke und der mystischen Macht« der Ninja bilden. Ich befinde mich also im Innersten des heiligen tibetischen Tempels, wo der böse Shogun offensichtlich die Herrschaft persönlich ausübt.

Gleich zu Beginn des Levels stürzt sich ein mit einem Stab bewaffneter Gegner auf mich, dem ich jedoch ausweiche. Ich laufe nach Osten und durchquere das nächste Bild, ohne meinen Angreifer weiter zu beachten. Dann biege ich nach Norden ab. Da mein Energiepegel relativ niedrig ist, gehe ich auch im folgenden Screen dem Feind aus dem Weg. Ich bemerke aber den Heiltrank, der sich genau in der Biegung befindet. Also kehre ich um und stelle den Nunchaku

weiter nach links. Bei der folgenden Gabelung entscheide ich mich für den Weg nach oben. Nachdem ich an einem Schwertkämpfer vorbeigesprungen bin, befinde ich mich endlich im Allerheiligsten des Tempels. Dieser Raum ist prächtig herausgeputzt. Nur eines stört mich: Auf einem Thron sitzt mein Erzfeind Kunitoki. Er ist ein Riese gegen mich. David gegen Goliath? Ich stelle mich auf die untere linke Ecke des Teppichs. Dann nehme ich die Abwehrstellung ein (Feuer gedrückt halten und Joystick nach links oben). Nun bin ich soweit. Ich halte Kunitoki die Schriftrolle entgegen. Dieser erkennt mich daraufhin und beginnt im Gegenzug, Wurfsterne auf mich zu schleudern. In meiner Abwehrstellung sind diese hier nicht tödlich, sondern kosten jedesmal etwas Ener-

gie. Dafür werden sie auf den Werfer reflektiert. Man kann sehen, wie der Körper des Shoguns bei jedem Treffer aufblitzt. Aber langsam wird meine Energie ernstlich knapp. Nach über 20 Wurfsternen, die ich abgewehrt und reflektiert habe, ist das aber auch kein Wunder. Dann – nach 23 Paraden – ist es soweit: Der Bildschirm verdunkelt sich, und es erscheint die Meldung, daß der böse Shogun vernichtet sei. Oder doch nicht? Das Schwert hebt sich erneut, und ich stehe Kunitoki (diesmal in Normalgröße) erneut gegenüber. Dieser alles entscheidende Endkampf findet in dem nun zerstörten Tempelhäuschen statt. Meine Entschlossenheit ist ungebrochen. Jetzt oder nie! Ich mache einen kleinen Schlenker, um etwas Zeit zu gewinnen, und krame meine aufgesparten Wurfsterne hervor. Dann lasse ich Kunitoki herankommen. Mit zwei gutgezielten Würfen spreche ich sein Todesurteil. Kunitoki ist für immer vernichtet! Es ist geschafft! Nun kann ich mich ruhigen Herzens der neugegründeten Bruderschaft widmen! Der Sieg des Guten über das Böse zieht nun noch einmal an meinen Augen vorbei. Der böse Shogun steht wie ein Dämon vor mir. Im Hintergrund zucken Blitze. Dann fällt Kunitoki in sich zusammen. Die kärglichen Reste liegen vor mir: eine Maske, einige Knochen und Staub. Der Letzte Ninja bückt sich und betrachtet die Maske. Dann erhebt er sich wieder und blickt erlöst in die untergehende Abendsonne...

64'er-Longplay

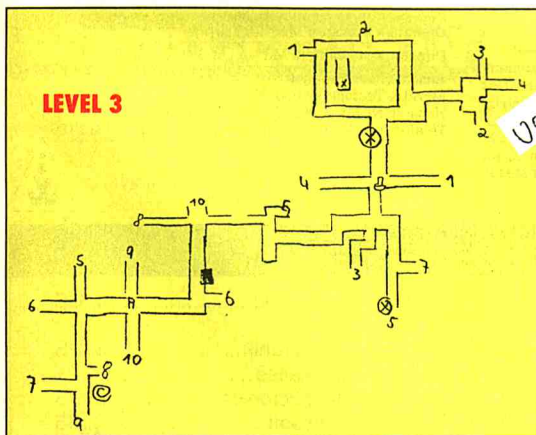
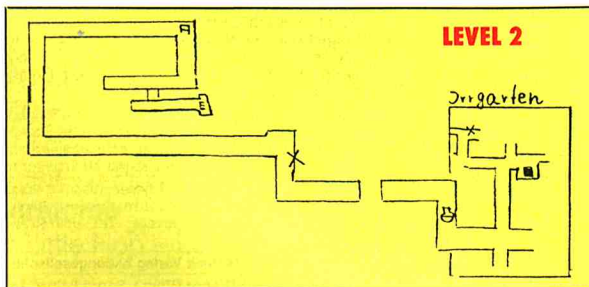
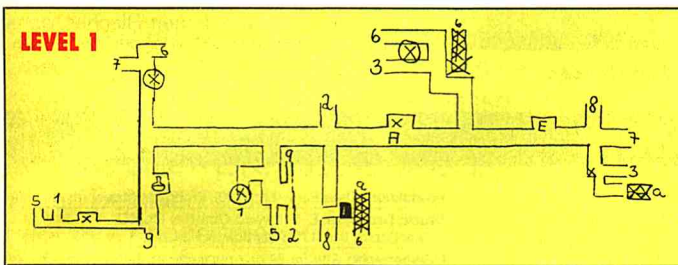
Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und packend beschreiben. Außerdem freuen wir uns über Szenenfotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder.

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turrican
- 1/91: R.Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turrican II (Teil 1)
- 8/91: Turrican II (Teil 2)
- und Secret Silver Blades
- 9/91: Turrican II (Teil 3) und The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/91: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/91: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/91: Last Ninja 3

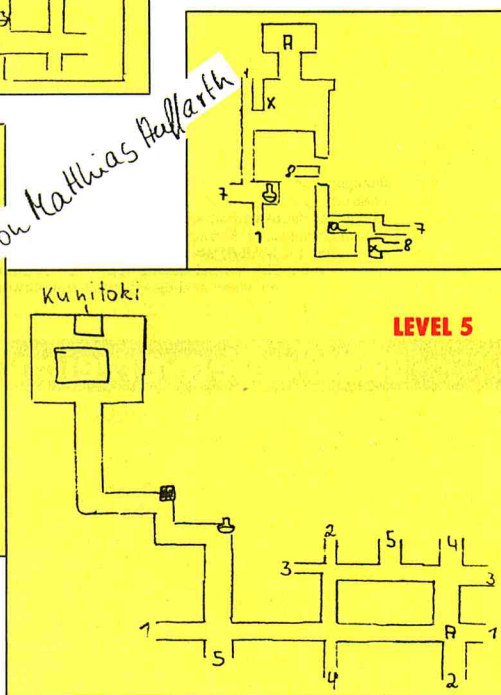
NINJA



Der Mann im schwarzen Kimono ist gefährlich



☉ = Heiltrank
 ☒ = Schriftrolle
 ⊗ = Waffe
 X = Gegenstand



Last Ninja 3

Alle fünf Level des dritten Abenteuers des letzten Ninjas im Himalaja hat Matthias Auffarth in Schwerin zu Papier gebracht. Nun dürfte sich niemand mehr im Buddhisten-Kloster verlaufen. Wer trotzdem Probleme beim dritten Teil des Ninja-Abenteuers hat, sollte seine Nase in das Longplay dieser Ausgabe stecken, denn da wird gezeigt wie man den Shogun um die Ecke bringt.