

von Matthias Fichtner

Nach den Strapazen des letzten »64'er-Longplay«, »Uridium II«, hatte ich mir zwar geschworen, nie wieder einen »Longplay«-Artikel zu schreiben. »The Last Ninja II« hat mich jedoch so fasziniert, daß ich beschloß, doch noch einmal selbst zur Feder beziehungsweise Tastatur zu greifen.

Ich werfe mich also in meine schwarze Ninja-Kluft, bewaffne mich mit einer Kombination aus Wurf-, Stech- und Schlagwerkzeug (»Joystick« genannt) und setzte mich in Kampfhaltung vor meinen C64.

## Roadies, Cops und ein Messerwerfer

Nach dem Start des Spiels finde ich mich (beziehungsweise mein Ninja »Armanuki«), begleitet von einer fetzigen Hintergrundmusik, auf einer Konzertbühne im »Central Park« (so der Name von Level A), New York. Was aber hat ein Meister asiatischer Kampfkunst zwischen abendländischen Pauken und Trompeten zu suchen? Um das festzustellen, verschwinde ich hinter dem Bühnenvorhang. Hier erwartet mich ein grimmiger Bühnenarbeiter, der auch sofort auf mich losgeht. Mit einigen gezielten Schlägen und Tritten setze ich ihn schnell außer Gefecht. Dann allerdings kommt der erste Frust. Ich kann herumrennen wo ich will, ich finde einfach nichts, was mich auch nur einen einzigen Schritt weiter bringen würde. Schließlich mache ich meiner Enttäuschung Luft und laufe um-mich-schlagend durch den Raum. Unter anderem treffe ich dabei ein gelbes Quadrat, das, wie ich mich jetzt erinnere, bei Betreten des Raumes kurz aufblinkte. Es verliert seine Farbe, mehr geschieht nicht.

Seine eigentliche Funktion wird mir erst klar, als ich wieder auf die Bühne hinaustrete. Hier hat sich inzwischen eine Falltür aufgetan, in die ich, erfüllt von neuem Tatendrang, hineinspringe. Ich lande in einem Lagerraum, der mit allerlei Gerümpel gefüllt ist. Hier findet sich außer einem Schlüssel nichts Interessantes. Ich hebe ihn auf und verlasse den Raum durch den Bühneneingang.

Draußen stoße ich auf einen patrouillierenden Polizisten, der sich, alarmiert durch mein ungewöhnliches Äußeres, sofort auf mich stürzt. Ich nehme ihm das nicht übel, er tut schließlich nur seinen Job. Was ich ihm hingegen sehr übel nehme ist, daß er nach einer ordentlichen Prügelei zwar zu Boden geht, sich jedoch sehr schnell wieder erholt. Nachdem er ein zweites Mal kräftig Prügel bezogen hat, gibt er jedoch endgültig klein bei. Rein instinktiv wende ich mich nach links und verschwinde am unteren Bildschirmrand.



1 Level A: Hier muß man das Holzgitter erklimmen, um den Kendo-Stab zu erreichen. Dazu stellt man sich nur an den Fuß des Gerüsts.

Im nächsten Bild wartet wieder ein Cop auf mich. Auch ihn muß ich schweren Herzens ins Nirwana verfrachten, bevor ich das Bühnengelände durch einen großen Durchgang in der es umgebenden Mauer verlassen kann. Doch schon erwartet mich die nächste Gefahr. Am Wegrand steht ein mit Messern jonglierender Clown, der mir im Vorbeigehen eines seiner Messer in den Rücken wirft. Feine Sitten sind das ...

Der zweite meiner insgesamt fünf »Armanukis« hat mehr Glück. Mit wilden Saltos schaffe ich es, den Messern auszuweichen und ins nächste Bild zu gelangen. Hier hebe ich ein am Wegrand liegendes Pergament auf, um dann einmal mehr vor Ratlosigkeit an meinem Joystick zu knabbern (unbewußt, versteht sich). Ich

stehe vor einer Mauer. Gerade will ich den Rückweg antreten, als ein genialer Geistesblitz mein ganzes Büro für einen Augenblick in gleißendes Licht taucht. Ich nähere mich einer Holzkonstruktion, die in die

## Punker, Burger und zwei Toiletten

Mauer integriert ist (Bild 1). Und schon beginnt Armanuki dieses Gerüst zu erklimmen. Ich lande auf einem Mauervorsprung und wende mich nach links. Hier ist der Sims zwar leider an zwei Stellen zerstört, ein bei Betreten des Bildes kurz aufblinkender »Kendostab« zieht mich jedoch so stark an, daß ich die beiden Löcher mit zwei gewagten Saltos überspringe. Ich hebe die Waffe auf

und gehe zurück zum Holzgerüst. Daß man dieses nur rückwärts hinunterklettern darf, wird mir leider erst klar, als mein Kämpfer mit Todesverachtung in die Tiefe stürzt.

Mit meinem dritten Ninja setze ich meinen Rückweg fort. Nachdem ich das Bühnengelände wieder betreten habe, wende ich mich nach rechts. Zuvor werfe ich jedoch noch einen Blick in den Abfallkorb zwischen den beiden Parkbänken. Siehe da, ich fördere einen Satz »Shuriken« zutage. Aber Vorsicht: Der Vorrat ist sehr begrenzt.

Gleich im nächsten Bild biege ich, nachdem ich mit meinem neuen Kendostab einen weiteren Cop unschädlich gemacht habe, wieder nach rechts ab, um das Bühnengelände erneut zu verlassen.

# Der vorläufig

Es ist wieder »Longplay«-Time. Diesmal habe Ninja, »The Last Ninja II« vorgenommen. Lesen durch die ersten drei Level kämpft

64'er-Longplay



# letzte Ninja

Teil 1

Ich mir den zweiten der letzten  
Sie, wie man sich Schritt für Schritt  
und dabei wilde Abenteuer erlebt.

Und, habe ich es nicht geahnt, fängt doch im nächsten Bild ein wild gewordener Punker an, mit einem Holzprügel auf mich einzuschlagen. Wozu dieser jedoch ausgerechnet ein Toilettenhäuschen mit aller Kraft gegen mein Eindringen verteidigt, will mir nicht in den Kopf. Also lege ich ihn schlafen und unterziehe sowohl die Herren- als auch (mit zugegebenermaßen flauem Gefühl in der Magengegend) die Damentoiletten einer gründlichen Untersuchung. Siehe da, in letzterem werde ich fündig! Nachdem Armanuki hinter der rechten Tür verschwunden ist, bücke ich mich und halte im nächsten Moment eine Hälfte eines »Nunchaku«, einer wahrlich mörderischen Schlagwaffe, in der Hand. Hoffentlich gerate ich nie in die Hände der »Dame«, die dieses Teil hier vergessen hat ...

Nach eingehender Sondierung der Lage kehre ich auf das Bühnengelände zurück. Hier wende ich mich nach rechts. Nachdem ich im folgenden Bild einen weiteren Wachmann bezwungen habe, biege ich wiederum nach rechts ab, stärke mich an einem Imbißstand mit einem Hamburger (das bringt mir ein Bonus-Leben ein!) und stehe dann vor einem weiteren, gut bewachten Toilettenhäuschen. Hier findet sich, wiederum in der Damentoilette, die zweite Hälfte des Nunchaku. Zurück auf dem Bühnengelände, verlasse ich das Bild diesmal am linken Rand und stehe dann vor einem Eisentor. Dieses öffne ich nach einigen Fehlversuchen (Treten, Schlagen, Überspringen etc.) mit dem Schlüssel, den ich ganz zu Anfang unter der Bühne gefunden habe.

Im nächsten Bild stellt sich dann heraus, daß auch ein Ninja-Kämpfer kein Übermensch ist: Armanuki kann nicht schwimmen! So bin ich bei der Überquerung eines eher lächerlichen Kanals auf ein Schiffchen angewiesen, das an mir vorbei treibt (Bild 2).



2 Level A: Den Kanal kann man nur mit Hilfe des Bootes überqueren. Armanuki kann nicht schwimmen!

## »The Last Ninja II«

Bereits vor Jahrhunderten versuchte der japanische Bösewicht Kunitoki, die Zunft der Ninja auszurotten. Jetzt ist er in Gestalt eines korrupten Geschäftsmanns wiederauferstanden, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dies ist der Punkt, an dem Armanuki, der letzte der Ninja und gleichzeitig einzige Held des Spiels, auf den Plan tritt. Aus der Vergangenheit zu uns gesandt und ausgestattet mit insgesamt fünf Leben und verschiedenen Mordinstrumenten, die er sich allerdings zunächst an den eigenartigsten Orten zusammensuchen muß, nimmt er die Jagd nach Kunitoki auf. Dabei muß er sich durch sechs Level kämpfen, die jeweils aus rund 15 verschiedenen Bildern bestehen. Die dreidimensionale Grafik von »The Last Ninja II« ist das Feinste, was auf dem C64 bisher zu sehen war. Nicht ohne Grund erhielt das Spiel im 64'er-Magazin 2/89 das Prädikat »Beste Grafik '88«. Auch die von Level zu Level wechselnde Musik kann durchaus als »großartig« bezeichnet werden.

Mit viel Anlauf springe ich also in Richtung Boot – und verfehle es. Armanuki ertrinkt. Ähnlich ergeht es auch seinen drei noch verbliebenen Kollegen, von denen zwei den Sprung auf das Boot zwar schaffen, dann jedoch am zweiten Sprung zum anderen Ufer scheitern. Der rote Vorhang

Boot liegt (man trifft die Insel nur, wenn man am äußersten linken Rand des Weges abspringt!). Ein Gebüsch hindert mich leider daran, das Schiffchen zu besteigen. Also nehme ich (nach langem Grübeln) meinen Kendostab zur Hand und versuche, es hiermit an eine besser zugängliche Stelle der Insel zu schieben. Das hätte ich wahrscheinlich besser nicht getan, denn nach der ersten Berührung treibt es davon. Ssssch ... önes Wetter heute.

Im höchsten Maße deprimiert, räume ich das Feld und lege mich ein weiteres Mal mit den Bienen an. Um meine arme Haut vor allzu vielen Stichen zu bewahren, wähle ich den kürzesten Weg und flüchte nach links. Und, welche Freude, genau vor meiner Nase treibt das Boot vorbei, das mir soeben auf der Insel entkommen war. Ich überlege nicht lange, sondern springe mit zwei eleganten Saltos via Boot ans andere Ufer des Kanals und verlasse den Central Park.

Geschafft! Mein C64 fragt mich höflich, ob ich denn bereit sei, Level B in Angriff zu nehmen. Was heißt hier »bereit«? Ich bin gierig!

## Ampeln, Motorräder und ein Ninja

In besagtem Level B (»City Streets«) finde ich mich in den Straßen New Yorks wieder. Um mich von meiner vertrauten Umgebung nicht zu weit zu entfernen, gehe ich an der Parkmauer entlang und verschwinde zwischen dieser und einem angrenzenden Gebäude. In einer Art Hinterhof erwartet mich ein Cop, der sofort auf mich einschlägt. Und um mir zu beweisen, daß ich wirklich bereits in Level B bin, bleibt er erst erschöpft (oder etwa tot?) am Boden liegen, nachdem ich ihm dreimal gehörig den Hintern versohlt habe. Ich folge weiter der Parkmauer und finde im nächsten Bild einen Hamburger – ein Bonusleben! Nachdem ich ihn »verdrückt« habe und an der Mauer entlang ins nächste Bild gelangt bin, stehe ich wieder am Straßenrand.

Ich bin gerade dabei, die Straße zu überqueren, als mir bewußt wird, daß am unteren Bildrand eine Ampel zu sehen ist, die auf Rot steht – und das

senkt sich ein letztes Mal und »Game Over« wird eingeblendet.

Inzwischen ist gut eine Stunde vergangen und ich stehe wieder mit einem meiner Nichtschwimmer vor dem Kanal. Diesmal habe ich jedoch mehr Glück. Gleich beim zweiten Versuch gelingt mir der Sprung aufs Boot und von dort ans andere Ufer. Hier erwartet mich im nächsten Bild ein Schwarm höchst aggressiver Killerbienen, die sich von ihrem Korb aus auf mich stürzen. Da hilft nur noch flüchten. Ich wähle den kürzesten Weg und verschwinde am linken Bildrand. Hier stehe ich wieder vor einer ganzen Menge Wasser, diesmal treibt jedoch leider kein Boot vorbei. Also versuche ich, den Kanal mit einem (zu) gewagten Salto zu überqueren. Armanuki ertrinkt wortlos ...

Mir bleibt keine andere Wahl, als mit dem nächsten Ninja zu den Bienen zurückzukehren. Diese starten auch gleich einen ihrer heimtückischen Angriffe, ich schaffe es jedoch, ihnen zu entkommen, indem ich mich zum oberen Bildrand flüchte. Hier stehe ich jedoch leider schon wieder vor einem Zipfel Wasser. Da das andere Ufer außerhalb des Bildes liegt, springe ich ins Ungewisse – und lande auf einer kleinen Insel, neben der ein



aus gutem Grund. Im nächsten Moment wird Armanuki von einem rücksichtslosen Motorradfreak überrollt. Aber jetzt ist natürlich keiner der unzähligen Cops in der Nähe. Die Polizei, dein Freund und Helfer ...

Beim nächsten Versuch warnte ich, bis die Ampel Grün zeigt und begeben mich dann ins nächste Bild. Hier folge ich dem Gehsteig und sehe mich unvermittelt einem höchst aggressiven Punker gegenüber. Ich erledige ihn, komme dann jedoch ernsthaft ins Grübeln: »Wo ein Punker, da auch eine Waffe in einer Damentollette?«. Hier gibt es zwar keine solche, ich erinnere mich jedoch, daß bei Betreten des Bildes eine Tür links oben kurz aufgeblinzt hat. Da ich keinen Schlüssel bei mir habe, entscheide ich mich für die handgreifliche Methode und trete die Tür kurzerhand ein. Es funktioniert, ich stehe in einer Kombination aus Waffenlager, Trainingsraum und Rumpelkammer. Mir gegenüber ein Kollege Armanukis: Ein Ninja, der sich durch meine Anwesenheit sichtlich gestört fühlt und mich angreift. Nachdem

## Töpfe, Penner und ein Kanaldeckel

ich ihn unter Einbuße eines Lebens wiederstehend ausgeschaltet habe, nehme ich mir sein Schwert (es hängt rechts neben dem großen Regal an der Wand) und verlasse diesen ungastlichen Ort. Ich folge dem Gehsteig, bis ich an die nächste Ecke komme und überquere dort die Straße. Hier sollte man darauf achten, daß die Ampel oben rechts Rot zeigt. Sie gilt für vorbeifahrende Motorradfreaks und andere Raser, die einen andernfalls rücksichtslos überrollen.

Auf dem nun folgenden Gehsteig sollte man sich von der angrenzenden Hauswand fern halten. Hier wohnt nämlich eine junge (oder auch ältere) »Dame«, die mit Blumentöpfen nach Passanten blüht.

Ihre Schwester wohnt zwei Häuserblocks weiter und traktiert mich ebenfalls mit Blumentöpfen, nachdem ich im dazwischenliegenden Bild einen weiteren Cop »bediente«. Sie zielt, wirft und trifft, bevor ich an Flucht denken kann. Mein Computer quittiert dies mit »1 Live Remaining«.



3 Level B: In dem bunten Zelt findet man einen wichtigen Schlüssel. Nur mit ihm kann man den Level verlassen.

Mit diesem – im wahrsten Sinne des Spielnamens – letzten Ninja begeben sich ins nächste Bild. Vor einem Drugstore sitzt hier ein total betrunkenen Penner. Die nach Alkohol riechende Flasche, die neben ihm am Boden liegt, nehme ich an mich (der arme Mann ist bereits betrunken genug) und überquere dann die Straße. Und schon hat mich der nächste Schläger am Wickel – oder besser: Ich habe ihn, und zwar nach den üblichen drei Runden. Dem Gehsteig an einem leider leeren Hamburgerstand entlang folgend, treffe ich gleich auf noch einen Vertreter dieser üblen Gattung. Ihn ereilt das gleiche Schicksal wie seinen Kollegen.

Dem altbewährten Grundsatz »Wo ein Punker, da auch eine Waffe; und wo zwei Punker, da erst recht etwas besonderes« folgend, durchsuche ich den grauen Hinterhof Zentimeter für Zentimeter. In einem grellbunten Zelt (Bild 3) werde ich fündig. Ich bücke mich und halte einen höchst eigenartig geformten Schlüssel in der Hand. Nachdem ich mich eine Weile über dieses Teil gewundert habe, mache ich mich mit einer wagen Idee im Hinterkopf auf den Rückweg. Vorbei am Drugstore und einer der Blumentopfwerferinnen überquere ich auf Höhe des mit »Eats« bezeichneten Geschäftes die Straße und gehe dann geradeaus, bis ich auf die Mauer des Parks stoße. Hier biege ich ab und verschwinde am rechten Bildrand. Nachdem ich das nächste Bild durchquert habe, stehe ich vor einem Kanaldeckel (Bild 4). Ich setze meinen Schlüssel an und – er öff-



4 Level B: Durch diesen Gully gelangt man in Level C

net sich. Wußte ich es doch, daß ich einen solchen Schlüssel früher schon einmal gesehen habe – damals, als ich noch keine Computerspiele hatte und meine Zeit (unter anderem) noch damit verbrachte, Arbeitern der Stadtwerke beim Reinigen eines Gullys zuzusehen. Sollte das etwa bedeuten, daß die gute alte Realität doch nicht ganz nutzlos ist?!

Level C (»Sewers«) findet komplett in der Kanalisation New Yorks statt. Im ersten Bild steigt Armanuki eine Leiter hinab und springt auf einen Mauervorsprung.

Als erstes fällt mir hier eine strahlend blaue Tür auf. Sie ist jedoch leider verschlossen. Also gehe ich nach rechts ins nächste Bild. Hier erwartet mich ein finster dreinschauender Kanalarbeiter, der, wie hätte es anders sein sollen, auch sofort gnadenlos auf mich einprügelt. Ich liefere die inzwischen zur Routine gewordenen drei Runden und will gerade meinen Weg fortsetzen, als

sich die Kanalaratte ein drittes Mal wieder aufrappelt. Ich habe mich inzwischen jedoch leider schon so weit von ihm entfernt, daß er zu einer Waffe greift, mit der ich nun wirklich nicht gerechnet habe: Er schleudert mir einen Wurfstern in den Rücken. Good-bye, du schöne (Unter-) Welt ...

Knapp drei Stunden später bin ich wieder an der gleichen Stelle, diesmal wende ich mich von meinem Gegner jedoch erst nach der vierten und letzten Prügelei ab. Den Typ im nächsten Bild ereilt das gleiche Schicksal, genau wie auch seinen Kollegen, der den Raum bewacht, den man aus

diesem Bild heraus durch eine Tür betreten kann. Hier finde ich in der Nähe des im Boden eingelassenen Gitters eine Art Schlüssel, dessen Funktion mir zwar schleierhaft ist, den ich aber dennoch mitnehme.

## Spinnen, Gitter und viele Kanalarbeiter

Ich verlasse den Raum wieder und verschwinde dann (nach einem gekonnten Salto über einen Abgrund hinweg) am rechten Bildrand. Nachdem ich eine weitere Unterbrechung des Weges übersprungen habe, werde ich von einer Spinne angegriffen. Armanuki bricht lautlos (und leider auch sehr tot) zusammen.

Nach einem weiteren Fehlversuch habe ich den Trick dann heraus: Da die Spinnen immer den gleichen Weg nehmen, wartet man einfach, bis eines der Tierchen an einem vorbei ist und folgt ihm bis zum rechten Bildrand.



Hier stehe ich wieder vor einer dieser strahlend blauen Türen. Diese ist offen und so gehe ich hindurch und finde mich – welch Wunder der Architektur – am Startpunkt des Levels wieder. Ich komme zu der Überzeugung, etwas falsch gemacht oder übersehen zu haben und mache mich noch einmal auf den Weg, vorbei an Spinnen, Abgründen und herumliegenden Schlägern. Schließlich stehe ich wieder vor der blauen Tür und bin noch ratloser als zuvor. Doch auch diesmal läßt er nicht lange auf sich warten, der alles erhellende, geniale Geistesblitz. Ich nehme den Schlüssel zur Hand und mache mich damit an dem Gitter zu schaffen, das rechts neben der blauen Tür in den Boden eingelassen ist. Und, siehe da, es öffnet sich und gibt den Blick auf eine Leiter frei.

konfrontiert werde. Ganze Rudel fatter Kanalaratten (diesmal sind wirklich die kleinen Nager mit den langen Schwänzen gemeint!) wuseln mir zwischen den Füßen herum. Vorsicht! Eine Berührung mit diesen Tier-

Was mich hier erwartet, schlägt alles bisher Dagewesene: Ein wild mit den Zähnen klapperndes Krokodil kommt mir entgegen. Ich nehme mein Schwert zur Hand und werde im nächsten Moment zu Hack-

Es brennt! Es brennt! Es brennt! – Friede seiner Asche...

Erleichtert betrete ich den jetzt freien Tunnelleingang und freue mich über die Ankündigung von Level D.

Doch was müssen meine inzwischen längst entzündeten Augen sehen: Die Floppy ist nicht eingeschaltet; Level D wird nicht nachgeladen; ich bin wieder am Anfang von Level C.

## Fünf Originale zu gewinnen!

Aus einem dreitägigen Sanatoriumsaufenthalt geläutert und endgültig geheilt hervorgegangen, habe ich ein weiteres Mal beschlossen, nie wieder ein »64'er-Longplay« zu schreiben. Auch die restlichen drei Levels von »The Last Ninja II« werde ich aus Rücksicht auf meine Gesundheit nicht mehr bearbeiten.

Daher suchen wir jetzt nervenstarke Ninjas, die uns einen Artikel über die Lösung dieser letzten drei Level einschieken. Die interessanteste Lösung wird in einer der nächsten Ausgaben abgedruckt. Und damit Sie sich an der Jagd auf den teuflischen Kunitoki auch dann beteiligen können, wenn sie das Spiel noch nicht besitzen, hat die Firma Ariola Soft fünf Originale von »The Last Ninja II« gestiftet. Diese können Sie im Rahmen unseres Suchspiels (Seite 149) gewinnen.

The Last Ninja II, Mediagenic, Preis: 44,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Ariola Soft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

## Machen Sie mit!

Haben auch Sie ein Spiel, das Sie gut genug beherrschen, um über seinen Spielverlauf und die eventuelle Lösung einen »64'er-Longplay«-Artikel zu schreiben? Dann tun Sie es doch einfach! Wichtig ist dabei nur, daß Sie für alle im Spiel auftretenden Probleme eine Lösung anbieten und uns auch etwas über Ihren Gesamteindruck schreiben.

Natürlich gibt es ein gutes Honorar. Die Adresse:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion 64'er  
Stichw.: »64'er-Longplay«  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München



6 Level C: Das Krokodil kann man nur mit Feuer bezwingen



5 Level C: In den meisten Tunnelleingängen lauert der Tod

Eine Etage tiefer angekommen, muß ich gleich wieder zwei Stadtwerke-Schläger verdreschen (einen davon im nächsten Bild). Dann stehe ich vor drei Tunnelleingängen (Bild 5). Ich wähle den ersten, verlasse ihn jedoch im nächsten Moment fluchtartig, da meine »Power« plötzlich rapide abnimmt. Mit äußerster Vorsicht betrete ich den zweiten. Dieser ist harmloser und ich durchquere das folgende Bild unbehellig.

Nach der nächsten handfesten Prügelei stehe ich wieder vor dem Problem, mir aus drei Tunnels den ungefährlichsten aussuchen zu müssen. Die ersten beiden Versuche kosten mich einiges an Kraft, der letzte Eingang führt mich dann in ein Bild, in dem ich mit einer neuen Qualität von Gegnern

chen hat tödliche Folgen, mit geschickten Saltos kann man ihnen jedoch ausweichen.

Und dann stehe ich vor der Lady mit dem Nunchaku. In schwarzes Leder gekleidet, stürzt sie sich auf mich, muß aber kurze Zeit später (unter meinem kräftigen Dazutun) in die ewigen Jagdgründe entschwinden.

## Ratten, Tunnels und ein Krokodil

Im nächsten Bild habe ich es dann nach einer erneuten, kleinen Prügelei wieder mit Tunnelleingängen zu tun. Diesmal treffe ich jedoch gleich beim ersten Versuch den richtigen (es ist der linke). Nach einem mehr oder weniger kurzen Kampf gelange ich dann ins nächste und letzte Bild dieses Levels.

fleisch verarbeitet. Das Vieh scheint ein verdammter harter Brocken zu sein, denn auch meine anderen Waffen können ihm nichts anhaben. Inzwischen hat mich das Tierchen vier Leben gekostet und ich komme zu dem Schluß, daß hier nur noch Logik helfen kann:

- These 1: Ein Krokodil lebt im Wasser.
- These 2: Es wird dafür sicher einen triftigen Grund haben.
- These 3: Die größten Feinde des Wassers sind das Feuer und die chemische Industrie.
- These 4: Letztere als Waffe gegen ein Krokodil einzusetzen, dürfte schwerfallen.

Ergo: Feuer!!

Ich gehe also zurück ins vorherige Bild und versuche, die dort an der Wand hängende Fackel an mich zu nehmen – Fehlanzeige! Also muß ich das Feuer auf einem anderen Wege zum Krokodil bringen. Ich durchsuche meine Habseligkeiten und stoße dabei auf die Schnapsflasche, die ich dem Penner abgenommen habe. Und tatsächlich: das Zeug ist so hochprozentig, daß es sofort Feuer fängt, als ich es vor die Fackel halte. Ich renne zurück zum Krokodil und schleudere ihm meinen Molotowcocktail ins Maul (Bild 6).



Schier unüberschaubar war die Flut der »Longplay«-Artikel, die uns nach Erscheinen der Ausgabe 5/89 erreichten. Einer besser als der andere und die Wahl fiel von Tag zu Tag schwerer. Doch jetzt ist es so weit: Nach nächstlanger Lektüre haben wir uns für den Artikel von Hendrik Schwarz entschieden. Lesen Sie selbst, wie er sich durch die letzten Levels der Ninja-Odyssee gekämpft hat.

»Nachdem mein Ninja Armanuki die Kanalisation verlassen hat, gelangt er in Level D, den Keller (»The Basement«). Gleich zu Beginn fällt mir auf einem Vorsprung etwas Grünes, Blinkendes auf. Aber wie dort hinaufkommen? Ich beschließe, das Bild erst einmal zu verlassen. Ich muß um die Kisten herumlaufen, damit ich am oberen Bildschirmrand hinaus kann. Hier entpuppt sich der Vorsprung aus dem vorigen Bild als Ende eines breiten Metallsimses, den man nur, nach Ablegen der Waffe, über eine Leiter erreichen kann. Oben auf dem Sims angekommen, verlasse ich das Bild gleich wieder nach unten, um an das grüne Ding heranzukommen. Dort habe ich aber erstmal Schwierigkeiten, einen Schläger auszuschalten, da Armanuki so weit am oberen Bildschirmrand steht, daß man nur noch seine Beine sehen kann. Das grüne Ding, das ich

gen aus einer Öffnung in der Wand. Daß die Idee, zu versuchen, auf einen dieser Wagen draufzuspringen, nicht besonders intelligent war, merke ich erst, als Armanuki unten auf dem Boden zusammenbricht. Eines Besseren belehrt, verlasse ich das Bild auf der rechten Seite. Der Raum hinter der Tür am Ende des Sims wird natürlich betreten. Hier schicke ich erst einmal einen Prügelknaben zu Boden, bevor ich eine Fleischkeule auf-

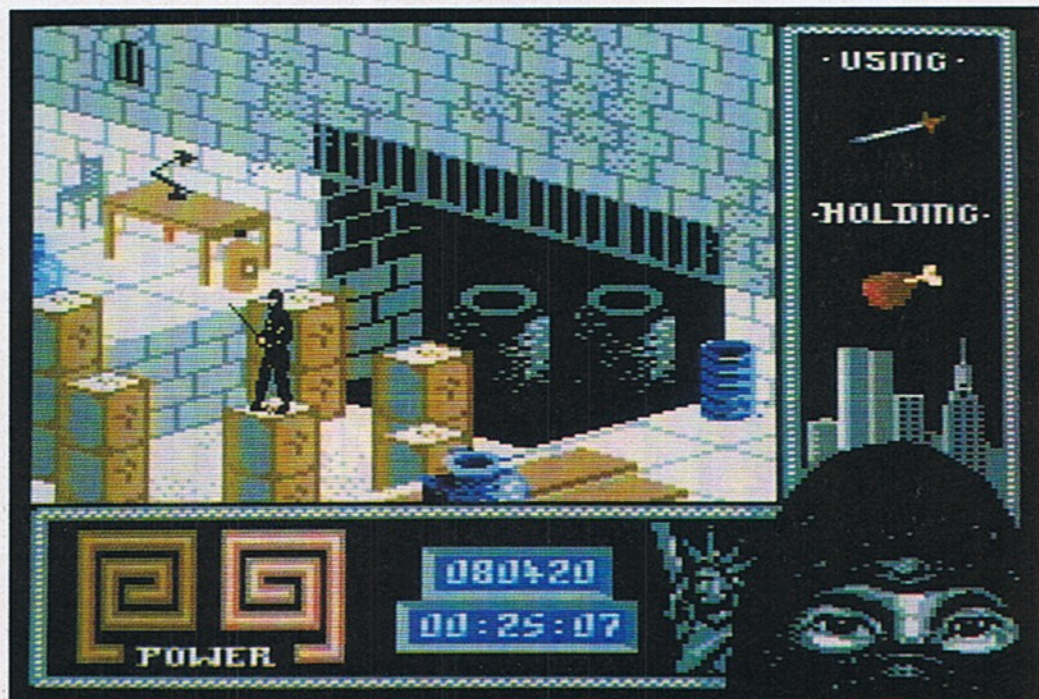
# Der vorläufig

In Ausgabe 5/89 suchten wir einen nervenstarken gefunden: Hendrik Schwarz hat alle Levels von

Im nächsten Versuch klappt es dann. Ich laufe nach rechts oben und begegne dem Schläger wieder, den ich vorher angegrinst habe. Seufzend ziehe

letzter Ninja scheitert hier, Adieu ...

Als ich endlich wieder an dieser Stelle bin, gehe ich vorsichtiger vor. Zuerst betrete ich



Es führt nur ein Weg über die Kisten: geradeaus-rechts-geradeaus



Den schwarzen Hund muß man vergiften

nach gewonnener Schlacht aufnahme, sieht aus wie eine Kreditkarte. Ich verschwinde wieder, laufe weiterhin oben entlang, und biege um die nächste Ecke, nachdem ich dem Schläger unter mir noch ein höhnisches Grinsen zugeworfen habe. Im nächsten Bildschirm sausen unter mir Wa-

hebe und einstecke. Nun laufe ich den ganzen Weg bis zur Leiter zurück, nähere mich dieser rückwärts und besonders vorsichtig. Als Armanuki trotzdem hinunterfällt überlege ich, ob es nicht vielleicht doch besser gewesen wäre, auch noch meine Waffe aus der Hand zu legen ...

ich ihm eins über und biege um die Ecke. Jetzt wird mir die Funktion der Wagen klar. Sie sind bloß ein Hindernis für Ninjas, die sich in den Keller verirrt haben. Mit einem waghalsigen Salto setze ich darüber hinweg. Zu faul, dem nächsten Schläger einen Kampf zu liefern, laufe ich einfach an ihm vorbei.

Im nächsten Bild erwarten mich wieder Schienen. Hier kommen allerdings keine Wagen vorbei, dafür stehen die Schienen unter nicht zu vernachlässigender Hochspannung. Bräzzel ...

Mit meinem letzten Ninja überspringe ich die Schienen und schnappe mir mit vor Gier zitternden Händen den auf dem Boden liegenden Hamburger (den habe ich auch bitter nötig). Dieser soll mir jedoch nicht viel nützen. Ich schalte zwar den nächsten Schläger aus, schaffe es aber nicht, die Kisten im nächsten Bild zu überwinden. Auch mein

den Kistenstapel am Schreibtisch und hüpfte von dort aus nach rechts auf den nächsten. Mit Anlauf springe ich nach links unten. Geschafft, jetzt nur noch ein Kistenstapel. Also ein

## »The Last

Bereits vor Jahrhunderten versuchte der japanische Bösewicht Kunitoki, die Zunft der Ninja auszurotten. Jetzt ist er in Gestalt eines korrupten Geschäftsmanns wiederauferstanden, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dies ist der Punkt, an dem Armanuki, der letzte der Ninja und gleichzeitig einzige Held des Spiels, auf den Plan tritt. Aus der Vergangenheit zu uns gesandt und ausgestattet mit insgesamt fünf Leben und verschiedenen Mordinstrumenten, die er sich allerdings zunächst an



# letzte Ninja

## Teil 2

Ninja. Jetzt haben wir ihn  
»The Last Ninja II« gemeistert!

Sprung nach rechts – Kisten verfehlt. Wütend beiße ich mich im Joystick fest, bevor ich den nächsten Versuch starte. Es klappt! Glücklicherweise bestandene Geschicklichkeitsprobe fertige ich den nächsten Schläger ab, ohne einen Gegentreffer einstecken zu müssen.

Nun ins nächste Bild und dort gleich nach rechts. Auf der anderen Seite des Raumes liegt ein Hund, so groß wie ein Kalb, an dem ich mich vorsichtig vorbeischieben will. Aber kaum bin ich nah genug, richtet sich das Vieh auf. Fleischkeule! Ich nehme sie zur Hand, stecke die Waffe weg und nähere mich weiter. Leider scheint der pflichtbewußte Hund lieber Ninja-Fleisch als eine Keule zu verspeisen – er springt auf und schnappt gnadenlos zu.

Überzeugt, daß es so nicht geht, verziehe ich mich erst einmal wieder. Ich laufe nach unten, mähe einen Schläger nieder und gehe nach rechts. Ah, na also! Beim Eintreten blinkt etwas. Bevor ich das Ding (oder was auch immer) in der Kiste inspiziere, opere ich noch ein Shuriken für den Kerl, der sich gerade auf mich stürzen will. Jetzt greife ich in die Kiste. Die Keule, die ich – Gott

sei Dank – noch in der Hand halte, verfärbt sich grün, grün wie Gift ... Ich nehme an, daß ich einer Katastrophe entronnen bin und auch noch die Lösung gefunden habe.

Und tatsächlich! Als ich dem Wau-Wau wieder die Fleischkeule hinhalte, stürzt er sich gierig darauf und bricht zusammen. Ich hab's geschafft! Der letzte Schläger wird verdroschen und die Kreditkarte (die wohl doch keine ist) in den Kasten neben der Gittertür gestopft. Diese öffnet sich, hinein und ab zu Level E, ins Büro (»The Office«)!



In der rechten Wand verbirgt sich eine Geheimtür

Die Ladies dort im ersten und zweiten Bild werden ihres hübschen Bewußtseins beraubt, bevor ich durch die erste Tür trete. Ein Computer! Selbst als Ninja Armanuki fühle ich die magische Kraft, die mich dort hinzieht. Der Computer spuckt einen Code aus, den ich mir sorgfältig aufschreibe.

ter wieder nur eine bössartige Schlägerin. Auch hinter der zweiten Tür entdeckte ich nichts Besonderes. Nanu, Level zu Ende? Ich untersuche nochmal alle Räume, versuche alles zu nehmen, bis ich verzweifelt wieder in den letzten Raum gelange. Ich greife nach dem Ding auf dem Schreib-



nen und jetzt endlich, gegen Ende der 9. Klasse, wage ich mich an Assembler. Den Spaß an Spielen verlor ich nie. Besonders »The last Ninja I + II« haben es mir angetan. Wenn ich nicht vor dem Bildschirm sitze, lese ich oder mache Musik. Zu meinen Lieblingsfächern zählen zur Zeit vor allem Physik und Deutsch.

Hendrik Schwarz

die Leiter an der Wand hinauf und freue mich schon, auf einen leeren Bildschirm zu stoßen, als jemand hinter der Ecke hervorstürzt. Unter Verlust eines kostbaren Lebens entledge ich mich seiner Gegenwart. Die Gewehre im nächsten Raum kann ich leider nicht aufnehmen (schade, wäre sicher interessant geworden). Armanuki büßt sein



Der Ventilator bläst gewaltig!

nächstes Leben ein, als er versucht, an dem überdimensionalen Ventilator vorbeizulaufen – er wird einfach in die Tiefe geweht. Während der eine

# 64'er

# Longplay

Ich verlasse das Zimmer wieder und folge dem Gang, wobei ich noch schnell einen Kniefall vor dem an der Wand hängenden Bild eines Ninjas mache. Schon wieder muß ich eine Lady mit Nunchaku verprügeln. Ich gehe durch die erste Tür, finde aber in dem Raum dahin-

tisch unter dem linken Bild – und eine Geheimtür öffnet sich. Erleichtert trete ich erstens durch die Tür und zweitens den Wächter dahinter zu Boden. Die Umgebung hat sich erstaunlich verändert. Es scheint, als wäre ich in einem großen Schacht. Ich klettere

wahrscheinlich noch fällt, findet der andere die Lösung des Problems: Er läuft einfach direkt an der Wand entlang und wird so nur bis zum Rand des Schachtes gepustet. Dahinter komme ich allerdings schon wieder in Schwierigkeiten, denn die Leiter reicht nicht bis

## Ninja II«

den eigenartigsten Orten zusammensuchen muß, nimmt er die Jagd nach Kunitoki auf. Dabei muß er sich durch sechs Level kämpfen, die jeweils aus rund 15 verschiedenen Bildern bestehen. Die dreidimensionale Grafik von »The Last Ninja II« ist das Feinste, was auf dem C64 bisher zu sehen war. Nicht ohne Grund erhielt das Spiel im 64'er-Magazin 2/89 das Prädikat »Beste Grafik '88«. Auch die von Level zu Level wechselnde Musik kann durchaus als »großartig« bezeichnet werden.



zu mir hinunter, und einen anderen Ausweg gibt es nicht. Oder doch? Als ich mich zum Gitter bücke, schnell es nach oben und ich stehe im Freien.

Was jetzt kommt, trifft mich wie ein Schlag. Ich stehe auf einem schmalen Sims, der an der Hauswand entlangführt und sogar teilweise zerbröckelt ist! Ich überspringe die Lücke und liefere mir im nächsten Bild einen haarsträubenden Kampf mit einem Schläger (hoffentlich sehen uns die Leu-

Als ich endlich wieder an dieser Stelle bin, habe ich mich mit einigen Gummibärchen auf den Sprung vorbereitet. Von Zinne zu Zinne, von der Zinne zum Schornstein. Nun noch vom Schornstein zum Dachfirst. Von dort nach rechts oben aus dem Bildsch... - die Gummibärchen rächen sich. Armanuki taumelt und stürzt hinunter. Der nächste Ninja schafft es endlich.

Im folgenden Bild ist der First zu Ende. Also lasse ich



Hinter der großen Zimmerpflanze verbirgt sich ein Geheimgang

te auf der Straße nicht!). Mein Gegner bricht zusammen und ich verlasse den Sims mittels einer Leiter. Ein letzter Schläger wird niedergemacht und



Tödlicher Dampf versperrt den Weg

das Ende des Levels ist in Sicht. Dort schwebt ein Hubschrauber (Gott weiß, wo der herkommt!) Ich greife nach der Leiter und lasse mich zum Herrenhaus (Level F, »The Mansion«) fliegen.

Ich bin so überrascht, als der Hubschrauber mit Armanuki ins Bild geflogen kommt, daß ich den Absprung verpasse und hinunterfalle. Die nächsten Versuche sind auch nicht besser. Mein letzter Ninja landet zwar auf der ersten Zinne und schafft auch den Sprung nach rechts unten zur nächsten, aber den Schornstein verpaßt er. Ein hysterisches Lachen, bevor der Joystick in die Ecke fliegt ...

mich durch das Fenster fallen und lande im Haus. Gleich im ersten Raum hinter der ersten Tür geht der nächste Ninja flöten. Ich will durch den Durchgang in der linken Wand, aber leider ist dahinter kein weiterer Raum, sondern Luft ... Also wieder raus, nach unten, Schläger umnieten, durch die



Gratulation! Der Geist Kunitokis ist gebannt.

nächste Tür. Die hier wartende Lady bekommt eins hinter die Ohren, bevor ich das Seil von der Wand reiße. Raus, Treppe runter an etwas vorbei, das sich als alarmanlösende Lichtschranke erweist, ins Un-

## Machen Sie mit!

Haben auch Sie ein Spiel, das Sie gut genug beherrschen, um über seinen Spielverlauf und die eventuelle Lösung einen »64'er-Longplay«-Artikel zu schreiben? Dann tun Sie es doch einfach! Wichtig ist dabei nur, daß Sie für alle im Spiel auftretenden Probleme eine Lösung anbieten und uns auch etwas über Ihren Gesamteindruck schreiben.

Natürlich gibt es ein gutes Honorar. Die Adresse:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion 64'er  
Stichw.: »64'er-Longplay«  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

tergeschoß. Unten angekommen und etwas beunruhigt durch die blinkenden Lampen, trete ich durch die erste Tür (links). Am hinteren Bücherregal benutze ich die Schalter und der Alarm geht aus.

Soweit, so gut. Hinter der zweiten Tür verbirgt sich die Küche, in welcher ich gegen eine Schlägerlady wieder eins meiner heißgeliebten Leben verliere. Hier befindet sich außerdem eine Öffnung in der linken Wand (vielleicht ein Speiseaufzug) mit der ich aber nichts anfangen kann. Als ich den Raum ratlos verlasse, fällt

Nachdem ich wieder einmal einen Schläger ins Land der Träume geschickt habe, versuche ich mit dem Schalterpult neben dem unteren Durchgang etwas anzufangen. Beim ersten Betätigen wird der Durchgang hell, beim zweiten Mal wieder dunkel. Ein Lichtschalter? Tatsächlich, der Raum dahinter ist dunkel. Ich gehe zurück, um das Licht wieder einzuschalten und kann nun nach nochmaligem Betreten den Raum problemlos durchqueren. Daß der Dampf aus der Maschine im nächsten Raum tödlich ist, beweist mir der Versuch darüber zu hüpfen. Der Dampf läßt sich aber leicht be-



Kunitoki ist tot!

seitigen, indem man die rechte der beiden Schalttafeln an der Maschine berührt. Der Weg zum Show-Down mit Kunitoki ist frei (»The Final Battle«).

Im ersten der beiden Räume dieses Levels begegne ich der Leibwache. Sie scheint unsterblich und regeneriert sich nach einer Prügelei mit enormer Geschwindigkeit, so daß ich den Raum fluchtartig verlasse. Auf dem Boden des zweiten Raums ist ein Pentagramm aufgezeichnet, an dessen Enden jeweils eine Kerze steht. Durch eine Bewegung, als wolle ich die Kerzen aufnehmen, beginnen sie zu leuchten. Der rote Wandbehang an der hinteren Seite des Raumes ist so verlockend, daß ich daran ziehe. Er schnappt nach oben und ein Zahlenschloß erscheint. Ich gebe also die Nummer ein, die ich mir am Computer aufgeschrieben habe. Leider habe ich zwischen durch noch einmal angefangen, so daß die Nummer nicht mehr stimmt. Und den neuen Code aus dem Computerterminal habe ich nicht geholt ...

Ein verzweifelter Aufschrei ändert nichts an der Tatsache, daß ich wieder von vorne anfangen muß. Ein Blick auf die Uhr verrät mir, daß ich es vor Mitternacht wohl nicht mehr bis dorthin schaffe, aber egal.

Fortsetzung auf Seite 144



Seltsam gefaßt trinke ich ein paar Tassen Kaffee, bevor ich mich wieder auf den Joystick stürze.

Stunden später stehe ich im hoffentlich letzten Anlauf wieder vor dem Zahlenschloß. Es öffnet sich und ich greife nach der darin aufbewahrten Kristallkugel. Jetzt geschehen mehrere Dinge gleichzeitig. Erstens gehen alle Kerzen aus, die ich gerade angezündet habe und zweitens stürzt sich ein weißer, gehörnter Geist auf mich, um mir den Garaus zu machen (auch noch von hinten, wie unfair ...). Instinktiv setze ich ihn mit einem Shuriken vorläufig außer Gefecht. Ich lasse Armanuki von Kerze zu Kerze rennen, um sie wieder anzuzünden. Pech gehabt, der Geist ist schon wieder bei Kräften, und die vier Kerzen, die ich schon angezündet habe, gehen wieder aus. Ich stürze aus dem Raum und gleich mit einer neuen Taktik wieder hinein, da draußen noch der Typ von vorhin wartet. Ich laufe am Geist vorbei und versuche, eine Kerze anzuzünden. Es geht! Kurz nachdem ich eine zweite Kerze angezündet habe, bricht mein vorletzter Ninja unter den unbarmherzigen Schlägen, die der Geist von hinten auf ihn herunterprasseln läßt, zusammen. Ich lasse meinen letzten Armanuki den Geist in die Mitte des Pentagramms locken und seinen letzten Shuriken schleudern. Der Geist fällt zu Boden. Zitternd, schwitzend und verzweifelt versuche ich die restlichen drei Kerzen anzuzünden. Das Pentagramm und der besiegte Körper des Shoguns Kunitoki blinken auf. Das war's! Oder doch noch nicht? Irgend etwas scheint noch zu fehlen.

Versuchsweise lege ich die Kristallkugel an ihren alten Platz – und siehe da, mein Auftrag ist endlich erfüllt!

Ein Glückwunsch und die Nachricht, daß ich Kunitokis Geist gebannt habe, sind der Dank für viele Stunden harter Arbeit. Den Joystick immer noch in den verkrampften Händen haltend sinke ich erledigt ins Bett. Gute Nacht ...

(Hendrik Schwarz/mf)

The Last Ninja II, Mediagenic, Preis: 44,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Ariola Soft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg

## Inserentenverzeichnis

Alcomp	117
Amstrad	83
Astro Versand	115
Audio Video	117
Bonito	116
Brinkmann	29
Combo	110
Complay	117
Computerladen	113
Computerladen Schäfer	117
CPS	99
Data 2000	114
Data Becker	133
Deutsche Bundespost	18, 19
Dolphin DOS	112
Eurosystems	22, 23
Garnet Weiss	110
Goodsoft Kornmann	32, 33
Grubert	113
High Speed	115
Hofstede	110
Lamm	115
Ludwig	110
Markt & Technik Buchverlag	26, 124, 134, 138, 139, 142
Mükra Datentechnik	65
New Era	115
Peiters	106
Print Technik	116
Rat + Tat	113
RKT	117
Rosenpläner	108
Roßmüller	116
Scantronik	79, 127
Vobis	5
Witte	113
2fach Computer	141

## Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Oskar Weber

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) – verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chef vom Dienst: Bärbel Gebhardt (bg)

Ressortleiter: Achim Hübner (ah), Arnd Wängler (aw)

Redakteure: Dirk Astrath (da), Andrew Draheim (ad), Matthias Fichtner (mf), Peter Pflügersdorfer (pd)

Alle Artikel sind mit dem Kürzel des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Hotline: Monika Weisel (mw) (640)

Redaktions-Assistenz: Brigitte Bobenstetter, Sylvia Derenthal (Tel. 089/46 13-202, FAX: 46 13-778), Helga Weber.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Chelayout), Dagmar Berninger

Titelgestaltung: Erich Schulze

Fotografie: Ilona Wiewiorra, Sabine Tennstedt, Roland Müller

Airbrush: Jan Vallach (Titel)

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862 329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/587 13 93, Telex: 047-132532

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden

gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder

gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der

Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung

der Programm Listings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von

Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß

Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung

herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer (Stellv.) 887

Anzeigenleitung: Philipp Schiede (399) – verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverkauf: Gabriele Leenen (282)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172)

Lisa Landthaler (233)

Anzeigenformate: 1/4-Seite ist 266 Millimeter hoch und 185 Millimeter breit (3 Spalten à 58 mm oder 4 Spalten à 43 Millimeter). Vollformat

297 x 210 Millimeter.

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreistabelle Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigenrundpreise: 1/4 Seite sw: DM 10200,- Farbzuschlag: erste und zweite Zusatzfarbe aus Europaskala je DM 1400,- Vierfarbzuschlag DM

3600,-. Platzierung innerhalb der redaktionellen Beiträge: Mindestgröße 1/4-Seite

Anzeigen im Computer-Markt: Die ermäßigten Preise im Computer-Markt gelten nur innerhalb des geschlossenen Anzeigenblocks, der ohne

redaktionelle Beiträge ist. 1/4 Seite sw: DM 8500,- Farbzuschlag: erste und zweite Zusatzfarbe aus Europaskala je DM 1400,- Vierfarbzuschlag

DM 3800,-.

Anzeigen in der Fundgrube:

Gewerbliche Kleinanzeigen: DM 12,- je Zeile Text.

Auf alle Anzeigenpreise wird die gesetzliche MwSt. jeweils zugerechnet.

Private Kleinanzeigen mit maximal 4 Zeilen Text DM 5,- je Anzeige

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aymer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 – 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/630052, Telefax: 00886/2/668767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit:

Abonnement-Service: Telefon 089/4613-366. Bestellungen nimmt der

Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Der Abonnent verlangt sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und

Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: monatlich

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet DM 6,50. Der Abonnementspreis beträgt im Inland DM 78,- pro Jahr für 12 Ausgaben. Der Abonnementspreis erhöht sich um DM 18,- für die Zustellung im Ausland (Schweiz auf

Anfrage), für Luftpostzustellung in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 38,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 58,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 68,-. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.

Druck: Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle im "64'er" erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Für den Fall, daß im "64'er" unzutreffende Informationen oder Fehler in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen enthalten sein sollen, haften der Verlag oder seine Mitarbeiter nur bei grober Fahrlässigkeit. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-778.

© 1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion "64'er".

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Oskar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Korler

Leiter Unternehmensbereich - Populäre Computerzeitschriften:

Eduard Heilmayr, Werner Peet

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522062

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen

direkt. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in

Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg, ISSN 0344-8843

