

# LONG PLAY

Nach der Schule war ich mich mit meiner Freundin Anna verabredet, doch sie kam nicht. Sollte sie wirklich zu dem geheimnisvollen Institut am Stadtrand gegangen sein, von dem sie gesprochen hatte? Ich muß sie unbedingt finden, schießt es mir durch den Kopf...

von Olaf Dzwiza

Ich durchkäme alle Straßen, doch ich sehe Anna nirgends. Als ich eine Telefonzelle entdecke, kommt mir der Gedanke, mal bei ihr anzurufen. Ihre Telefonnummer steht auf meinem Notizblock. Aber auch dieser Versuch – Fehlanzeige. Sie hat die Verabredung aber bestimmt nicht vergessen, also mache ich mich auf die Suche nach ihr.

Ich stehe vor meiner Wohnung und entnehme dem Briefkasten (schlage Briefkasten) einen Brief. Ich öffne ihn und lese, daß Anna auf einer heißen Spur ist, die Zahl 238 sei wichtig. Dann gehe ich in den neben der Schule liegenden Shop und kaufe Wein, etwas Kaffee und eine Salami. Doch wie komme ich jetzt zum Institut, wo ich Anna vermöre? Es soll am Müllplatz liegen. Vor mir ist eine Mülltonne, ich steige hinein und... bah ist das hier dreckig! Normalerweise ist es nicht meine Angewohnheit im Müll zu graben, doch hier finde ich Werkzeug und eine Spraydose.

Plötzlich wird es dunkel, ich finde mich im Müllwagen (gitt!) wieder, der mich zum Müllplatz bringt. Wie schon in der Anleitung zu lesen war, ist er ziemlich verrottet. In einem Müllhaufen finde ich noch ein nutzbares Einmachglas.

Weiter rechts geht es zum Autofriedhof (Bild 2). Ein alter, ziemlich defekter Trabant und ein Mercedes stehen hier. Erst sieht es so aus, als ob ich hier nichts ausrichten kann, also will ich zurückgehen, doch der Rückweg zum Müllplatz ist aus unerfindlichen Gründen versperrt. Ich muß also was mit den Autos

machen. Weder der Mercedes noch der Trabant sind fahrtauglich. Als ich die Haube des Mercedes öffne, erkenne ich auch den Grund. Es fehlt eine Autobatterie. Welch Glück, daß ich sie im Trabbi (unter der Trabbi-Haube) finde. Ich baue sie in den Mercedes ein und kann nun nur noch hoffen, daß genug Benzin im Tank ist. Ich probiere es und er fährt!

Doch nach kurzer Zeit ist der Spirit aufgebraucht. Ich stehe vor einem Haus (vermutlich dem Institut), das durch einen Drahtzaun gesichert ist. Sollte Anna wirklich versucht haben, das Geheimnis dieses Instituts zu enthüllen? Wird sie hier gefangen gehalten?

Ich gehe den Weg vor dem Zaun entlang, doch finde keinen Durchlaß. Auf den Baum klettern (Bild 3) kann ich nicht. Ich breche nur einen Ast ab. Und dann hätte ich mich auch noch beinahe mit den Bienen im Baumloch angelegt, als ich versuchte, sie ins Einmachglas zu stecken (Ich gewann, die Bienen landeten im Glas!)

Da fällt mir ein Hund auf, ich füttere ihn mit der Salami, gewinne anscheinend dadurch sein Vertrauen und werfe den Ast auf den Hof vor dem Institut. Der Hund gräbt sich ein Loch, um unter dem Zaun durchzukommen und den Ast zu holen. Ich folge ihm durch das Loch und gelange zu einer Eingangstür. Sicherheitshalber speichere ich hier den Spielstand. Arglos betrete ich die Halle des Instituts, ein Wächter wirft mich hinaus. Ich stehe wieder vor dem Zaun und nehme einen zweiten Anlauf. Diesmal sperrt mich der Wächter in einen Kerker, aus dem es kein Entkommen gibt (Bild 4). Ich lade den

# Dirty ANNA-GES

Spielstand und suche einen anderen Weg, ins Haus zu kommen. Am Eingang fällt mir ein Ventilator auf. Durch ihn jage ich die Bienen aus dem Glas. Nun kann ich das Haus ungehindert betreten. Die Wache hat mit den Insekten genug zu tun (Bild 5).

Im Büro des Portiers programmiere ich meine CashCard zu einer Türöffner-Magnetkarte und gelange mit dieser durch die Tür neben dem Lift in ein Vorratslager, aus dem ich mir eine Glühbirne und Benzin hole. Im Erdgeschoß entdecke ich einen großen Vorratsraum (ACHTUNG: vorerst meiden!) und ganz am Ende des Korridors den Raum mit dem Vorrührer.

Im ersten Stock ist eine Küche (Weinglas aus Schrank holen), ein großer Aufenthaltsraum mit Kaffeemaschine und zwei z.Z. nicht ansprechbaren Personen, das Da-

men- und Herren-WC (Handtuch nehmen) sowie zwei Zimmer mit allerlei elektronischem Kram. Aus dem linken der beiden hole ich einen Schlüssel, ein Videoband und eine Videokamera. Im rechten Raum ist ein defektes Hi-Fi-Set und ein Wandteppich über einem Bett. Ich werde mich nach meinem Rundgang darum kümmern. Im zweiten Stockwerk ist eine Tür mit dem Hinweis »Nur in dieser Richtung passierbar« (dahinter ist der Kerker!), ein dunkler Raum, mit ei-



1 Gleich geht es in der Mülltonne zur Kippe



4 Bienen beschäftigen den Wächter



5 Mit einem Videoband werden anwesende Personen betäubt

# VERZWEIFELT UCHT

ner nicht näher identifizierbaren Einrichtung und einer verschlossenen Tür, ein weiterer versperrter Raum und ein Zimmer mit einem großen Computerterminal. An der Wand hängt ein Feuerlöscher, den ich natürlich mitnehme. Eine Leiter führt hier nach oben in einen Arbeitsraum mit einer dritten verschlossenen Tür. Will man in die verschiedenen Etagen, ist das Treppenhaus oder der Lift zu benutzen, wobei man bei letzterem die rote Taste nicht drücken sollte.

WC. Daran könnten auch andere Gefallen finden, denke ich und gehe zum Aufenthaltsraum, wo ich den Film vorführe. Der Mann, der eben noch seine Mittagsmahlzeit zu sich nahm, startete gebannt zum Fernseher, während ich mir sein Schnitzel und das Messer schnappe. Mit dem Messer läßt sich die zugesperrte Tür in der zweiten Etage öffnen. In dem Raum dahinter ist ein weiteres Lager, in dem eine verschlossene Schachtel steht. Dank des Schlüssels ist die Schachtel schnell geöffnet. Eine Flasche und ein Hypnosevideoband sind in ihr. Die Flasche ist so verdreht, daß ich sie im Herren-WC waschen gehe. Nun kann ich auch die Schrift auf ihr lesen: »Anti-Hypnose-Getränk, reicht für zwei Personen«. Ich gehe nun zum Raum mit dem Vorfühler, gebe ihm das Schnitzel,

worauf er sagt, ich solle mich bei ihm wie zu Hause fühlen, und schalte den Videorecorder aus. Den darinliegenden Film ersetze ich durch das Hypnosevideoband und starte das Gerät wieder. Und nun in den Kinosaal und zuvor (ich denke an das Video) noch das Anti-Hypnosegetränk getrunken. Im Vorführraum erlebe ich eine Überraschung. Anna ist hier (Bild 6)! Ich schüttle sie wach, doch sie schläft gleich wieder ein. Beim nächsten Versuch gebe ich ihr in der kurzen Wachheitsphase ebenfalls das Anti-Hypnosegetränk. Sie bleibt wach, drückt mir den Schlüssel für das Labor (Magnetkarte) in die Hand und verschwindet. Kein Dank, nichts. Noch nicht einmal die Meldung, daß ich gewonnen habe.

Also gebe ich mich in den einzigen Raum, der noch eine verschlossene Tür hat, der Raum, über dem Terminalzimmer (3. Stock). Ich will die Tür öffnen, doch zuerst soll ich gute Geister holen. Wie denn das?

Da fällt mir ein, daß ich das Geheimnis des dunklen Raums im zweiten Stock noch nicht kenne. Ich beuge mich dorthin, setze die Glühbirne ein und was sehe ich: eine Maschine zur Geisterproduktion (Bild 7)!

Aus einem Menü wähle ich gute Geister (schalt ein Güter Geist), nehme das Gefäß mit den Geistern an mich und gehe zur Labortür zurück. Die Tür zu dem Raum neben dem Geisterlabor läßt sich mit der Codezahl aus Annas Brief öffnen. Doch dort gibt es scheinbar nichts zu tun.

Als ich sie öffnen will, erscheint ein Hinweis. Es sei sinnvoll, erst das Spiel zu speichern. Dem kann

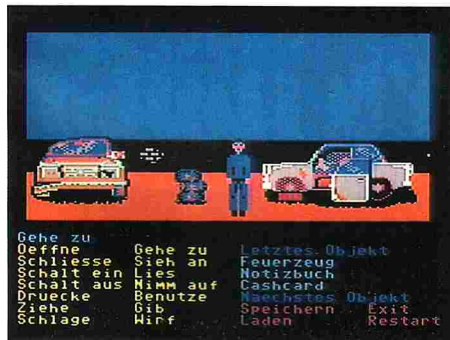
ich mich vollstens anschließen. Also betrete ich das Labor und kurz darauf wird die Befehlsleiste abgeschaltet. Doch was dann passiert, soll jeder selber erleben. Nur noch eines, die Lösung ist ganz nahe... Laßt Euch überraschen! (lb)

## 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. Außerdem freuen wir uns über Szene-Fotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakami
- 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)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4)
- und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance Teil 1
- 7/92: Pool of Radiance Teil 2
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty

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



2 Gegensätze ziehen sich an – Trabi und Mercedes



3 Das Hündchen gräbt ein Loch unter dem Zaun

Nun beuge ich mich in den Raum mit dem Wandteppich, ziehe ihn von der Wand und entdecke ein Loch mit Blick in den Damen-duschraum. Die Filme eines gewissen Privatsekkers reichen mir nicht, ich nehme die Videokamera und filme die Situation im Damen-



6 Das Ende ist schon nah