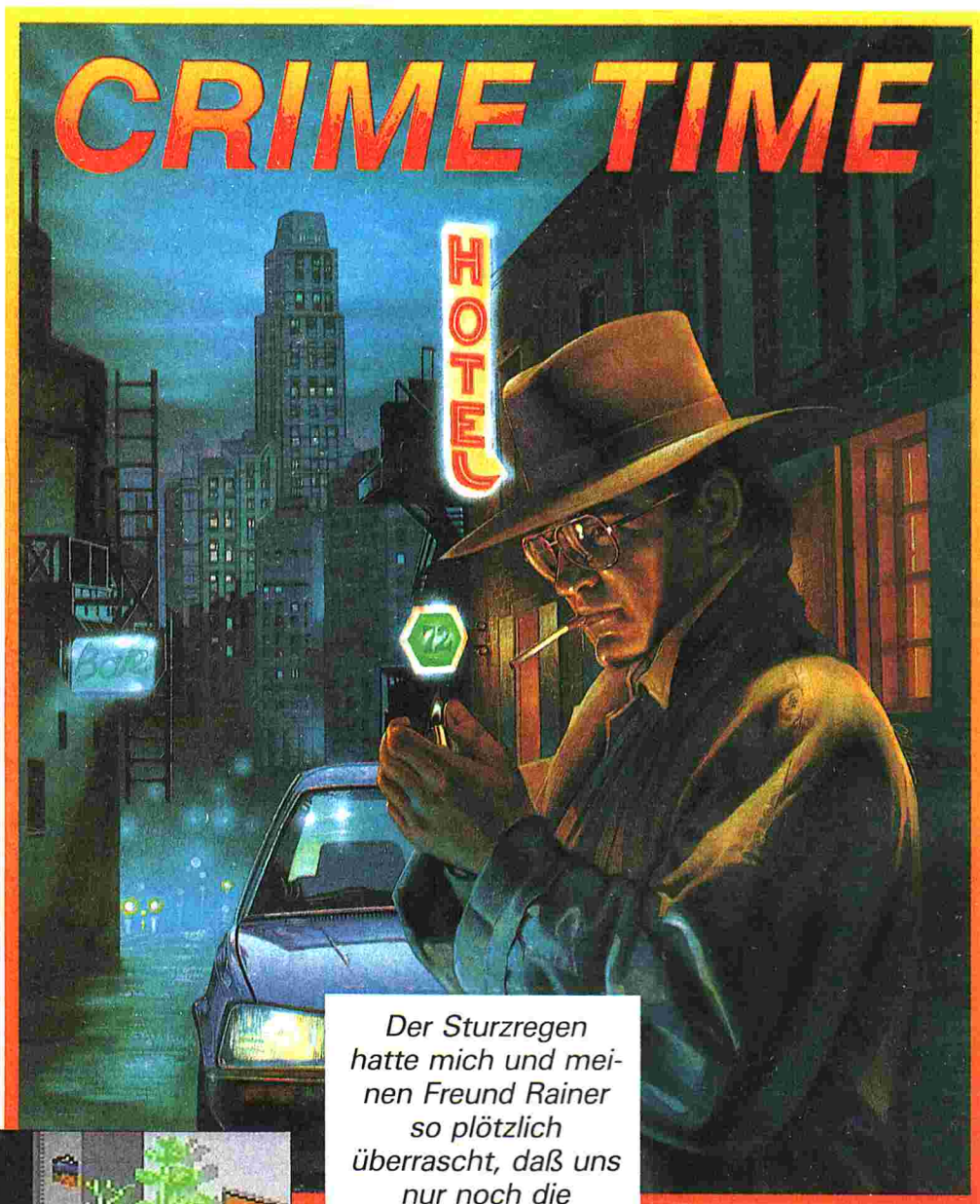


Unser kleines Gelage an der Hotelbar hatte verhängnisvolle Folgen, denn in meinem hilflosen Zustand verwechselte ich das Zimmer. Am Morgen fand ich mich in einem Raum mit einem toten Mann wieder. Alle Welt dachte natürlich, daß ich mit seinem Tod zu tun hätte. Deshalb will ich mich aufmachen, um meine Unschuld zu beweisen. Da Rainer keine Anstalten macht, mich bei meinem Unternehmen zu unterstützen, gehe ich allein los. In meinem Besitz befindet sich der Zimmerschlüssel und ein Zehnmarkschein. An den Wänden des Flurs hängen nichtsagende 08/15-Bilder. Ich entschlüssele mich, nach Norden zu gehen. Der Korridor macht hier eine Biegung. Plötzlich hoppelt ohne Vorwarnung ein menschengroßes weißes Kaninchen mit einer Sonnenbrille daher und baut sich vor mir auf. Verwirrt berühre ich es, worauf es sich mit den Worten »Verdammt Gammel! Schon wieder im falschen Adventure! Wo steckt dieser blöde Logan?!« in Luft auflöst. Vielleicht sollte ich meinen Alkoholkonsum doch ein wenig einschränken! Im Westen entdecke ich eine Tür, die mit einem Zahlenschloß gesichert ist. Da ich die Kombination nicht kenne, setze ich meinen Weg in Richtung Norden fort. Ich gelange an eine Treppe, die ich nach der Zecherei mit Rainer letzte Nacht nach oben gewankt bin. Im Westen entdecke ich eine Tür, die jedoch auch versperrt ist. Ich beschließe, mich über die Treppe ins Stock-



Der Sturzregen hatte mich und meinen Freund Rainer so plötzlich überrascht, daß uns nur noch die Flucht ins nahegelegene Hotel blieb. Um die Wartezeit zu überbrücken, nahmen wir an der Hotelbar erst einmal einen richtigen zur Brust...

den zu einem Jahr Hotline bei einer Spielzeitschrift verknackt. Ich verlasse das Zimmer von Mr. Grey und gehe Richtung Süden weiter. Ich erreiche eine Gabelung, wobei der Weg nach Westen in den Duschraum führt. Ich nehme den Weg nach Osten und komme in den Speisesaal. Im Lokal sitzt Dr. Baumann samt Gattin, die mich mustern. Verlegen schlendere ich an ihnen vorbei. Ich begeben mich auf das Herren-WC im Osten. Außer einer wunderschönen Kloschüssel kann ich aber nichts entdecken und beschließe, auch noch das Örtchen für die Damen unter die Lupe zu nehmen. Dort gibt's aber auch nichts Interessantes für mich und ich gehe wieder zurück zum Restaurant. Im Norden finde ich die Tür zur Küche. Ich fasse mir ein Herz, öffne sie und gehe hinein. Hier treffe ich Alex den Koch, dem ich meinen Zehnmarkschein unter die Nase halte. Ich bekomme vom Küchenchef eine gute Fla-



Vor meinem Zimmer

werk darunter zu begeben. Im Westen dieses Korridors entdecke ich wieder eine Tür – diesmal nicht verschlossen. Ich betrete den Raum und begegne Mr. Grey, der mir in voller Ski-Montur gegenübersteht. Er begrüßt mich mit einem warmen Lächeln. Ich durchsuche schnell sein Zimmer, kann aber nichts finden. Schließlich

schalte ich den Fernseher ein und bekomme gerade noch den Rest einer Sendung über Raubkopierer mit. In der Reportage sehe ich, wie zwei jugendliche Computerfreaks, die es gewagt hatten ein Spiel der Byteriders zu cracken, von zwei Programmierern mit glühenden Joysticks gefoltert werden. Sie gestehen schließlich alles und wer-



Die Treppe zum ersten Stock

sche Wein und Wechselgeld in Münzen. Als ich bemerke, daß sich der Stimmungspegel des Kochs nicht im positiven Bereich bewegt, verlasse ich die Küche. Sorgsam schließe ich die Küchentür, damit der Koch nicht sehen kann, was ich draußen treibe. Damit kein Geräusch meiner Unternehmungen an das Ohr des Küchenmeisters dringt, investiere ich einige Münzen in den Musikautomaten und wähle stimmungsvolle Heimatlieder aus. Mein nächstes Ziel ist das Zimmer des Kochs, welches sich im Nord-Osten befindet. Dort finde ich einen Sicherheitsschlüssel, den ich einstecke, da er sicher zum Öffnen von Vorrats- und Speisekammern dient. Ich mache mich auf die Suche nach den besagten Räumen, wieder in Richtung Süden. An den ersten beiden verschlossenen Türen probiere ich den Schlüssel. Die Tür im Osten erweist sich als Fehlanzeige. Im Westen habe ich mehr Glück. Nach diesem Volltreffer sage ich nur: »Let's go West!«

Der Abstellraum

Nun befinde ich mich in der Schatzkammer des Königs von Derogwania, wo unzählige Ritter ihr Blut vergossen haben... Ich befinde mich natürlich nicht in der besagten Schatzkammer, sondern in einem Abstellraum - jaja der Restalkohol! Ich nehme das Werkzeug und die Taschenlampe an mich und setze meinen Weg nach Süden weiter fort. Ich gelange zur Rezeption und treffe Mr. Schmidt, den Hotelchef. Mir scheint, er braucht Arbeit! Kann er haben! Ich

ich öffne. Um hinabzusteigen, brauche ich aber eine Leiter oder ein Seil. Ich schließe die Klappe und mache mich auf die Suche nach dem gewünschten Gegenstand. Ich gehe noch einmal an der Dusche vorbei und finde dort einen Dietrich, den der Hotelchef scheinbar verloren hat. Mit ihm kann ich die versperrten Türen öff-

Das rote Telefon

nen. Als erstes nehme ich den Raum gegenüber der Abstellkammer in Augenschein. Dort gibt es aber nichts zu entdecken und ich fasse den Entschluß, die zweite Etage noch einmal genauer zu untersuchen. Dort angelangt, verschaffe ich mir mit dem Dietrich Zugang zu dem Zimmer im Westen. Beim Betreten fällt mir auf, daß das Zimmer ungewöhnlich sauber und aufgeräumt ist. Sofort

schießt mir der Gedanke, daß hier etwas oberfaul ist, durch den Kopf. Mir fällt auf, daß die Farbe des Telefons, im Gegensatz zu den anderen Zimmern, rot ist. Nach genauerer Inspektion merke ich mir die Nummer des Apparats. Ich schalte den Fernseher ein und sehe einen Bericht über eine gestohlene Formel. Danach verschwinde ich aus dem Zimmer und wähle die südliche Richtung. Ich erreiche die Tür mit dem Zahlenschloß und biege nach Osten ab. Ich betrete im Osten die Flitterwochen-Suite, wo ich von Terry und Gwendolyn Young begrüßt werde. Die beiden sind ein jung vermähltes Ehepaar. Die Durchsuchung der Suite bringt kein Ergebnis und da zuviel TV verblödet, lasse ich den Fernseher aus. Weil die beiden Frischverheirateten allein sein wollen, verschwinde ich. Im Norden verschaffe ich mir Zutritt zu dem Zimmer ei-

nes älteren Ehepaars. Im Zimmer nehme ich eine Schere und die Bücher an mich. Dann gehe ich weiter und finde einen weiteren Duschraum. Eine kleine Erfrischung kommt mir gerade recht und deshalb springe ich erst einmal unter die Dusche. Vor lauter Eile habe ich vergessen meine Kleider auszuziehen. Ich drehe das Wasser ab und trockne mich und meine Kleider mit einem Fön. Dabei entdecke ich ein Stück Papier an meinem Schuh. Ich stecke es gedankenverloren ein, weil ich es erst später untersuchen will. Anschließend beuge ich mich wieder auf mein Zimmer zurück, wo ich den Rucksack durchwühle. Ich entdecke einen Recorder, eine

Dr. Krachov

Kassette und den Kopfhörer. Ich lasse das Zimmer hinter mir und beuge mich nach Süden. Dort begegnet mir Dr. Krachov vor seinem Zimmer, der mich freundlich begrüßt. Da er sich für den begnadetsten Schachspieler jenseits des Urals hält, fordere ich ihn gleich zu einem Match heraus. Ich besiege ihn nach zwei Minuten mit einem stümperhaften Schäferzug. Daraufhin rennt er weinend davon. Ich hebe ein herumliegendes Schachmagazin auf und entdecke einen interessanten Artikel über Schacheröffnungen von Dr. Krachov. Ich laufe dem Doktor hinterher und weise ihn auf den Artikel hin. Winselnd gesteht er, daß er nur die Namensgleichheit benutzt habe, um auch einmal als anerkannte Persönlichkeit behandelt zu werden. Ich verspreche, das Geheimnis zu



Die Baumanns im Speisesaal



Viel gibt es in diesem Zimmer nicht zu holen

laufe schnell zurück zum Duschraum und setze die Brause mit dem Werkzeug außer Gefecht. Dann melde ich den Schaden Mr. Schmidt, der sofort die Rezeption in Richtung Dusche verläßt. Ich bin nun allein am Eingang und untersuche die Umgebung. Unter dem Teppich finde ich eine Falltür, die



Koch Alex in seinem Reich



Mr. Schmidt an der Rezeption



In der Vorratskammer

wahren und vernichte das Heft. Ich verlasse den Doktor und nehme mir sein Zimmer vor. Belohnung für die Suche: ein Walkman und Munition. Im Osten will ich das Zimmer mit dem Dietrich öffnen, bemerke aber, daß das Zimmer von innen abgeschlossen ist. Der Bewohner sieht fern und hat voll

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenenfotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

64'er-Longplay

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: Turrigan
1/91: R-Type
2/91: Dragon Wars (Teil 1)
3/91: Dragon Wars (Teil 2)
4/91: Pirates
5/91: Bard's Tale

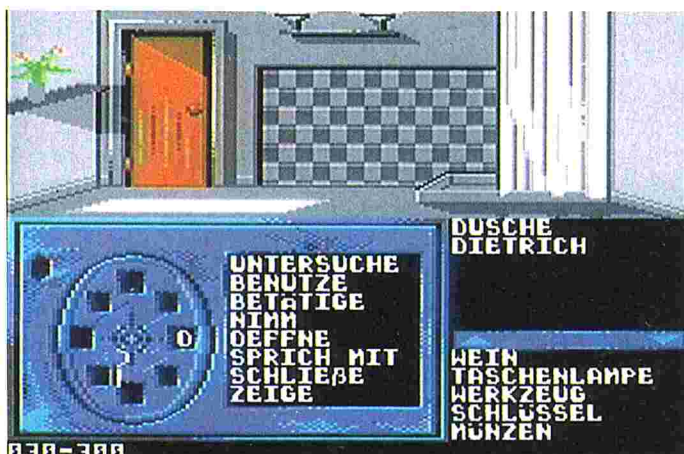
6/91: Bard's Tale (Teil 2)
7/91: Turrigan II (Teil 1)
8/91: Turrigan II (Teil 2) und Secret Silver Blades
9/91: Turrigan II (Teil 3) und The Last Ninja
10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
12/91: Armalyte (Teil 1)
1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
2/92: Bard's Tale 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
10/92: Curse of the Azure Bonds
11/92: Ultima 6 (Teil 1)
12/92: Ultima 6 (Teil 2)
01/93: King's Bounty
02/93: Creatures 2
03/93: Crime Time
Top Spiele 2: Bard's Tale 3 und Zak McKracken
Top Spiele 3: Turrigan und Death Knights of Kryn

Unsere Anschrift:

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

die Lautstärke aufgedreht. Ich kehre um und beschließe, beim oberen Duschraum noch einmal vorbeizusehen. Unter der Dusche finde ich Gwendolyn – was für eine Figur... Nachdem ich mich genug an der Dame ergötzt habe, gehe ich auf die Herrentoilette und will erst einmal allein sein. Doch ich bemerke, daß auch Mr. Young anwesend ist und eine längere Sitzung abhält. Diese Chance will ich nutzen und das Zimmer des Ehepaars Young noch einmal besuchen. In der Flitterwochen-Suite finde ich Bettwäsche. Meine James-Bond-Kenntnisse bringen mich auf eine Idee! Ich stelle mit Hilfe der Schere ein Seil aus der Bettwäsche her. Bevor ich zur



Die Dusche im ersten Stock

dem Recorder zu sehen. Ich finde ihn auf dem Korridor vor der Suite. Die Kassette stecke ich in den Walkman und benutze ihn mit den Kopfhörern. Was sich zu hören bekommt, ist äußerst delikat, bringt mich aber nicht weiter!

Nun wird es aber Zeit, sich noch einmal mit der Falltür zu beschäftigen. Also ab in Richtung Rezeption. Zuvor setze ich die Dusche im Obergeschoß außer Gefecht, damit ich den Portier fortlocken kann. Unten angekommen, berichte ich von dem Malheur. Kurze Zeit später bin ich allein in der Rezeption. Bevor ich aber den Keller öffne, gehe ich noch einmal in das Zimmer im Osten. Es gehört, laut einem Schild an der Tür, Mr. Schmidt. Im



Mr. Grey im Skianzug

Suite ade sage, lege ich die Kassette in den Recorder und schalte auf Aufnahme. Der Recorder verschwindet unter dem Bett, denn ich will ganz gerne wissen was die beiden Youngs so treiben. Mein nächster Weg führt mich wieder in den nun leeren Speisesaal. Ich gehe wieder nach oben, um nach



Der vermeintliche Schachmeister

Bett werde ich fündig und zähle eine Armband-Kuckucks-Uhr zu meinem neuen Besitz. Im Nachttisch finde ich eine Zahlenkombination, die sicher für das Zahlenschloß im zweiten Stock ist. Als nächstes schalte ich den Walkman an und verbinde ihn über den Kopfhörer mit dem Telefon. Ich wähle die Nummer des roten Telefons. Im



Wieder zurück im Zimmer



Nicht schlecht, Herr Specht!

selben Moment ist der Hotelier auf dem Weg nach unten und hört das Klingeln des Telefons. Er nimmt den Hörer ab und lauscht gespannt. Nun habe ich freie Bahn. Ich schalte die Taschenlampe an, befestige das Seil an der Rezeption und klettere nach unten. Ich bin nun im Keller. Ich ziehe das Antennenkabel aus der Dose und denke hämisch über den Effekt nach. Dann verlasse ich den Keller mit dem Seil. Ich schließe die Klappe, schalte die Taschenlampe aus und lese dann im Gästebuch. Der einzige Fremde, der darin auftaucht, ist John Carlisle – wahrscheinlich der Ermordete. Nun greife ich meinen Walkman und lese noch ein Plakat über die Byteriders. Im Speisesaal erblicke ich Mr. Fuji und spendiere ihm einige Gläser von meinem Wein. Nach einer kurzen Unterhaltung, schenkt er mir zum Dank für den kleinen Umtrunk einen elektronischen Bausatz für einen Sender und Empfänger. Da eine ausführliche deutsche Beschreibung fehlt, su-

Mr. Fuji

che ich in seinem Zimmer. Ich finde sie und kann nun mit dem Basteln beginnen. Um mich zu be-

danken, eile ich noch einmal in den Speisesaal. Mr. Fuji ist aber verschwunden, dafür sitzt das Ehepaar Young dort. Eine innere Stimme sagt mir, noch einmal die Flitterwochen-Suite zu besuchen. Auf dem Weg dahin, komme ich an der Tür mit dem Zahlenschloß vorbei und probiere die Kombination aus Schmidts Zimmer aus. Das Schloß schnappt auf. Beim Betreten entdecke ich wieder eine Leiche. Ich durchsuche die Taschen-

Die Formel

des toten Mannes und finde ein Feuerzeug, mit dem ich das Spezialpapier belichten kann, da es ultraviolettes Licht ausstrahlt. Auf dem Papier erscheinen merkwürdige Schriftzeichen. Es scheint irgend eine Formel zu sein! Da Chemie noch nie meine Stärke war, verlasse ich ohne weitere Erkennt-

nisse das Zimmer. Zuvor lasse ich aber noch die Pistole vom Boden mitgehen. Sie ist nicht geladen.

Im Zimmer der Youngs öffne ich mit dem Werkzeug das Telefon und installiere den Sender darin. Ich baue das Telefon wieder sorgfältig zusammen und verschwinde aus dem Raum. Im Korridor nehme ich den Recorder, schalte ihn auf Aufnahme, stöpsle den Kopfhörer ein und kopple ihn mit dem Empfänger. Nach einer Weile kommen Mr. und Mrs. Young wieder auf ihr Zimmer. Über meine Anlage bekomme ich ein Telefonat mit, in dem sich Mr. Young mit einem Mann mit russischem Akzent unterhält. Im Gespräch erzählt Young von der erfolgreichen Liquidierung eines englischen Agenten. Die gewünschte Formel konnte er aber bisher nicht auftreiben. Nun habe ich den Beweis, daß das Ehepaar Young für den russischen Geheim-

dienst arbeitet. Nun heißt es aber eingreifen. Ich lade die Pistole und trete danach gegen die Tür der Flitterwochen-Suite. Sie springt auf und ich hechte mit einem Satz in den Raum rein.

Mit der Pistole halte ich das Agenten-Pärchen in Schach, welches sich gerade auf dem Bett vergnügt. Als ich ihnen grinsend begreiflich mache, daß ich ihr Spielchen durchschaut habe und sie fesseln will, tritt Mr. Grey ins Zimmer. Er gibt sich als amerikanischer Spion zu erkennen und will

Die Verhaftung

die Geheimformel haben. Der tote Agent wollte sie ihm verkaufen, wurde aber kurz vor dem geplanten Handel von den Russen aufgespürt und umgelegt. Da die Youngs jedoch die Formel nicht finden konnten, blieben sie am Ort des Geschehens. Als ich dann stockbesoffen in ein falsches Zimmer gelangt war, bot sich eine gute Gelegenheit, die Spur zu verwischen. Kurze Zeit später trifft die Polizei ein und nimmt die Youngs mit. Nachdem die Polizei weg ist, eile ich zu meinem Freund Rainer, denn so ein Erfolg muß begossen werden.

