

von Manfred Hirt

Tja, mein Mädchen ist inzwischen erfolgreich ins Filmgeschäft eingestiegen und dreht die absolut besten Horrorstreifen in ihren Black-Widow-Studios. Da bleibe sogar ich wach. Jedenfalls bin ich jetzt hier!

Seltsam, keine Menschenseele weit und breit. Das große Eingangstor ist sonst nie verschlossen und von den Wachposten ist auch keiner zu sehen. Hier ist was faul! Nur Elviras Nobelschlitten steht noch auf dem Parkplatz. Also ist sie doch irgendwo im Studio.

Nur, wie komm ich da rein?

Das Wachhaus ist natürlich auch fest verriegelt. Ungeduldig laufe ich auf und ab und stolpere dabei über einen Stein. Der kommt ja wie gerufen. Ich bücke mich, um ihn aufzuheben. Dabei fällt mir ein vergammelter Pilz auf, der sich zwischen all dem Unkraut behauptet. Einer seltsamen Regung folgend, nehme ich Stein und Pilz an mich. Mit voller Wucht schleudere ich den Stein durch die Glasscheibe der Wachhaustür, der Rest ist ein Kinderspiel. Im Wachhaus ist auch niemand. Neugierig öffne ich die Tür zum Nebenzimmer. Oh Gott, Alfred was ist los? Blutüberströmt fällt mir einer der Security-Leute vor die Füße. Den hat es böse erwischt. Was zum Teufel läuft hier? Tut mir leid alter Junge, aber ich brauche deinen Schlüssel. Ich nehme dem Toten den Schlüssel ab und stecke ihn in die Sicherheitsanlage. So, noch schnell den Code eingeben – 6850 – und mit lautem Quietschen öffnet sich das große Tor. Na bitte, das hätten wir.

Im Black-Widow-Filmstudio

Bevor ich den Studiokomplex betrete, untersuche ich Elviras fahrbaren Untersatz. Im Kofferraum finde ich eine Drahtschere. Es kann bestimmt nichts schaden, wenn ich all den Krempel, den ich so sehe, mitnehme. Ich hab zwar noch keinen Schimmer, mit wem oder was ich es hier zu tun habe, aber schon McGyver lehrt uns, daß noch so unwichtig erscheinende Dinge in ausweglosen Situationen lebensrettend sein können.

Ich wende mich nach Osten und betrete die Eingangshalle. Dort greife ich mir den Feuerlöscher an der Wand und stehe genau vor dem Lift, nachdem ich die Schwingtür passiert habe. Wollen mal sehen, was hier noch so geboten ist.

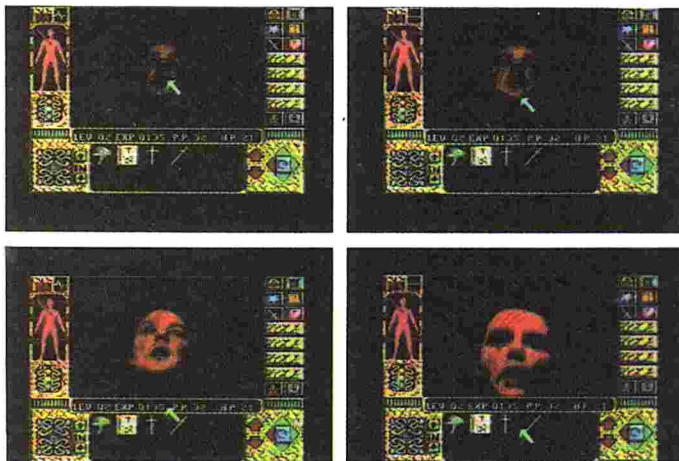
Ich steige in den Aufzug und drücke den Knopf für den zweiten Stock. Der Lift setzt sich in Bewegung und ein paar Sekunden später hält er schon wieder mit einem Ruck. Die Tür gleitet langsam zurück und ich spüre wie mir eine Gänsehaut über den Rücken läuft.

Elvira II

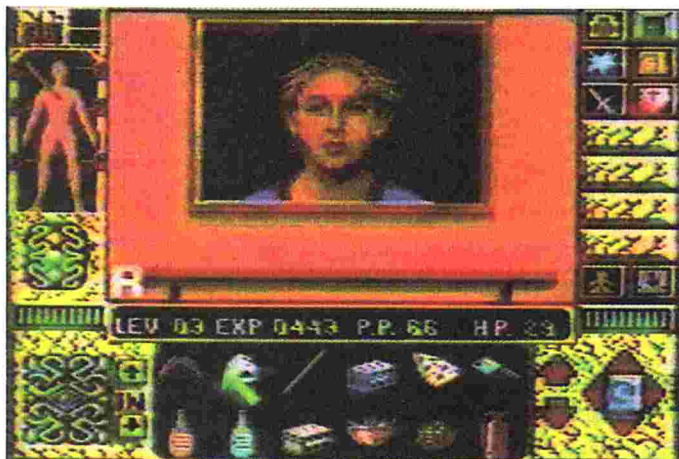
Ich hätte schon vor Stunden im Studio sein müssen, um Elvira bei einigen kniffligen Szenen zu helfen. Aber leider bin ich zu Hause vor der Flimmerkiste eingekickt. Das gibt Ärger! Elvira ist ja sonst die Ruhe in Person, aber wenn man sie versetzt...



Da sind wir ja – Elviras Filmstudio



Der erste Tote kippt aus dem Wandschrank im Wachhaus...



Diese Stille macht mich ganz verrückt. Ich biege nach rechts um die Ecke und stehe auf einem langen Korridor von dem viele Türen abzweigen. Ohne lange zu überlegen, stürme ich in den Computerraum. Er ist leer. Nur ein paar alte Floppys sind aufzutreiben. Egal, ich nehme sie mit und hole mir als nächstes aus dem Zimmer des Direktors je eine Flasche Brandy und eine Flasche Whisky. Wußte schon immer, daß sich der Alte ganz gerne mal einen Schluck genehmigt. Na, bei all den haarsträubenden Movies, die in diesem Studio gedreht werden, auch kein Wunder. Dann stehe ich in Elviras Garderobe. Mmmmmh..., wie gut es hier riecht! Der Duft ihres Parfums hängt noch in der Luft. Schnell, bevor mir die Sinne schwinden, raffe ich alles was nicht niet- und nagelfest ist, an mich. In der Maske setze ich mir zum Spaß eine Perücke und einen Hut auf. Naja, nicht so mein Stil.

In einer Schminkschutulle finde ich noch eine Sonnenbrille. Nach der Devise »mehr ist besser als wenig«, verstaue ich das Zeug in meinem Inventory und setze meinen Rundgang fort. Nichtsahnend drücke ich die Türklinke des Kostümmimmers... Hilfe, was – was ist das? Eine fürchterlich entstellte Hexe stürzt sich auf mich. Das kann doch nicht wahr sein, die ist echt, keine Verkleidung.

Das verhexte Top-Model

Geistesgegenwärtig zücke ich mein Messer, das ich immer bei mir habe und steche wie wild auf die Höllencreatur ein. Nach einer Ewigkeit bricht die häßliche Alte zusammen. Nur das glitschige Auge ist noch übrig von ihr. Ich nehme es als Beweis mit, denn das glaubt mir sonst keiner. Mit zitterigen Händen greife ich nach einem Laborkittel, einer Zaubertunika und einem Florett. Nichts wie raus hier! Vielleicht ist eine Tarnung doch nicht so schlecht? Also schlüpfte ich im Maskenzimmer in den Laborkittel und setze mir die Perücke sowie die Sonnenbrille auf. Als ich mich so verkleidet im Spiegel betrachte, kann ich schon wieder lachen. Im neuen Outfit wage ich mich zurück zum Lift und fahre runter ins Kellergeschoß.

Dort treffe ich einen alten Indianer. Endlich ein menschliches Wesen. Ich bestürme ihn mit Fragen, aber um mir helfen zu können, muß ich ihm zuerst einiges besorgen. Allerdings weiß er, was mit Elvira geschehen ist: Sie wurde von einer bösen Macht in eine der beiden Filmkulissen verschleppt!

Erstmal verkleiden, denn hier bin ich ja bekannt wie ein bunter Hund

Bisher dachte ich, daß solche Typen nur über den Bildschirm flimmern und dort Unheil stiften, aber jetzt stören sie mein sonst so geruhsames Leben ganz empfindlich. Elvira halte durch! Ich verliere

fertig. Um mich vor weiteren unangenehmen Überraschungen zu schützen nehme ich gleich mal einen kräftigen Schluck von jedem. Nun kann die Suche endlich beginnen.

Neu motiviert stapfe ich die Treppe hinauf und gehe nach Westen. Durch eine Tür komme ich ins Badezimmer, das ich um einen Schwamm ärmer mache. Wieder zurück auf dem Gang, wende ich

mich nach Osten und finde in den nächsten Zimmern eine Leiter und eine Schachtel Zündhölzer. Dann betrete ich eines der Schlafzimmer. Ich untersuche das Bett eingehend und entdecke unter den kuschligen Daunen einen Knopf. Mit bebender Hand drücke ich das blinkende Ding. Schnarrend öffnet sich vor mir in der Wand eine Geheimtür. Mir stockt der Atem, als ich im Inneren der Kammer eine Horde schlafender Vampire erblicke. Nur nicht aufwecken! Auf Zehenspitzen hole ich mir die Kerzen und den Kelch vom Altar. Unbeschadet kehre ich ins Schlafzimmer zurück und ziehe das von Blut besudelte Lacken vom Bett. Nein, schon wieder ein Toter! Doch urplötzlich richtet sich der totegeglaubte Mann auf und macht eine schreckliche Wandlung durch. Der verzerrte Körper trachtet mir nach dem Leben. Ich schleudere ihm einen Feuerballzauber entgegen und augenblicklich liegt der leblose Körper wieder friedlich auf dem Bett. Völlig entkräftet entreiße ich dem Toten einen Schlüssel und ein Foto, das einen Typen mit Laborkittel, Sonnenbrille und Waver-Frisur zeigt. Bin das etwa ich? Aber wer hat mich geknipst?

Wie man sich bettet, so...

Im Zustand absoluter Verwirrung taumle ich aus dem Zimmer und finde im Osten noch zwei Schlafzimmer. Das erste ist total uninteressant, ich verlasse es sofort wieder. Aber im zweiten fühle ich mich seltsamerweise sehr heimelig und wanke wie ein Schlafwandler sofort auf das Bett zu. Ja, Schlaf ist jetzt genau das was ich brauche! Kaum habe ich mein müdes Haupt niedergebetet, versinke ich im Reich der Träume. Elvira ist plötzlich bei mir. Ist etwa alles nur ein übler Traum gewesen? Doch als sich die Gestalt meiner Liebsten in eine schreckliche Fratze verwandelt, bin ich wieder hellwach.

Noch etwas schockiert packe ich das Kopfkissen und die Stimmgabel und stolpere ins Kinderzimmer. Dort nehme ich den hübschen Gummiball mit. Wieder auf dem Flur, gehe ich nach Norden und erklimme die Treppe zum Dachboden. Ein Sarg steht vor mir. Gewarnt durch die bisherigen Vorkommnisse bin ich auf alles gefaßt. Und tatsächlich, der Sargdeckel bewegt sich, und ich werde mit einem weiteren Vampir konfrontiert. Eine rettende Idee schießt mir durch den Kopf: Ich lasse die Stimmgabel singen, das Dachfenster zerbricht und der einfallende Lichtstrahl verbrennt den Blutsauger. Erleichtert atme ich erst einmal tief durch und stelle die Leiter an die Fensteröffnung. Nach dieser kurzen Verschnäufpause eile



In der Kantine ist nicht's los – wo sind denn die ganzen Mitarbeiter?



In der Maske gibt es hoffentlich was zu holen

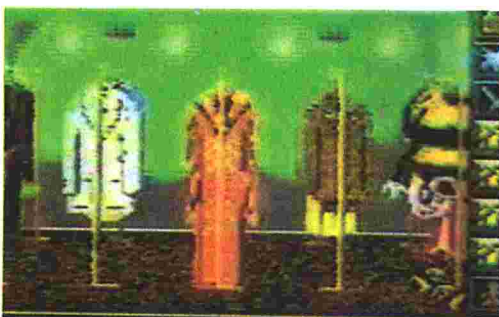
keine Zeit und lasse mich vom Fahrstuhl in den ersten Stock beamen, um die Drehorte des Grauens nach Elvira zu durchkämmen.

Da mir das Geisterhaus im Vergleich zum Friedhof etwas sympathischer erscheint, entschliefte ich mich, die Suche in dem alten Kasten zu beginnen. Um mir Zutritt zu verschaffen, muß ich zuerst den Code an der Studiotür 2 knacken. Elvira, meine Süße, hoffentlich hast du die Kombination nicht schon wieder geändert... Yeah, das Baby ist offen.

Nichts hält mich jetzt noch auf. Im »house of horror« angelangt, muß ich mich erst einmal orientieren. Ist nämlich schon eine Weile her, seit ich das letzte Mal hier war.



Die Dame wird ganz sicher nicht Playmate!

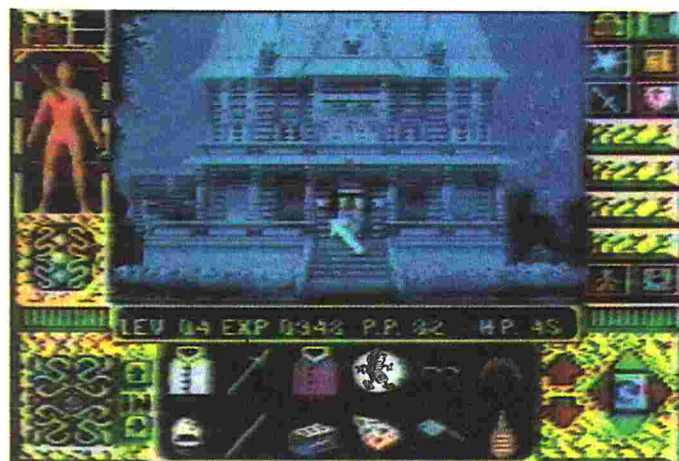


Die Klamotten sind zu was nütze



Die Rothaut hat was wichtiges zu sagen

Na, das Barometer hängt hier auch so einsam an der Wand. Bestimmt fühlt es sich bei all dem anderen Krimskrams viel wohler. Ich nehme es vom Haken und stecke es ein. Bodybuilding zählt sich eben doch aus! Nun ist es an der Zeit, sich gegen das Böse zu wappnen. Simsalabim – nach einem alten Familienrezept braue ich mir auf die Schnelle ein paar »livesafers« bzw. Zaubersäfte. Also, was genau brauche ich? Als sehr nützlich erweisen sich normalerweise der Feuerballzauber, die Eispeile, die Heilenden Hände, der Mutmacher und der Glückstrank. An die Arbeit. Mit Hilfe der Taschentücher, des Brandys und des Amuletts sind die bunten Wässerchen bald



Nun geht's ab ins Geisterhaus

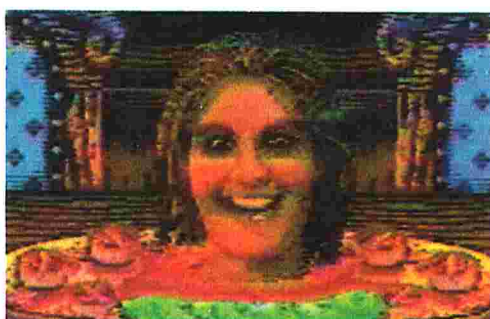
ich zurück in die Eingangshalle und wende mich der Tür im Osten zu. Ich öffne sie und erblicke mir gegenüber zwei imposante Ritterrüstungen, die eine weitere Tür einrahmen. Von der rechten Rüstung montiere ich den Helm und den rechten Stulpenhandschuh ab und folge den Räumlichkeiten nach Osten. Aus der geschlossenen Tür erscheint plötzlich ein kleines Gespenst und fordert von mir etwas zum Spielen. Die Sammlerei macht sich eben doch bezahlt! Ich krame aus meinem Inventory den roten Ball hervor und werfe ihn dem Geisterwesen zu. Glücklicherweise verschwindet es ebenso schnell wieder wie es gekommen war. Die Türe ist jetzt unbewacht und ich schaue mich in der riesigen Bi-



Hast wohl schlecht geschlafen, alter Knabe?



Mein Freund Freddy würde sich hier sicher wohlfühlen

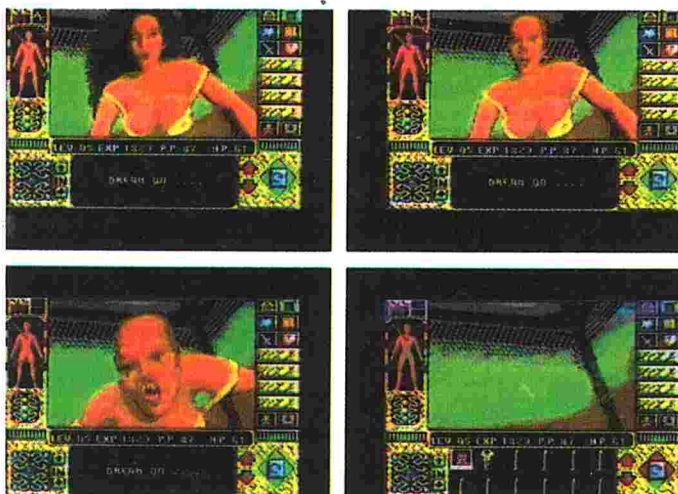


Der Regisseur macht eine gute Figur – steht das auch im Drehbuch?

bliothek um. Da Lesen bekanntlich bildet, schmökere ich in dem einen oder anderen Buch, da fällt mir der schon etwas abgegriffene Titel »Creatures of Horror« in die Hände. Das ist das fehlende Puzzleteil im Kampf gegen das Böse! Jetzt weiß ich endlich wie diesen Brüdern beizukommen ist. Ich speichere Seite um Seite in meinem Gehirn und führe mir auch noch »The Theory of Resurrection« und »Everymans' Poison Handbook« zu Gemüte, denn: Wissen ist Macht!

In der Geheim-Bibliothek

Als ich den giftigen Wälzer wieder auf seinen Platz zurückstelle, fällt ein unscheinbares Stück vergilbten Papiers zu Boden. Ich betrachte es näher. Es enthält eine ellenlange chemische Formel mit der ich leider nichts anfangen kann. Chemie war noch nie meine starke Seite! Na, das Ding ist bestimmt noch zu etwas nütze. Ich verlasse die Halle der Bücher wieder, vorbei an den stocksteifen Ritzern und bin durch eine Tür im Westen erneut in der Vorhalle. Mmmhhh! Der Geruch von gebratenem Fleisch zieht durch den Raum. Mir knurrt der Magen und ich überschlage schnell die Stunden, die vergangen sein müssen, seit ich das letztemal etwas ordent-



Aus der Traum!

liches zwischen den Zähnen hatte. Schnurstracks beuge ich mich zur Tür an der gegenüberliegenden Wand, von wo der Wohlgeruch herzurühren scheint. Mir läuft das Wasser im Munde zusammen als ich den festlich gedeckten Tisch mit der riesigen Dinnerplatte in der Mitte zu Gesicht bekomme. Voller Freude nehme ich die Wärmehaube ab. »Aber, aber...! Ich nehme nur undeutlich wahr, wie mir die Haube aus der Hand gleitet und klirrend zu Boden fällt und starre wie hypnotisiert auf den Festtagschmaus. Der Braten, der Kopf des Regisseurs, lächelt mich an und zieht Grimassen, bis schließlich

Speichel aus seinem Mund tropft. Ich versuche das Würgen in meinem Hals unter Kontrolle zu bringen und stülpe die Haube schnell wieder über das Gericht, um mich von dem grausigen Anblick zu befreien. Der Appetit ist mir gründlich vergangen! Elvira, von den Typen kannst Du noch was lernen! Mein Gott, bisher dachte ich immer ihre Filme seien an Abscheulichkeit nicht zu überbieten. Hab mich wohl geirrt. Von diesem Schrecken muß ich mich erst einmal erholen und lege eine Pause ein. (lb)

Fortsetzung im nächsten Heft

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! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenen-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: 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 (Teil 1)
- 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)

- 1/93: King's Bounty
- 2/93: Creatures 2
- 3/93: Crime Time
- 4/93: Soul Crystal
- 5/93: Catalypse (Teil 1)
- 6/93: Catalypse (Teil 2)
- 7/93: Elvira 2 (Teil 1)

Top Spiele 2:
Bard's Tale 3 und Zak McKracken
Top Spiele 3:
Turrigan und Death Knights of Krynin
Top Spiele 4:
Maniac Mansion und Gateway to the Savage Frontier

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

von Manfred Hirt

Noch ganz apathisch steuere ich auf den Wandschrank zu und öffne ihn. Zu keiner Gefühlsregung mehr fähig, wandern meine Augen ausdruckslos über den Leichenberg darin. Wenn dieser Horrortrip nun nie zu Ende geht? Los, Junge, reiß' dich zusammen, du mußt Elvira finden, bevor sie diesen Metzger in die Hände fällt! Meine Lebensgeister und die Farbe in meinem Gesicht kehren langsam zurück. In Windeseile räume ich die Regale neben der Tür leer, um so schnell wie möglich dieses ekelerregende Zimmer zu verlassen. Mist verdammt, die Tür ist verschlossen und die Sicherungsanlage läßt sich nicht ausschalten! Da sind plötzlich klar und deutlich Schritte zu vernehmen. Ich stürze einen Schluck von meinem Feuerballtrank hinunter. Keine Sekunde zu früh, denn schon springt die Türe auf und ein Typ in knappem Lendenschurz stürzt auf mich zu und fuchtelt mit seinem Messer beängstigend dicht vor meinem Gesicht herum. Mit Hilfe des Trunks und meiner Wut ist der Kerl bald erledigt. Ich flüchte durch die nun sperrangelweit geöffnete Tür, und

Elvira II

Teil 2

Nachdem ich mich von der geballten Ladung Schrecken in Elvira's Filmstudio halbwegs erholt habe, will ich jetzt mein Abenteuer fortsetzen und die schöne Horror-Lady endgültig aus den Klauen der bösen Mächte befreien.



Da hat jemand ganze Arbeit geleistet



Du machst gleich mit dem Feuerballzauber Bekanntschaft

Liebling, ich hab'...

haste weiter nach Osten, die dunkle Kellertreppe hinunter.

Da die Gänge nur spärlich beleuchtet sind, setze ich langsam einen Fuß vor den anderen, gehe durch das schwarze Gittertor, dann durch das weiße, nach rechts um die Ecke und stehe endlich vor dem Labor. Ein Chemiker steht vor seinen Instrumenten und fragt mich, ob er mir helfen könne. Ich bitte ihn, mir die Formel zu mixen und händige ihm das Blatt Papier aus der Bibliothek aus. Ohne ein Wort zu verlieren, vermischt er die notwendigen Bestandteile und überreicht mir ein Fläschchen mit tödlichem Inhalt. Ich tränke damit die Scheibe Fleisch und verschwinde. Dann lande ich in einem Versuchsraum, denn Frankenstein



Wir mixen einen Zauber

hängt bewegungslos auf der anderen Seite an seinen Drähten. Wollen wir mal die Puppen tanzen lassen! Ich betätige den Hebel, aber Herman Monster gibt keinen Muckser von sich. Mit dem beschäftigte ich mich später nochmal. Ich sammle fleißig Reagenzgläser, eine violette Flüssigkeit sowie ein eingelegtes Gehirn, einen Arm und ein Herz ein. Inzwischen kann mich nichts mehr schocken! Ich verlasse den Raum, orientiere mich nach Westen, vorbei an dem Gittertor und steige schwer beladen die Treppe hoch.

Die nächste Türe führt mich in die Küche. Dort wird alles, aber auch wirklich alles eingehamstert:

Die Gruselküche

Teller, Fleischermesser, Fleischklopper, Eier, Früchte, Konserven, Eimer, Hufeisen, zwei Dosen (in der einen finde ich den Medizinbeutel des Indianers) und die Saucen-Pfannen. So ausgerüstet kann ich ein paar weitere notwendige Wässerchen mixen. Für den Schutzzauber eignen sich die Saucen-Pfannen hervorragend, das Gehirn wird für den Totenabwehrzauber verbraten und das Barometer für die Sturmbeschwö-

rung. Als letztes der Auferstehungsspruch, der die drei eingelegten Körperteile erfordert. Ich verlasse die Küche und flöße mir etwas vom Totenabwehrtrunk ein, denn schon stoße ich auf einen Zombie, der mir so gestärkt aber nichts anhaben kann.

Es ist an der Zeit, bei meinem Freund, dem Indianer, wieder vorbeizuschauen. Nichts wie raus aus dem Gruselhaus, zurück zum Studiogelände. Dort bringt mich der Lift ins Kellergeschoß. Die alte Rothaut wartet noch immer auf mich. Aber zunächst hole ich mir aus dem Boilerraum gleich neben der Tür einen Stahlschlüssel und eine Kupferstange. Wieder raus nach Osten hin, finde ich in einer Abstellkammer auch noch einen Be-

sen. Mit meinen neuen Errungenschaften fällt es mir leicht, wieder in das alte Haus zurückzukehren. Es ist mir etwas unangenehm, im Speisezimmer mein Reagenzglas mit dem Blut des Regisseurs zu füllen, zumal er mir dabei auch noch zuschaut. Das hättest du dir auch nicht gedacht, mal als Braten zu enden, was? Leider scheint der Gute zwar nicht seinen Humor, aber seine Sprache verloren zu haben. Schade, seine bissigen Bemerkungen werden mir fehlen. Doch zum Trübsalblasen bleibt keine Zeit. Ich stürme die Treppe hoch ins Dachgeschoß und hangle mich mit Hilfe der Leiter rauf aufs Dach. Nur nicht nervös werden und nicht nach unten gucken. Ich bin ja fast perfekt, aber leider nicht schwindelfrei. Am Kamin befestige ich die Kupferstange und lass' den Auferstehungs- und den Sturmbeschwörungsspruch vom Stapel. Es funktioniert, es funktioniert!! Dicke Wolken ziehen auf und ich mache, daß ich vom Dach komme bevor es mich runterweht.

Unten in der Halle gelange ich durch die im Osten gelegene Küche zur Kellertreppe und stehe, nachdem ich mich nach Westen gedreht habe, direkt vor Frankenstein's Tür. Der Spaß kann beginnen. Bewaffnet mit Elvira Drahtschere drücke ich den Hebel nach

magertes Totengerippe. Schnell schleudere ich dem Luder einige Feuerbälle entgegen, bis nichts mehr von ihr übrigbleibt als ein paar Staubkörner. Das war das letzte Mal, daß ich auf eure billigen Tricks reingefallen bin. Jetzt sollt ihr mich erst richtig kennenlernen!

Zu allem entschlossen, hetze ich zurück zum Studiokomplex. Es ist soweit, der Friedhof wartet. Schnell den Code für die Studiotür eins eingeben... - auch diese Zahlenkombination stimmt noch. Ich spähe vorsichtig durch die große Doppeltür. Dieser Ort war mir schon immer unheimlich und unter

diesen Umständen... Aber kein Laut ist zu vernehmen. Mutig stapfe ich weiter, als ich knapp über mir einen Luftzug verspüre. Hilfe Mama...! Mir rutscht das Herz ziemlich weit nach unten. Puh! Nur eine Fledermaus... Diese Mistviecher erschrecken einen zu Tode. Ich mache, daß ich in die Kapelle komme, denn dort bin ich vor weiteren Angriffen aus der Luft sicher. Rechts hinten an der Wand steht ein Becken gefüllt mit Weihwasser. Auch damit fülle ich eins der Reagenzgläser und nehme schnell den Auferstehungszauber zu Hilfe, denn am Boden entdecke ich ei-

nen toten (dismembered) Priester. Ich behandle ihn mit dem Trank und er sieht wieder ganz gut aus, aber ich nehme den Gottesmann erstmal mit. Dann gehe ich in Richtung Altar, als plötzlich ein geflügelter Sensenmann vor mir auftaucht. Meine Eispeile erweisen mir wieder einmal unschätzbare Dienste und der flatternde Kerl ist bald hinüber. Das goldene Kreuz und die beiden Kerzenleuchter sind schnell mein, ebenso die Kanzel. Im Osten verbirgt sich ein Seitenalter, von wo man über eine

Die Katakomben

mächtige Steinplatte Zugang zu den Katakomben erhält. Aber der Eingang wird von zwei an Ketten geschmiedeten Frauen mit Löwenköpfen bewacht. Ich erwecke zunächst ihre Aufmerksamkeit und mache sie dann mit Hilfe der Eispeile unschädlich.

Mit mulmigem Gefühl steige ich ins Gewölbe hinunter, das aus mehreren Ebenen besteht. Dank meiner langjährigen Mitgliedschaft bei den Pfadfindern fällt es mir nicht allzu schwer, mich nicht zu verlaufen. Auf der ersten Ebene finde ich einen Halbedelstein, einen Amethyst und einen scharfen Feuerstein. In der zweiten Ebene stoße ich in einer Mauernische auf



Mr. Frankenstein als Marionette

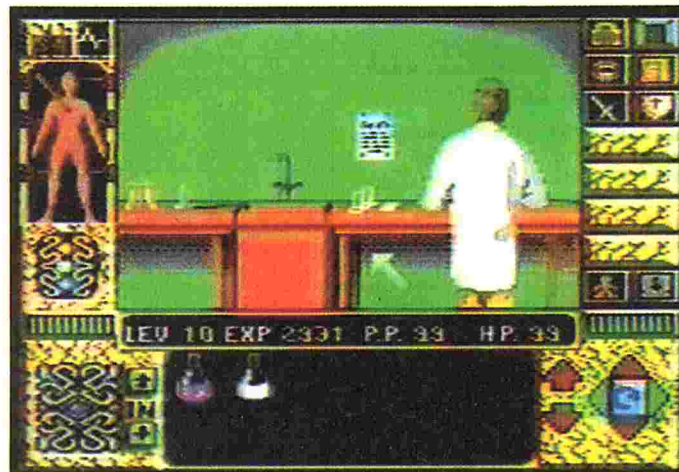


Noch nichts von meinen geheimen Zauberformeln gehört?



Endlich habe ich Elvira gefunden!

unten und der grobschlächtige Frankenstein stürmt sofort auf mich zu. Wie ein Profi durchtrenne ich mit der Schere seine Lebensdrähte und mit einem dumpfen Schlag schlägt der Kerl am Boden auf. So, ihr widerlichen Kreaturen, bald hab' ich euch alle! Wozu brauchen wir noch Superman oder Herman, he? Die von Mr. Frankenstein versperrte Tür ist nun leicht zu passieren, trotzdem nehme ich vorsichtshalber einen Schluck Feuerballwasser zu mir. Ich schaue neugierig in den kleinen Raum und traue meinen Augen nicht! Meine Elvira kauert dort festgebunden an einen Pflock. Endlich! Überglücklich will ich sie in meine Arme schließen, da verwandelt sich ihr appetitlicher Körper in ein abge-



Vielleicht hilft mir der Chemiker ein wenig!

einen Smaragd. In den nächsten drei Ebenen ist gar nichts, aber auch gar nichts zu holen. Ich bin schon versucht wieder umzukehren, denn irgendwie ist es hier so tief unten in der Erde sehr unheimlich. Aber ich glaube mich zu erinnern, daß nur noch eine Ebene kommt, und wo sonst könnte Elvira noch stecken, wenn sie noch lebt? Ich kämpfe die Tränen bei diesen Gedanken zurück und klettere noch weiter hinab. Nach einer Ewigkeit sehe ich SIE plötzlich vor mir: Elvira!! Ist es nur wieder eine Täuschung? Ihre schönen Augen funkeln mich böse an und die Worte sprudeln nur so aus ihrem verlockenden Mund: »Ich dachte schon, du würdest nie kommen. Los, machen wir daß wir von hier

verschwinden und nimm das Seil mit, du wirst es noch brauchen!« Das ist die echte Elvira, nach dieser Begrüßung sind die letzten Zweifel ausgeräumt. So »liebt« nur sie. Kein Wort des Dankes, nichts. So ist sie eben!! Man riskiert Kopf und Kragen für sie und wird dafür noch blöd angemacht. Ich nehme schnell das Seil an mich und eile hinter Elvira her, die es natürlich nicht für nötig findet, auf mich zu warten.

Wieder in der Kapelle angelangt, verlasse ich die Filmkulisse und eile zum Parkplatz. Dort mixe ich mit Hilfe des Feuerlöschers und des Seils einen Feuerabwehrzauber und einen Dämonenbann. Dann veranlasse ich den Priester, auf dem Parkplatz einen Kreis mit

Fahr' zur Hölle, Teufelsbrut!

einem Pentagramm aus Menschenblut zu zeichnen. Ich gebe ihm dazu das Reagenzglas mit Blut, eine satanische Kerze und den Medizinbeutel. Außerdem

ins Aquarium und gleich darauf treiben die Fische bauchoben im Wasser. Ungehindert greife ich mir den Schlüssel und hole die Friedenspfeife aus dem Safe.

Damit eile ich zurück zu meinem Freund, dem Indianer. Ich bitte ihn, mir den Speer zu geben aber dazu braucht er die Friedenspfeife, den Feuerstein und den Besen. Freu-

Spieler!!). Die Erde bebt und das Pentagramm geht in Flammen auf. Trotz des Zaubers fürchte ich zu verfluchen. Ein riesiges Loch tut sich im Boden auf und plötzlich steht er vor mir: der Höllenhund Cerberus! Der mittlere der drei Köpfe speit Feuer. Meine Haare sind schon total versengt. Ich schleudere den Dämonenbann

auf ihn und die Höllenkreatur ist für einige Augenblicke gelähmt. Das ist meine Chance! Ich ergreife den Speer und werfe ihn mit letzter Kraft gegen das Untier. Treffer! Zwei Köpfe hängen schlaff herunter, aber der dritte bäumt sich nochmal auf und malträtiert mich mit neuen Feuerattacken. Ich greife nach dem großen Fleischermesser und ramme es mitten ins Herz des Angreifers. Mit schrecklichem Getöse und Gejaule verbrennt Cerberus in einem riesigen Feuerball. Ich habe es geschafft! Ziemlich fassungslos blicke ich auf die Aschereste.

Nach einigen Minuten bin ich wieder in der Lage, klar zu denken. Also, was stelle ich jetzt an? Zuerst nehme ich ein heißes Bad. Dann hole ich mir von Elvira meine verdienten Streicheleinheiten. Ich erzähle ihr alles von Anfang bis Ende. Sie wird furchtbar stolz auf mich sein. Und dann schlage ich ihr vor, das Ganze zu verfilmen. Und natürlich habe ich auch einen heißen Tip für die Besetzung der Hauptrolle! (lb)



Für die Fische habe ich noch das vergiftete Fleisch im Koffer



Jetzt wird die letzte Schlacht geschlagen!

überlasse ich ihm zum Schutz die beiden vorher gebrauchten Zaubwasser. Damit hat er sein Soll erfüllt.

Ich muß nochmal zurück in den Horrorschuppen. An der Eingangstüre wende ich mich nach Westen und betrete das Arbeitszimmer, das von den Rittlern bewacht wird. Im Schreibtisch finde ich eine Bibel. Ich weiß auch, daß in die Wand ein Safe eingelassen ist, nur leider fehlt mir der Schlüssel. Ratlos schaue ich zum Aquarium. Da blitzt doch was! Ich trete näher und erblicke den gesuchten Schlüssel am Boden des Fischbehälters. Glück muß der Mensch haben! Beherzt greife ich hinein und sofort stürzen sich die kleinen Fischlein auf meine Hand und fangen an, daran herumzuknabbern. Verdammte Piranhas!! Ich betrachte wütend meine schmerzende Hand. Na klar, das vergiftete Fleisch! Euch gefräßigen Beißern werde ich helfen! Ich werfe das Fleisch



Verpiss' dich, Sensenmann!

dig überreiche ich ihm das Gewünschte und erhalte dafür den Speer. Er wird mir helfen, das Böse zu besiegen, beteuert der rote Mann. So schnell mich meine Beine noch tragen, laufe ich zum Parkplatz, wo der Priester alles Nötige vorbereitet hat. Er gibt mir den Feuerabwehrtrunk und den Dämonenbann zurück, die ich wirklich gut brauchen kann. Das Herz klopft mir bis zum Hals. Ich kann mich kaum noch auf meinen wackligen Beinen halten vor Erschöpfung und Angst. Es hilft nichts!

Ich drücke den Fire-Knopf (der

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! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenen-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:	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:	Bard's Tale (Teil 1)
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
10/92:	Curse of the Azure Bonds
11/92:	Ultima 6 (Teil 1)
12/92:	Ultima 6 (Teil 2)
1/93:	King's Bounty
2/93:	Creatures 2
3/93:	Crime Time
4/93:	Soul Crystal
5/93:	Catalypse (Teil 1)
6/93:	Catalypse (Teil 2)
7/93:	Elvira 2 (Teil 1)
8/93:	Elvira 2 (Teil 2)

Top Spiele 2:	Bard's Tale 3 und Zak McKracken
Top Spiele 3:	Turrican und Death Knights of Krynn
Top Spiele 4:	Maniac Mansion und Gateway to the Savage Frontier

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Postfach 13 04
85531 Haar bei München