

Elvira

Das Spiel

Man denkt nichts Böses – und schon steckt man bis über den Scheitel in Schwierigkeiten: Elvira, der Sex-Horrorlady, geht's an den Kragen, wenn ich nicht sechs ominöse Schlüssel für sie finde.

Das Longplay

Ich saß eines Abends in meinem Sessel und schaltete den Fernseher ein. Nach der vergeblichen Suche nach einem vernünftigen Programm nahm ich mir die neueste Ausgabe der „Hexenbesen-Post“ vor, die voll von skurrilen Horrorgeschichten ist. Auch ein Anzeigenteil schmückte dieses edle Blatt. Darin fand ich ein interessantes Gesuch mit folgendem Wortlaut: „ACHTUNG! Es besteht die Gefahr einer blutrünstigen Weltherrschaft meiner Ur-Oma Emelda, deshalb helf mir, die sechs goldenen Schlüssel und die mit diesen zu öffnende Truhe zu finden, damit Emelda vernichtet werden kann. Als weiteres bitte ich um meine Befreiung aus der Gefangenschaft ihrer Lakaien in diesem verruchten Schloß. Dies schrieb in äußerster Verzweiflung ELVIRA! Schloß Killibragant (England).“

Eine schaurige Schloßbesichtigung versprach dies zu werden, genau der richtige Zeitvertreib für einen Abenteurer! Also ging's auf zu dieser ominösen Ritterburg. Vor dem Tor angelangt, bin ich erstaunt, wie friedlich es aussieht. Keine scheinheilige Person zu sehen, auch im Schloßeingang ist niemand anzutreffen. Na schön, dann werde ich mir mal die Burg ansehen, vielleicht ist in diesem alten Gemäuer doch noch etwas zu finden. Kaum betrete ich den Burghof, wird mir auch schon von hinten auf die Schulter geklopft, und ich bekomme den Befehl, jemandem zu folgen. Wir gehen in die Wachstube, wo sich mein Führer als ein unkörperlicher Korporal entpuppt. „Unverschämter Bastard!“, brüllt er mich sogleich an, „Soll dich doch eins von Emeldas Haustieren fressen!“ und wirft mich ins Verlies.

Was ist das bloß für ein unfreundliches Schloß. Plötzlich befreit mich Elvira aus dieser mißlichen Lage. Ich folge ihr ins Wohnzimmer, wo sie sich aufs Sofa legt und ein Gespräch mit mir beginnt. Zuerst kommt mein unrühmlicher erster Auftritt in diesem Schloß zur Sprache, danach sieht sie schließlich ein, daß sie sich aus dieser unheilvollen Situation nicht selbst befreien kann und bittet mich sehnüchtig um Hilfe. Irgendwelche Typen haben ihr das Zauberbuch geklaut, und ich soll es ihr nun als erstes wiederbringen. Ich sage zu, und sie hat es auch gleich sehr eilig und gibt mir ein paar Kleinigkeiten. Ich gebe mich auf den Burghof und befinde mich vor der Schmiede, die ich jetzt aber noch nicht besuchen will. Ich gehe lieber wieder ins Schloß zurück. Auf dem Weg zum Schloßeingang finde ich vor dem Stall einen großen Heuhaufen, von dem ich mir ein Bündel Heu mitnehme. Ein paar Schritte weiter, und auf der linken Seite erscheint der Schloßeingang.

Der Burgeingang rechts ist jetzt leider verschlossen, das Fallgitter ist nach unten gelassen und versperrt den Rückweg. Das Wachhaus mit dem Korporal vermeide ich lieber und gehe in den linken Raum. Dort finde ich eine zweischneidige Axt und ein großes Schild. Nun geht's aber ins Schloß hinein, die Treppe rauf und in die Bibliothek. Siehe da, ich finde in der oberen Reihe des Regals das gesuchte alte Zauberbuch. Weitere Sachen gibt es hier nicht, also raus und gegenüber ins Wohnzimmer. Dort brennt der Kamin, vor ihm sind Holzscheite aufgeschichtet, von denen ich einen Pfahl mitnehme. Auf dem Kamin stehen zwei Silberbecher, die aber leer sind. Außerdem finde ich noch zwei Pflanzen im Zimmer, die ich auch mitnehme, man weiß nie, ob diese für mein Wohlbefinden noch von Nutzen sind.

Wieder aus dem Wohnzimmer hinaus, treffe ich im Flur auf einen Ritter, der mich angreift. Nach hartem Kampf schicke ich ihn zu seinen Ahnen, und die Tür rechts zur Waffenkammer ist frei. Ich betrete sie und bessere meinen Waffenetat auf. Interessant sind für mich das Ritterschwert, der große Schild und die Rüstung, die ich gleich in Gebrauch nehme. Die Armbrust wandert noch in mein Inventar, leider fehlen mir zu ihrem Gebrauch noch die passenden Bolzen. Wieder auf dem Flur finde ich als nächstes die Bar, in der nichts Bemerkenswertes zu entdecken ist. Ich steige die nahe Treppe hinunter. Wohlbehalten unten angekommen, befinde ich mich in der Küche, in der Elvira vor einem Aufzugsschacht steht. Ich gehe erst einmal in die Speisekammer und hole mir von dort den Wein und den Honig, ehe ich mich mit der Schönen befasse. Ihr gebe ich das Zauberbuch, wofür sie mir hilft, Zauberge tränke zu brauen. Ich probiere auch gleich ihre Mixkünste aus und mache einen Kräuterhonig.

Nach dessen Genuß bin ich in der Lage, die Pflanzen (Zauberzutaten) durch ihren Namen zu unterscheiden. Von der Küche geht's jetzt wieder bis zum Ende des Flurs. Dort angekommen, gehe ich links in die Halle und hole mir aus den zwei Urnen das Salz und den goldenen Schlüssel, auf dem „Sextus“ steht. Nun zurück zum Anfang des Flurs und die Treppe in den zweiten Stock hinauf. Dort sind einige Schlafzimmer und ein Badezimmer. In einem der Schlafzimmer finde ich die Armbrustbolzen und im Badezimmer eine Opiumtinktur. Das Schlafzimmer, in dem ein Vampir im Bett schnarcht, meide ich lieber, da mir noch entsprechende Werkzeuge für seine Vernichtung fehlen. Ich verlasse das Schloß und gehe auf dem Burghof bis zum Gartenausgang, wo mir wieder ein Ritter den Weg versperrt. Dank Armbrust und Bolzen lasse ich mich bei diesem auf kein langes Gefecht ein, sondern schicke ihn in die Hölle. Ich begeben mich nun in den Burggarten.

Hier will ich Zutaten für neue Zaubertränke sammeln. Leider kann ich den Kräutergarten noch nicht betreten, da die Gittertür vorerst für mich unpassierbar ist. Ich durchquere in der Nähe einen Durchgang und finde noch ein paar Pilze. Ich gelange auf eine Wiese. Dort ist ein Falkner. Er führt gerade Jagdübungen mit seinem Falken durch. Der Falke ist derart angriffs lustig, daß ich zu seinem Jagdobjekt werde. Mit meiner Armbrust hole ich den Vogel vom Himmel, bevor er mich angreifen kann. Ich hole mir aus seinem Flügel eine Feder und den im Gras liegenden goldenen Schlüssel „Quintus“. Dann kehre ich zum Durchgang zurück und erkunde die andere Richtung. Ich gelange zu einem Wegweiser, der in ein Gartenlabyrinth zeigt, dessen Untersuchung ich mir für später aufhebe. Ich gehe nach links, und es erscheint ein Gartenhäuschen, vor dem mich ein Ritter angreift. Auch dieser sinkt, von meiner Armbrust zu Tode getroffen, vor mir nieder, und ich kann die Gartenlaube betreten. Hier liegt der Gärtner in seinem Blut. Ohne Scheu fasse ich ihm in den Mund und hole einige Maden heraus. Ich untersuche den Rest der Hütte.

Beim Durchstöbern finde ich eine Öllampe, ein kurzes Stück Seil, einen großen Hammer, ein Kruzifix und ein Kästchen. In ihm finde ich eine Tüte Samen und einen Eisenschlüssel. Mit dem Eisenschlüssel in der Hand eile ich zur Gittertür des Kräutergartens. Ich öffne sie und betrete den Garten. Nachdem ich mir meine Taschen mit den vielen Gewächsen vollgestopft habe, wandere ich wieder in den Burghof zurück. Gegenüber der Schmiede unternehme ich jetzt einen Abstecher ins Verlies, wo ich in einigen Kerkerzellen am Boden auf Insekten stoße. Ich nehme sie mit. In einer Zelle ist eine Tür, durch die ich die Folterkammer erreiche. Dort angekommen, lege ich eine Bodenplatte mit Eisenring frei und fördere die Knochen des Folterknechts zutage. Leider können nur diese Knochen mitgenommen werden, da bei der Mitnahme des goldenen Schlüssels und der Kohlenzange unweigerlich die Röstung durch ein Feuerwesen folgt. Ich verlasse das Verlies und gehe in die Schloßküche. Elvira ist verschwunden, dafür sitzt eine alte Frau am Herd. Sie stürzt sich sogleich mit dem Küchenmesser auf mich. Im letzten Augenblick bewerfe ich sie mit Salz, so daß sie schreiend davonläuft und ich wieder Elvira zu Gesicht bekomme.

Von ihr lasse ich mir erst einmal Zauberge tränke brauen, um gegen die noch herumstreunenden Ritter Magie einsetzen zu können, da mein Armbrustbolzenvorrat zur Neige geht. Nach sechsmaligem Gebrauch sind die Bolzen alle und die Armbrust dadurch wertlos. Von einigen der frisch gemachten Getränke nehme ich gleich ein paar kräftige Schlucke. Als nächstes gehe ich zum Essenaufzug, an dem auch Elvira steht, und gebe ihr die Öllampe. Prompt holt sie mir den goldenen Schlüssel „Tertius“ aus dem Schacht. Mein weiterer Weg führt mich wieder in den zweiten Stock des Schlosses, ins

Schlafzimmer des Vampirs. Ein Schritt ans Bett, und mit Hilfe des Hammers treibe ich ihm den Pfahl ins Herz. Beim Untersuchen des Zimmers finde ich Vampirstaub und eine Bibel mit Gebetsrolle. Ich verlasse das Schloß und begeben mich zur Schmiede. Hier wird zuerst der Ritter eliminiert. Ich schnappe mir den Schmelztiegel aus der Holzkiste sowie das Kruzifix und versilbere die restlichen Armbrustbolzen. So gerüstet, begeben sich nebenan in den Stall. Um dort nicht in den Reißzähnen des Werwolfs zu landen, feuere ich gleich nach Eintritt ein silbernes Geschoß mit meiner Armbrust auf ihn ab, das ihn zur Strecke bringt. Im mittleren Stallgehege finde ich ein Roßhaar und hinter dem Eisenring einen weiteren goldenen Schlüssel mit der Inschrift „Primus“. Neben dem Stall befindet sich ein Turmeingang. Ich betrete ihn und töte den auftauchenden Ritter. Der Turm hat einen Brunnen, in dem Moos wuchert.

Es wandert in meinen Besitz, und ich verlasse den Turm, denn ein verriegeltes Gitter versperrt den Weg. Mein nächster Ausflug in den Burggarten gilt nun dem Irrgarten. Dort gibt's an einigen Endpunkten des Labyrinths Pflanzen und zwei Vogelnester. In einem der Nester sind Eier, in dem anderen ein Juwelenring. Mit dieser Beute sowie einigen neuen Pflanzen verlasse ich den Garten und gehe im ersten Stockwerk des Schlosses in die Kirche. Dort trete ich vor den Altar und füge den Juwelenring ins Kreuz ein. Jetzt entsteht ein Strahlenfeld, das vor dem Altar eine Treppe in einen Geheimraum freilegt. Dort nehme ich mir die Krone und trete vor das Wandgemälde. Ich spreche ein Gebet aus der Gebetsrolle. Plötzlich öffnet sich die Wand, und ein verstorbener Kreuzritter wird sichtbar. Ihm setze ich die Krone aufs Haupt, wofür ich sein zweihändiges Kreuzritterschwert bekomme. Danach verlasse ich die Kirche und das Schloß. Auf dem Burghof angelangt, treffe ich linker Hand auf einen Ritter, den ich mit zwei Kugelblitzen aus meinem Magiebestand vernichte. Genauso verfare ich auch mit dem Ritter, der sich mir im Turm in den Weg stellt. Von hier aus steige ich in die Katakomben hinunter, in denen ich nach einem weiteren Kampf mit einem Skelettritter in einer Gruft einen kleinen Schlüssel im Sarg finde. Ich bestatte noch den Sarg mit den Knochen des Folterknechts und hoffe, daß er seine Ruhe findet.

Die Katakomben lasse ich jetzt erstmal hinter mir und steige in den Turm, bis ich zum Wehrgang komme. Er führt auf der Burgmauer rundherum. Einige Schritte weiter auf dieser Mauer treffe ich einen Landsknecht, den ich nach einem Schlagabtausch über die Brüstung in den Burggraben werfe. Um den Toten zu untersuchen, klettere ich auf die nächste Turmspitze und binde dort das Seil fest. Nun geht's ab in die Tiefe. Das Seil ist zu kurz, und ich stürze in den Burggraben. Eine erneute Turmbesteigung mißlingt. Ich fühle mich aber noch bei bester Gesundheit und tauche im Burggraben entlang. Den abgestürzten Ritter entdecke ich und entnehme ihm aus seiner Hand den goldenen Schlüssel „Quartus“. Nach ein paar kräftigen Zügen finde ich in der Burgmauer ein Gitter. Es läßt sich öffnen, und ich gelange dadurch in einen Kanal. Dieser endet beim Brunnen, dem ich japsend entsteige. Ich verlasse den Turm und hole mir aus der Folterkammer im Verlies die Kohlenzange und den goldenen Schlüssel „Secundus“. Nun marschiere ich in die Schloßküche. Als die alte Frau wieder in Sicht kommt, wird sie wieder mit Salz aus der Küche beworfen. Mit der Kohlenzange wird die brennende Kohle mitgenommen. Ich verlasse Küche und Schloß und klettere auf den Turm neben dem Stall. Auf dem Wehrgang angelangt, entdecke ich auf der nächsten Turmspitze ein Kanonenrohr.

Es läßt sich mit der brennenden Kohle zünden und nimmt einen Turm unter Beschuß. Er läßt sich nach der Bombardierung betreten, und ich begeben mich nach unten. Ich entdecke die Truhe mit den sechs Schlössern. Schnell die goldenen Schlüssel benutzt, und schon springt sie auf. In ihr befinden sich die Vernichtungswerkzeuge Emeldas: Zauberspruchrolle und ein Dolch. Emeldas letzte Stunde hat jetzt geschlagen! Dazu steige ich wieder in die Katakomben hinunter. Auf meinem Weg treffe ich auf ein Steinmonster, das durch einen gelungenen Hieb mit meinem zweihändigen Ritterschwert zu Boden sinkt. Aus seiner Hand entnehme ich eine Rune, die ich unweit vom Kampfplatz an einer Weggablung in eine passende Vertiefung schiebe. Darauf öffnet sich ein Loch im Boden. Zum Showdown mit alter Schriftrolle, Dolch und zweihändigem Kreuzritterschwert gerüstet, steige ich hinab. Ein finsterer Gang wird langsam am Ende immer heller, er führt mich direkt in eine große Tropfsteinhöhle. Am Boden ist ein Pentagramm in den Felsen eingelassen. Hinter ihm steigt eine Treppe, umgeben von zwei Leuchtern, hinauf zum bizarren Thron Emeldas. Bei meinem Eintritt erhebt sich Emelda von ihrem Thron und schickt zwei Kugelblitze zu dem am Fuße der Treppe stehenden Leuchter. Unbeeindruckt hiervon stoße ich mein bereitgehaltenes Ritterschwert in die Mitte des Drudenfußes.

Darauf wankt sie und fällt in ihrem Thron zusammen. Alle Kräfte sammelnd, rafft sich Emelda noch einmal auf. Meine Augen erblicken sie jetzt ganz nah vor mir, ihr schönes Gesicht strahlt mich an. Trotzdem versuche ich, ihrem zauberhaften Wesen nicht zu erliegen und verlese die Zauberspruchrolle. Einem plötzlichen Alterungsprozeß unterworfen, streckt sie abwehrend den Arm hoch. Sie kann meinen Dolchstoß gegen ihr dämonisches Herz aber nicht verhindern. Sie sinkt zusammen – endlich geschafft! Ich sehe, wie Emelda sich auflöst und nur noch ein Häufchen Knochen und Staub von ihr übrigbleibt. Keuchend kommt Elvira angerannt und bedankt sich bei mir für meine Hilfe. Sie sagt mir noch, daß ich ihr zu meiner Belohnung für meine Arbeit folgen soll, und verschwindet blitzschnell. Sie entschwindet aber auf Nimmerwiedersehen aus meinem Blickfeld, und ich beende mein Abenteuer in der Burg der schönen Grusel-Queen mit dem Ruhm des Siegers als Belohnung.

(64'er-Longplay 1/1994; Autoren: Hans Schaller/Jörn-Erik Burkert)