Doctor Who

Wer ist eigentlich Doktor Who?

Doktor Who, der Zeitlord, hat in diesem Spiel die Aufgabe, in der unterirdischen Fabrik auf dem Mond Rijar die Produktion einer „Chaos Weapon“ lahmzulegen.

Doktor Who ist ein Meilenstein in der klassischen Science Fiction. Die gleichnamige Fernsehserie der BBC war so beliebt, daß die abenteuerlichen Geschichten über Jahrzehnte ausgestrahlt wurden – vom Schwarzweißfilm bis in die 80er Jahre. Die verschiedenen Schauspieler, welche die mehreren Leben des Zeitlords darstellen, sind immer auch an den veränderten Geschmack des Publikums angepaßt. Tricktechnisch sind die Effekte heutzutage anrührend einfach und durchschaubar. Die ideenreichen Geschichten handeln vom Doktor, der während seiner Reise durch die Zeit bei schwerwiegenden Zeitverbrechen immer wieder die kriminellen Machenschaften seiner Widersacher aufdeckt. Beliebte Gegner sind die „Daleks“, die den Controllern im Spiel ähneln, oder der „Master“.

Kleiner Selbstverteidigungslehrgang

Der Doktor erleidet zunächst einmal bei folgenden Vorgängen existentiellen Schaden: zu tiefes Fallen, Laufen oder Fallen in Tropfsteine, Kontakt mit Madrags, den entsprechenden Eiern und den Controllern sowie Atmen der Luft der Planetenoberfläche. Mit der Taste <R> kann der Doktor selbst seine Aktivitäten abbrechen. Bei den Controllern hilft: Flucht, am besten hin zu Leitern. Einige wenige Controller sind schneller, als der Doktor laufen kann, meistens wird er aber nur verfolgt. Wie unten zu sehen ist, lassen sich die Controller an der TIRU-Maschine abschalten. Wenn der Doktor die Matte auslegt, bleiben Controller daran hängen. Er kann dann sogar unbeschadet an ihnen vorbeilaufen. Dr. Who kann diese Controller auch mühelos mit einem Detonator in die Luft jagen. Die Katze erlaubt es mittels eines Markers bei der Matte, diese wieder aufzulesen, wenn sie an einem anderen Ort gebraucht wird. Auch die Plattform hilft, den Controllern einfach zu entschweben.

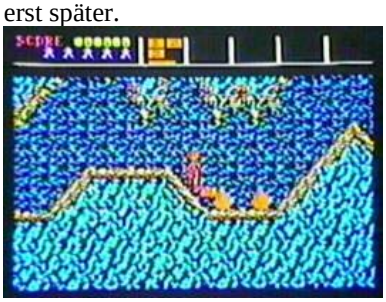
Picke besorgen

Nach dem Start klettere ich erst mal die Leiter hoch und wende mich nach links. Vorsicht: Hier sind Controller unterwegs. Es gibt hier kleine Wesen, die Ureinwohner des Planeten, die mit dem Schürfen des seltenen radioaktiven Stoffes Heatonite beschäftigt sind. Sie wechseln sich ab. Wenn einer geht, nehme ich mir schnell die Picke. Mit ihr kann ich mich durch alle Höhlenwände graben, die durch eine andere Färbung auffallen.

Atemgerät und Sprengstoff

Atemgerät und Sprengstoff – Einsatz der Splinx

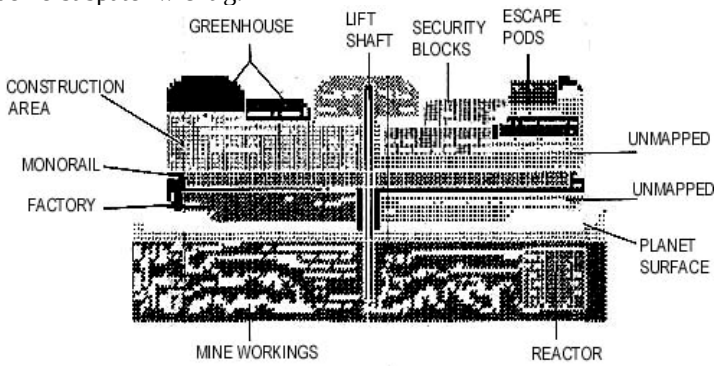
Die Katze kann mit der Taste <S> programmiert werden. Zunächst setze ich sie vom Start aus an der nach unten führenden Leiter unten ab und plaziere einen Marker direkt bei einem Madragei. Nur nicht zu nahe heran, sonst schlüpfen die Jungtiere, und das ist gefährlich. Einen weiteren Marker hinterlasse ich in der Höhle am linken Ende des Ganges. Wozu das alles gut ist, sieht man, wenn es um die Atemmaske geht. Beim Start laufe ich den Gang rechts entlang und überspringe die Tropfsteine. Bevor ich mich eine Etage tiefer fallen lasse, programmiere ich die Splinx ein Ei fortzutragen. Das beschäftigt die Madragmutter, die sonst angreift. Mit der Picke hacke ich mich zum Atemgerät durch und schnappe mir den Sprengstoff. Wird die Lage kritisch, hole ich den Sprengstoff erst später.



Die Splinx

Im Zentrum beim Aufzug (Spielplanübersicht)

Nun schlage ich mich zum Zentrum des Spielgeschehens durch. Hier sind viele Controller unterwegs, aber mit etwas Glück findet sich eine Lücke und ich gelange unbeschadet bis zum Aufzug. Von hier aus kann man die vielen Etagen erkunden. Im unteren rechten Bereich findet sich neben einem Höhlensystem ein großer Reaktor, bei dem Controller patrouillieren. Darüber ist ein gesicherter Bereich, in dem verschiedene wichtige Dinge aufbewahrt und bewacht werden. Im linken mittleren Bereich ist ein unbewachter Bereich, wo hauptsächlich Förderbänder Platz für sich in Anspruch nehmen. Die Förderbänder wiederum enden in einem Lagerraum. Von dort aus transportieren Arbeiter die Schachteln zur sogenannten TIRU-Maschine. Im linken oberen Bereich existieren Anpflanzungen, die für einen chemischen Prozeß benötigt werden. Der Turmbereich und ein Bereich im rechten Flügel in der Mitte werden erst später wichtig.



Die Übersichtskarte

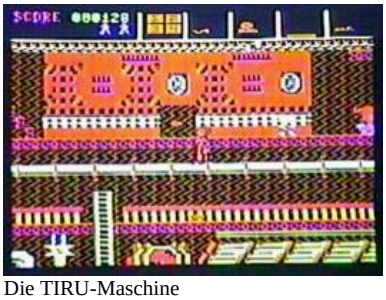
Bei den Anpflanzungen

Bei den Förderbändern gibt es einen Speicherpunkt, so daß man nicht wieder ganz von vorne beginnen muß. Eine dauerhafte Speicherung von Spielständen auf Diskette ist leider nicht möglich, obwohl dies für das Spiel wirklich nötig wäre! Doch zunächst zu den Anpflanzungen: Hier ist nur ein Controller unterwegs, der den Eingangsbereich patrouilliert. Aufsammeln kann ich hier ein Gefäß mit einer Chemikalie, eine Plattform, die es erlaubt in die Höhe zu schweben und eine Matte, die ich künftig gegen Controller auslegen kann. Sie stecken dann fest und ich kann unbeschadet an ihnen vorbeilaufen. Die Chemikalien werfe ich in das Becken, in das auch die Pflanzenteile von den Sammlern landen. Damit sabotiere ich die Kühlung und lege darüber hinaus zwei Controller bei der TIRU-Maschine lahm.

Bei den Anpflanzungen

Bei der TIRU-Maschine

Wenn die Chemikalien in das Becken geworfen sind und ich mit der Plattform ausgerüstet bin, kann ich den Bereich der TIRU-Maschine über den Stock darunter betreten. Ich fahre mit dem Transportfahrzeug zum Ende, packe die Plattform aus und schwebe hinauf zu der TIRU-Maschine. Hier kann ich den Kristall einpacken. Ich schwebe nicht ganz auf die höhere Ebene, sonst komme ich nur durch Regeneration wieder aus diesem Bereich heraus. Im Bereich darunter gibt es einen Apparat, der mit verschiedenen Sicherungen, die das Wort „START“ ergeben, ausgestattet ist. Etwas tiefer findet sich ein Öffner für versperrte Leitern.



Die TIRU-Maschine

Der gesicherte Bereich

Wenn ich mit dem Wagen ans rechte Ende der Höhle fahre, gelange ich über Leitern zu einem Bereich, wo Leitereinstiege mit einem Verschluß versperrt sind. Sie lassen sich mit dem Öffner aufschließen. Spätere Verschlüsse lassen sich dadurch entfernen, daß man zunächst mit der Plattform einen Stock höher schwebt und von oben dann aufmacht. Mitnehmen kann ich insgesamt einen Aktivator und drei Detonatoren. Die Detonatoren lassen sich aktivieren und haben dann eine begrenzte Sprengkraft. Kleine runde blaue Bewegungsmelder in den Gängen versetzen Controller in der Nähe in Alarmbereitschaft, also Vorsicht! Irgendwann an dieser Stelle lasse ich mich von einem Controller gefangennehmen. Er verletzt mich zwar überraschenderweise nicht, sperrt mich aber in eine Zelle, der ich nur durch Regeneration entkomme. Ab diesem Zeitpunkt verfolgen mich jedoch die Controller nicht mehr und ich kann sie unbeschadet passieren! Nahe des Gefängnisses finden sich etwas erhöht die raketenförmigen Rettungskapseln. Auch mit ihnen kann ich am Spielende unter Benutzung des Aktivators den Planeten verlassen. Ganz rechts davon liegt eine Speicherzelle. Sie zu bergen ist Teil des Auftrages.

Der gesicherte Bereich

Der Code – Sicherheitskarte zur Hand nehmen

Im Lieferumfang dieses kniffligen Spiels befindet sich eine Sicherheitskarte. Nahe des Gefängnisses ist ein Computerterminal, das einen Code ausgibt, wenn ich es untersuche. Angezeigt werden eine Zahl, ein Symbol und ein Buchstabe. Der Buchstabe ist die englische Abkürzung einer Farbe – der Farbe des Symbols, und zwar an der Position, die die Zahl anzeigt. Die Spirale der Symbole auf der Karte von außen nach innen lesend, suche ich die entsprechende Position des Symbols. Zwei Etagen tiefer lege ich vor dem Bewegungsmelder die Matte ab, um den immer noch wachsamen Controller aufzuhalten. Vor der gesicherten Tür werden mir immer drei Symbole angeboten. Ich wähle das Ausgangssymbol und anschließend einfach die nachfolgenden Symbole auf der Karte. Sesam öffne dich: Mit dem Paß, den ich hier an mich nehme, komme ich durch jede gesicherte Tür! Dazu halte ich den Paß in der Hand. Endlich komme ich unter anderem in den Turm, dessen Zugang mich als Erforscher dieser Spielwelt bis hierhin nur zu wilden Spekulationen geführt hatte.

Die Sicherheitskarte

Der Turm

Mit dem Paß in der Hand fahre ich mit dem Lift in den Turm, passiere Türen und Controller und erlange die Sicherungen O und P. Bei schon erwähntem Apparat weiter unten im linken Flügel erzeuge ich „STOP“ statt „START“ und lege damit die Förderbänder, die Erz transportieren, geräuschvoll lahm.

Auf der Planetenoberfläche

Die sonst lebensfeindliche Planetenoberfläche läßt sich mit dem Atemgerät betreten. Dort, wo die Picke lag, kann ich weiter nach oben klettern und eine Box von draußen aufnehmen. Sie wird scheinbar nicht weiter benötigt, sie aufzusammeln ist aber fester Bestandteil zur Lahmlegung der Produktionsanlage.

Auf der Planetenoberfläche

Die Tardis

Nun wird es langsam Zeit zu verschwinden, vor allem, wenn gleich der Sprengstoff zum Einsatz kommt und der riesige Reaktor im untersten Bereich in die Luft gejagt wird. Über dem Reaktor ist ein zunächst unscheinbarer Bereich, der bisher – durch eine Tür gesichert – nicht viel Aufmerksamkeit erhalten hat. Etwas verschlungen ist der Weg von einem Ende zum anderen, aber siehe da: Hier ist neben einem Speicherpunkt eine Tardis, das Raumschiff mit dem äußeren Charme einer Telefonzelle. Dem Planeten kann ich mit diesem Gefährt, aber auch mit den Rettungskapseln weiter oben, entfliehen. Wenn ich über diesen Speicherpunkt laufe, kann ich nach dem Zünden des Sprengstoffes hier wieder auftauchen, ansonsten flüchte ich vom Reaktor zur Tardis im Wettlauf mit der Zeit – der Countdown läuft. Ab und zu taucht mein eigentlicher Widersacher auf – eine Figur ganz in Blau mit dem Aussehen des Masters, offenbar ein abtrünniger weiterer Zeitlord. Von ihm bekomme ich bestenfalls eins auf die Nase, dann macht er sich aus dem Staub.

Der Reaktor

Mal abgesehen von den etwas verschlungenen Höhlen beim Reaktor ist das Gelände überschaubar. Am Boden des riesigen Reaktors befindet sich eine zentrale Säule in einfacher oranger Farbe. Sie kann mit dem Sprengstoff in die Luft gejagt werden. Dann ertönt ein tickendes Geräusch, das nicht mehr abbricht. Ich habe nur noch begrenzt Zeit. Wenn ich es nicht schaffe, regeneriert der Doktor nach einer Weile von selbst. Wem die Flucht zu hektisch ist, der betritt vor der Sprengung einfach den Speicherpunkt bei der Tardis und regeneriert absichtlich nach dem Plazieren der Sprengladung.

Doctor Who II

Wer sich mit dem Spiel beschäftigt hat, erkennt natürlich auf Anhieb, daß „Doctor Who II“ nur ein gefreezter Spielstand und kein eigenständiges weiteres Spiel ist. Hier hat jemand einige Objekte gesammelt und an zentraler Position abgelegt, zunächst ideal für weitere Erkundungen. Aber: Der Spieler hat die Matte vergessen und die Chemikalien nicht ins Becken geworfen, also muß man auf jeden Fall nochmals zu den Anpflanzungen. Außerdem wurden die Sicherungen mitgenommen, die man hoffentlich nirgends hinschleppen muß. Möglicherweise arbeitet auch das Spiel durch das Einfrieren des Spielstandes nicht mehr einwandfrei.

Spielende

Wem die Flucht vom Planeten gelingt, wird von den Timelords, die offenbar auf den Doktor gewartet haben, beurteilt. Punkten kann man über das Erreichen der verschiedenen Speicherpunkte im Spiel, durch die Mitnahme der Splinx, der Speicherzelle, des Kristalls und vielleicht noch anderer Objekte und durch den Grad der Zerstörung des Produktionskomplexes der teuflischen Waffe. Ein paar letzte Rätsel hält diese Welt noch bereit: Offenbar bieten Versionen auf anderen Computersystemen (Amstrad CPC, BBC Micro und Spectrum) andere Handlungsmöglichkeiten. Der Verbleib mancher in der Anleitung angekündigter Objekte ist für die Commodore-Version unklar.

Links

* Über Micropower und den Autor der C64-Version, Tony Sothcot:
  http://www.stairwaytohell.com/

* Recherche zu Doktor-Who-Spielen:
  http://www.arowe1.pwp.blueyonder.co.uk/comp.html

* Originaltext der Spielanleitung:
  http://www.epuredesign.com/me/games/index.html

(Inoffizielles Longplay 7/2004; Autor: Peter Braun)