

von Volker Siebert  
und Lutz Nowack

## Im Goolu Temple

**A**ls ich auf der Suche nach einem sagenumwobenen Stamm mit dem Flugzeug irgendwo über dem Urwald Amerikas kreise, fängt plötzlich der Motor an zu stottern (böse Zungen behaupten, ich hätte vergessen nachzutanken). Mit dem Fallschirm rette ich mich aus dem Fieger und lande direkt vor einem Tempel des von mir gesuchten Stammes – welch ein Zufall! Mit einem sechsschüssigen Revolver und ebenfalls sechs Dynamitstangen betrete ich den Tempel. Sofort setzt sich hinter mir eine riesige Steinkugel in Bewegung, so daß ich keine andere Wahl habe als tiefer in den Tempel einzudringen. In der untersten Ebene dieses Raumes befindet sich eine Vertiefung, aus der ich schnellstens in den weiterführenden Gang entfliehe. So bekomme ich gerade noch mit, wie einer der Eingeborenen von der Kugel zer-malmt wird. Kurz darauf begegnet mir ein zweiter Eingeborener, der ziemlich unfreundlich aussieht und mit dem Revolver kurzerhand weggepusht wird. An der rechten Wand befinden sich zwei Stufen, über denen auf einer kleinen Plattform eine goldene Maske liegt. Ich springe von der linken Stufe hoch und erhasche die Maske gerade so, ohne ein steinernes Gesicht zu aktivieren, welches dann einen tödlichen Pfeil auf mich abgefeuert hätte. Mit Hilfe einiger Leitern gelange ich an zwei Wachen vorbei weiter nach unten, bis ich plötzlich auf einem Felsvorsprung stehe. Von hier aus springe ich auf Verdacht nach links. Dadurch entgehe ich einer weiteren Gemeinschaft, einigen spitzen Dornen. Kurz darauf komme ich an einen weiteren Schacht. In ihm erbeute ich auf einem Gitter eine weitere Maske. Kurz vor dem Boden fängt mich ei-

ne Plattform auf und ermöglicht mir einen Sprung über einige Dornen. Dann lasse ich mich in den nächsten Schacht fallen. Unten nehme ich an der linken Wand eine Maske an mich, bevor ich einen Goolu betäube und an ihm vorbei in die nächste Kammer marschiere. Hier erwarten mich gleich drei Wächter, denen ich aber die goldene Maske vor der Nase wegstiebitzen kann, bevor ich ungehindert auf einem Absatz meinen Weg fortsetzen kann. Auf der oberen von zwei Querverstrebungen erspähe ich eine Kiste mit neuen Patronen. Nachdem ich den um sie herumstreifenden Wächter mit einem gezielten Schuß ausgeschaltet habe, kann ich so meinen Revolver wieder nachladen. Dann lasse ich mich in einen tiefen Schacht fallen.

Glücklicherweise halte ich mich dabei nach links, andernfalls hätte mich eine der Dornenfallen ins Jenseits befördert. Hinter einer Säule wartet der nächste Abgrund. Diesmal lasse ich mich einfach fallen und lande auf einem Gitter. Von diesem aus stoße ich die Fledermaus an, die meinem Weiterkommen im Weg steht. Daraufhin setzt diese sich diagonal nach unten in Bewegung, schaltet einen Goolu aus und kehrt an ihren Hängeplatz zurück. Doch inzwischen habe ich den Sprung vom Gitter direkt in den nächsten Schacht gewagt. Neben den obligatorischen Dornen am Boden finde ich hier eine weitere Maske. Dann klettere ich an einer Leiter nach unten. Mit einer Stange Dynamit sprengte ich einen Felsblock in die Luft, der

meinen Weg blockiert. Nach einer weiteren Leiter liegen zwei merkwürdige Haufen im Gang. Da sie ziemlich ungesund aussehen, fege ich sie mit zwei Sprengsätzen hinfort. Am unteren Ende einer langen Stiege paralisiere ich zwei Wachen, bevor ich mich an ihnen vorbei schleiche und mir eine Goldmaske aneigne. Auf dem Rückweg muß ich sie nochmals betäuben, bis ich in die nächste Kammer gelange. Hier springe ich über einige kleine Blöcke, bis ich zu mehreren versteckten Stufen gelange, die mich zu einer Maske führen. Dann lasse ich mich auf die Plattform unter mir fallen. Von dort aus steige ich eine Leiter hinunter. Unten angekommen höre ich ein leises Zischen. Instinktiv ducke ich mich sofort – der Pfeil! schwirrt knapp über mich hinweg ... Weiter geht es über ein paar Stufen. Einmal stürzt ein Fallgitter vor mir zu Boden. Als es wieder heraufgezogen wird, krieche ich schnell unter ihm hindurch. Auf der folgenden Plattform stoße ich auf einen Dynamitvorrat, bei dem ich mich reichlich eindecke. Den nächsten Wächter sprengte ich spaßeshalber in die Luft. Auf der nächsttieferen Ebene erwarten mich gleich zwei Wächter, die ich mit meinem Revolver kaltstelle.

Neben Indiana Jones gibt's noch einen mutigen Mann, der sich verwegen ins Abenteuer stürzt. Wir begleiten Rick Dangerous auf seiner actionreichen Reise ...





[1] Kaum im Tempel angekommen, muß Rick Dangerous sich vor einer Kugel in Sicherheit bringen oder er wird plattgewalzt

Hinter einem Müllhaufen (wegsprengen!) erwartet mich das kniffligste Rätsel des ersten Levels. Ich lasse mich auf den Boden des Raumes fallen. Als ich einen Hebel berühre, löst sich ein Stein aus der gegenüberliegenden Wand und rast auf mich zu. Kurz vor mir kommt er zum Stillstand, bevor er sich wieder ein wenig bewegt. Nun kann ich ihn als Stufe benutzen, die mich auf ein Gitter bringt. Als ich auf dem Gitter stehe, verschwinden einige Dornen.

Jetzt kann ich einen weiteren Schalter betätigen, der wiederum einige Stacheln beseitigt. Jetzt ist der Weg frei: Vom rechten der beiden Blöcke springe ich auf den beweglichen Stein, der jetzt vor seiner Ausgangsposition liegt, und krieche durch die entstandene Lücke glücklich ins Freie. Das wäre geschafft; nichts wie zurück nach London und endlich Urlaub von den Abenteuern!

## In den Pyramiden

Kurze Zeit später werde ich zu den Pyramiden nach Ägypten geschickt, da sich dort eine Gruppe religiöser Fanatiker verschanzt hat. Diese hat einen wertvollen Diamanten geraubt und droht mit dessen Zerstörung. Ich soll nun den Edelstein möglichst unbeschadet zurückbringen. Dazu begeben wir uns in die Pyramide. Gleich zu Beginn erwischt es mich fast, als eine Schlangensstatue mit Pfeilen auf mich schießt, denen ich aber kriechend ausweichen kann. Als ich dann eine Leiter erklimme, fällt mir von oben fast ein Stein auf den Kopf. Weil ich links eine Maske erblicke, ersteige ich die dortige Leiter. Zum Glück bin ich dabei vorsichtig genug, denn direkt über der Maske steckt verborgen ein Stachel in der Decke. Also muß ich wieder zurück und über den Stein nach oben springen. Als ich an der

folgenden Leiter fast nach oben gelangt bin, schrammt ein Pfeil knapp über meinen Hut hinweg. Da die Statue die Pfeile regelmäßig abfeuert, ist es ein leichtes, in einer Pause geschwind hochzuspringen und sich unter dem nächsten Pfeil zu ducken. Ich krieche zu der rechten Stiege und erreiche über sie die nächste Ebene. Nach einer kurzen Zeit erscheint ein Mann mit einem Fes auf dem Kopf auf der Leiter. Seines Aussehens veranlaßt mich ihn scherzhaft "Doktor" zu nennen. Sein Outfit verändert sich jedoch rapide, als er in meine Sprengladung tritt... Schnell klettere ich die Stiege hoch und an dem Ägypter vorbei. Nach einer weiteren Leiter befinde ich mich an einigen Stufen. Auf der ersten Stufe stehend entdecke ich ein Loch in den Gestein. Als ich den Stock hineinstecke, schießt ein geheimer Mechanismus einen Pfeil ab. Mit

einiger Zeit seine angestammte Position verläßt und mir kurze Zeit die Möglichkeit gibt, meinen Weg fortzusetzen. Über eine Leiter steig ich höher. Einige versteckte Stufen geleiten mich zu einer Maske. Wieder unten, springe ich von einer Erhöhung nach links ab und überquere so einen tiefergelegten Abschnitt, in dem ich (zu recht) eine Falle vermute. Ich erklimme die sich anschließende Stiege, betäube einen Ägypter und begeben mich auf die nächste Leiter. Sie bringt mich auf ein kleines Plateau. Von hier aus springe ich nach links auf den Boden und ducke mich sofort, da ich bereits die tödliche Schlangensstatue erspäht habe. Tatsächlich feuert sie einen Pfeil ab, der einen der Ägypter ins Jenseits schickt. Am Ende einer langen Leiter nach oben steht ein Altar, der diesmal allerdings harmlos ist. Schnell husche ich an dem Doktor vorbei und



[2] Die begehrte goldene Maske ist schon in Sicht, aber das Schmuckstück wird von zwei hinterlistigen Eingeborenen bewacht ...

diesem Trick schalte ich den Ägypter, der gerade auf mich zukommt, aus. Nachdem ich eine Stufe weitergekommen bin, ducke ich mich sofort, da die Automatik mich offensichtlich bemerkt hat und nun weiterballert. In einem günstigen Moment hüpfte ich auf die nächste Stufe. Hier befindet sich wieder ein Loch, in das ich meinen Stock hineinstecke. Hier löse ich ein Geschloß aus, das senkrecht nach oben davonfliegt und einen weiteren "Doktor" von seiner Plattform putzt. Über weitere Stufen und Leitern komme ich zu einem Gang, den ich kriechend durchquere. An seinem Ende muß ich einen Steinblock aus dem Weg sprengen. Dabei erwischt es ebenfalls einen Doktor - rationelle Arbeit! Da aus dem Altar bei Annäherung Flammen schlagen, wähle ich den unteren Weg an dem Ägypter vorbei in den nächsten Raum. Hier stoße ich auf einen Klotz, der erst nach

verlasse diesen Abschnitt. Im folgenden Gang bewegen sich plötzlich drei Steinblöcke abwärts, unter denen ich gerade noch so hindurchkriechen kann. Hinter einer Stiege springe ich auf einige versteckte Stufen, da hier sowohl der Boden als auch die Decke mit tödlichen Stacheln bestückt sind. Vom linken Ende der Kletterhilfen lasse ich mich nach links auf den sicheren Boden an der Leiter fallen. Direkt unter mir hätte mich die nächste Hinterhältigkeit erwischt... So komme ich an eine Stelle, an der ich zunächst einen Block aus dem Weg sprengen muß. Anschließend feuere ich auf die Mumie, die daraufhin ihren Sarkophag verläßt und die drei Ägypter tötet. Direkt hinter ihr verlasse ich die Kammer. Der folgende Saal hat eine Überraschung für mich parat: Der Boden ist federnd, ich kann also nicht ruhig stehenbleiben, sondern hüpfte ein wenig hilflos herum. Da hier un-



[3] Wie kommt der Held durch diese mit Dornen und Fallen gespickte Etappe des ersten Levels im Goolu Temple



ten drei Doktoren auf mich warten, erklimme ich die Leiter vor mir. Oben entdecke ich auf einer kleinen Plattform den gesuchten Diamanten. Als ich ihn berühre, sendet er zwei Feuerbälle aus, die knapp um mich herumkreisen, bevor sie sich nach rechts und links davonmachen. Nun steige ich die Leiter an der rechten Seite ein kleines Stück herunter und locke so die Doktoren zu mir herauf. Als sie angebissen haben, bringe ich mich in Sicherheit. Endlich sind sie alle oben versammelt. Nun stürze ich

nen springe ich zweimal hindurch, bis ich glücklich auf der rechten von zwei Plattformen angelangt bin. Hier schieße ich einmal in die Luft, und einige Dornen verschwinden im Boden. Auf einer längeren Leiter wähle ich mit gutem – lebenserhaltendem – Grund eine Abzweigung nach rechts. Hier fülle ich meinen Dynamitvorrat auf und lasse einen Ägypter stehen, bevor ich tiefer zu der langen Leiter zurückkehre. An deren unterem Ende lasse ich mich auf einen Steinblock fallen, der sich nach ei-

Berührung mit ihr führt zum Tod. Kurz vor der Stiege nach unten setzt ein Mechanismus eine weitere Kreatur frei, die ich entkomme, allerdings nicht ohne vorher meine Pistole mit den bereitgestellten Patronen nachzuladen. In den folgenden Schacht läßt man sich an dessen linker Wand fallen, andernfalls schnellen Messer aus der Wand hervor.

Unten erwartet mich ein Doktor, den ich mit etwas Geduld gefahrlos ausschalten kann. Der Ägypter eine Etage tiefer fliegt mitsamt eines lockeren Steinblockes und den Resten einer Stange Dynamit in die Luft. Als ich mich durch das Loch fallen lasse, halte ich mich zum Glück nach rechts und lande in einem sicheren Gang anstelle von pieksenden Dornen. Als ich an einem Gitter angelangt bin, unter dem ein Ägypter auf mich wartet, beeile ich mich, rechts an ihm vorbeizuspringen, bevor er mich wahrgenommen hat, und ihn schnell zu erschießen. Nachdem ich einen weiteren Block weggesprengt habe und über eine Grube mit Messern gesprungen bin, erwartet mich die bis nun gefährlichste Stelle: Ich muß mich in einen Gang fallenlassen, in dem drei Doktoren hin- und herwieseln. Als sie gerade alle drei in Gegenrichtung laufen, riskiere ich einen Sprung und lande direkt vor einem der Fanatiker. Schnell schalte ich ihn und seine Kollegen mit drei Schüssen aus. Dann bemerke ich, daß ich mich bereits am Ausgang der Pyramide befinde. Mit



[4] Jedes kleine Kind weiß, wie gefährlich die Bauwerke der alten Ägypter sind, aber unser mutiger Abenteurer kennt keine Furcht

mich todesmutig in die Tiefe. Da ich schneller falle als die Doktoren die Leiter heruntersteigen können, kann ich vor ihnen den rechten Ausgang erreichen. In der folgenden Kammer befinden sich neben einem Doktor und einem Ägypter mehrere Atropen von Fallen. Ich erbeute hier eine Maske und neue Munition, bevor ich über zwei Leitern den Grund erreiche. Achtung, unterwegs kommt Euch ein Doktor entgegen! Unten angelangt muß ich mich sofort unter einem aus dem Nichts auftauchenden Pfeil ducken.

Auf meinem Weg in den nächsten Raum schnellen mehrere Stacheln jeweils haarscharf hinter mir vorbei. Dann locke ich zwei Doktoren geschickt in einige Dornen, bevor ich ebenfalls vor bzw. über ihnen stehe. Durch einen Schuß auf die gegenüberliegende Wand löse ich einen Felsblock aus der Wand. Während dieser stoppt, mache ich es mir auf ihm bequem und lasse mich von ihm noch weiter nach unten transportieren. Da er unten nur sehr kurz hält, krieche ich schnell herunter, bevor er mich an der Decke zerquetscht. Der "normale" Weg wäre hier aufgrund einiger Messer tödlich gewesen. Ich lande auf einem kleinen Vorsprung. Auch hier zwingen mich einige Pfeile auf den Boden. Zwischen ih-



[5] Der gesuchte Diamant bringt dem Helden mit Pistole und Hut großen Ruhm in London, aber bis dahin muß er erst noch kommen

nem Revolverschuß nach rechts in Bewegung setzt. Als er in der Mitte kurz anhält, wäre ich fast in die Messer auf dem Boden gerannt. Kurz vor dem Ende der Strecke wendet der Block, und ich lande mit einem weiten Satz im Durchgang zu einem weiteren Abschnitt. Hier stoße ich mit dem Stock eine Mumie aus ihrem Sarg – die

dem gefundenen Diamanten kehre ich nach London zurück.

Mein Herr und Meister am Joystick drückt den Freezer-Knopf seines Multifunktionsmoduls und gönnt mir so ein wenig Ruhe. Den Rest des Action-Abenteuers um Rick Dangerous gibt's dann in der nächsten Ausgabe des 64'er Magazins. (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! 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)
- 9/93: Times of Lore (Teil 1)
- 10/93: Times of Lore (Teil 2)
- 11/93: First Samurai (Teil 1)
- 12/93: First Samurai (Teil 2)
- 1/94: Elvira – Mistress of the Dark
- 2/94: Centauri Alliance (Teil 1)
- 3/94: Centauri Alliance (Teil 2)
- 4/94: Rick Dangerous (Teil 1)
- 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:**  
**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion 64'er**  
**Stichwort: Longplay**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar bei München**