

von Volker Siebert  
und Lutz Nowack

Ich treffe die Reisevorbereitungen für einen Trip zu einer Burg mit dunklen Verließen ...

### In Burg Schwarzendumpf

Es kursieren Gerüchte, denen zufolge in der Burg Schwarzendumpf unschuldige Bürger gefangen gehalten werden. Die Regierung sucht nach einem wagemutigen Draufgänger, der die Gefangenen befreien soll. Wegen meines Erfolgs im Ägypten-Abenteuer fällt die Wahl auf mich, und ich reise zu besagter Festung.

Gleich im ersten Raum fällt mich ein Wachhund an, den ich aber elegant überspringe. Von einer Leiter aus locke ich einen zweiten Hund an mir vorbei, indem ich meine Beine vor seiner Schnauze baumeln lasse, sie bei seinem Nahen jedoch sofort wieder in Sicherheit bringe, bevor ich mich auf seine Ebene wage. Im nächsten Gang feuert ein MG-Schütze regelmäßig Salven auf mich ab. Ich warte ein wenig, bis ich zwischen zwei Schüssen unbeschadet die Leiter nach unten erreichen kann. Hinter einer wegzusprengenden Wand betäube ich eine Wache, die eine blaue Schirmmütze trägt. Über einige Stufen erreiche ich einen langen Gang, in dem ich eine Unzahl Wachen überwinden muß. Wo es möglich ist, betäube ich die Gegner nur; sonst spreng ich sie in die Luft. Die Schüsse spare ich mir für später auf.

Am Ende des Ganges gelange ich über eine Leiter auf eine Plattform, von der ich einen behelmten Soldaten von einem gegenüberliegenden Plateau schieße. Da der Fußboden unter mir wie ein Trampolin wirkt, bereitet es mir keine Mühe, anschließend über die Grube auf die andere Seite zu wechseln. Nach einer weiteren Leiter komme ich zu einer engen Stelle,

an der ein blauer Wächter patrouilliert. Ich springe über ihn hinweg (als er sich ganz links befindet) und zünde auf der anderen Seite eine Bombe (wenn er rechts ist). Dann überspringe ich ihn nochmals und warte, bis das Dynamit seine Arbeit verrichtet hat. Im nächsten Gang lande ich zwischen zwei Müllbergen, wo ich ebenfalls eine Sprengladung platziere und mich dann auf einem Vorsprung in Sicherheit bringe. Als der Weg frei ist, krieche ich durch den Tunnel. An seinem Ende führt eine Leiter eine lange Strecke nach unten. Sie endet an einer Tür, hinter der ein

Wachhund lauert. Ich zünde eine Stange Dynamit vor der Tür und fliehe die Leiter herauf – der Hund schnappt! knapp an meinem Knöchel vorbei, Glück gehabt! So komme ich zu einem Gitter, von dem gleich vier Leitern nach unten abgehen. Ich setze zunächst einen blauen Wächter außer Gefecht, bevor ich mich an den anderen Soldaten vorbeimogele und nach unten verschwinde. Hier finde ich den ersten Gefangenen, den ich natürlich aus seiner Zelle befreie. Durch den folgenden Schacht falle ich an der linken Wand und entgehe so der Salve des MG-Schützen. Hin-

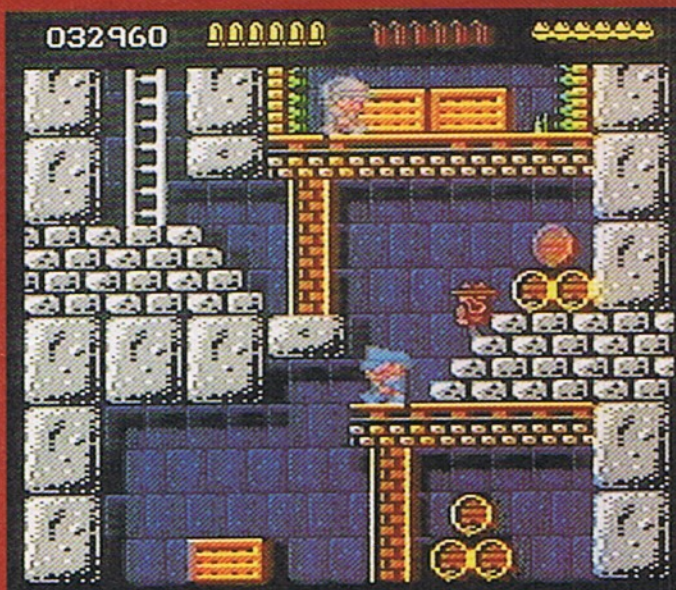
ter einem weiteren Soldaten befindet sich der Durchgang in einen weiteren Raum. Dieser ist zweigeteilt. Zunächst befreie ich einen Gefangenen aus der oberen Etage. Da dadurch der Wächter unten auf mich aufmerksam geworden ist, kehre ich kurz in den nächsten Raum zurück, bevor ich in die untere Ebene springe.

Die Wache ist an ihren alten Platz zurückgekehrt, und ich habe genug Zeit, sie zu betäuben und die Gefängniszelle zu öffnen. Von nun an existieren in den einzelnen Räumen z.T. jeweils mehrere Ausgänge, die teilweise in bereits durchlaufene Kammern zurückführen. Von der unteren Ebene gelange ich nun in den Weinkeller. Ich muß eine Messergrube überspringen und unter einem Gitter hindurchkriechen, bevor ich zu den Fässern gelange. Diese bringe ich von der Leiter aus ins Rollen, bevor ich hinter ihnen zu weiterführenden Stiegen eile. Bald komme ich zu einem Soldaten, den ich kurzzeitig außer Gefecht setze. Von seiner Plattform aus springe ich auf einen Vorsprung an der gegenüberliegenden Wand, wo ich mich mit neuer Munition eindecke. Eine Etage tiefer kann ich auch meinen Dynamitvorrat ergänzen, bevor ich durch den oberen Aus-

# RICK DANGEROUS

Nachdem Rick Dangerous die Pyramiden verlassen hatte und mit dem Diamanten nach London zurückgekehrt ist, legte der Abenteurer eine kleine Verschnaufpause ein. Nun setzt er seine Abenteuer fort.



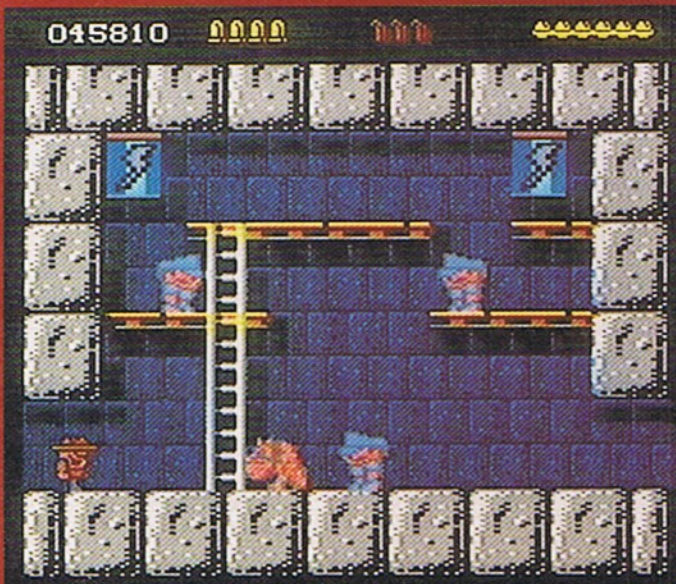


Die erste Zelle ist nah, nur der Wächter muß noch aus dem Weg

gang in den nächsten Raum gelange. Ich mache einen Satz über die Vertiefung, in der sich eine Falle befindet, und erklimme die Leiter. Oben entdecke ich einen Schlitz, in den ich meinen Stab stecke. Dadurch deaktiviere ich einige Stacheln, die mein Vordringen nach rechts verhindern sollten. Über eine Leiter erreiche ich den unteren Ausgang. Im folgenden Abschnitt erschleie ich den Soldaten unter mir, bevor ich eine Sprengladung vor einer Tür deponiere. Als sie gerade explodiert, fällt von oben eine Wache herunter – zwei Fliegen mit einem Streich! Hinter der Tür befreie ich eine weitere abgemagerte Gestalt. Eine Leiter führt mich zu einem Müllhaufen, der mich wieder eine Stange Dynamit kostet. Hinter einer mit Dornen gefüllten Grube erwartet mich der nächste Schacht. Hier lasse ich mich nun ziemlich weit rechts fallen und lande folglich am

rechten Ende eines Gitters; andernfalls hätte ich eine Falle ausgelöst. Von hier aus hüpfte ich über eine Plattform zum oberen Ausgang. Unten lockt mich zwar eine Kiste Sprengstoff, dafür müßte ich aber auch einen Umweg in Kauf nehmen. Die nächste Kammer erscheint auf den ersten Blick schwieriger als sie ist. Oben wuseln nämlich drei Soldaten hin und her, aber der untere Ausgang ist der richtige! Ich springe also an die Leiter und hängele mich dann nach rechts bis auf den Steinblock.

Die beiden folgenden Vertiefungen überspringe ich: In der einen befinden sich bereits Stacheln, in der anderen würden sie erst erscheinen, wenn ich meinen Stock in die Gesteinsspalte stecken würde. Das nächste Hindernis sind zwei blaue Wächter auf einem Gitter. Ich betäube sie, eile an ihnen vorbei und nehme die rechte Leiter nach unten (links ist tödlich!). Unter



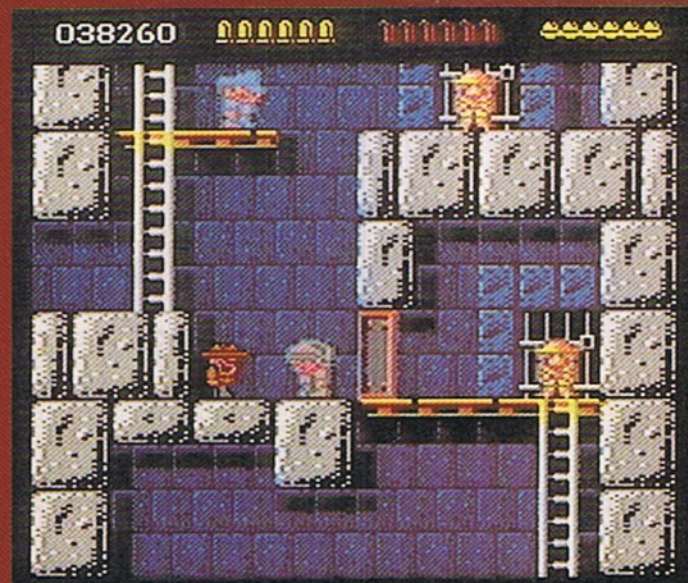
Der Wachraum der Festung birgt viele Extras, mit deren Hilfe Rick Dangerous die Gegner ausschalten kann

dem Gitter krabbele ich hindurch. Meine Verfolger sind nicht so geschickt, sie rennen nämlich in die Stangen herein und sterben in ihrer eigenen Falle. Ich lasse mich nun fallen und lande direkt vor einem verdutzten Soldaten, den ich sofort ausschalte. Auch sein Kollege muß sich geschlagen geben. Jetzt kann ich in aller Ruhe die Tür, die mein Vordringen verhindern will, in die Luft jagen. In dem Schacht dahinter haite ich mich rechts. Dadurch entgehe ich den Stacheln, die genau in Falllinie platziert worden sind. Im letzten Zimmer werde ich sofort von einem Hund angefallen, den ich gerade noch so überspringen kann. Die Wachen werden, soweit nötig, betäubt. Dann verlasse ich das Schloß und reise einmal mehr erfolgreich in meine Heimat zurück.

### Die Raketenbasis

Doch mir ist kein langer Urlaub vergönnt, denn aus einigen in Burg Schwarzendumpf gefundenen Un-

würdigen Maschine hindurch. Die mir inzwischen wieder folgenden Soldaten beweisen mir, daß meine Vorsicht begründet war: Sie verbrennen in einer plötzlich auftauchenden Flamme. Dann stoße ich noch im Kriechen eine kleine Rakete an, die daraufhin senkrecht nach oben abzieht. Diese Flugkörper muß man geduckt berühren, bei anderen Berührungen stirbt man. Die Leiter klettere ich am äußersten linken Ende hoch, um einer möglichen Falle aus dem Weg zu gehen. Auf einem Gitter kommt mir ein Gegner entgegen, den ich betäube. Anschließend springe ich über den Abgrund auf ein Plateau auf der anderen Seite und ersteige die nächste Treppe. Oben erwarten mich mehrere Gegner, die ich schnell paralysiere, bevor ich mich weiter nach oben vorarbeite. Am Ende eines Systems von Leitern erreiche ich einen Gang. An dessen linkem Ende befinden sich wei-



Im Keller tummeln sich die Feinde in Scharen

terlagen geht hervor, daß eine nahegelegene Raketenbasis sabotiert werden soll.

Wieder soll ich meine Knochen riskieren, um die Basis zu zerstören. Mir bleibt nichts anderes übrig, als zu der Station zu reisen und in sie einzudringen. Gleich hinter dem Eingang befindet sich der Wachraum, der eine spezielle Taktik erfordert. Ein MG-Schütze feuert munter Salven auf mich ab. Ich überspringe die erste und lasse mich dann nach unten auf eine Plattform fallen, als sich der auf ihr befindliche Gegner gerade am Ende befindet. Schnell schieße ich ihn ab. Genauso ergeht es dem Soldaten, der über die Leiter auf mich zukommt. Mit einem weiten Sprung erreiche ich den Ausgang, ohne die Rakete am Boden auszulösen. In der folgenden Kammer stürzen sich gleich zwei Soldaten auf mich. Ich betäube sie kurz und krabbele dann unter einer merk-

tere Sprossen. Leider lodert eine Flamme in den Schacht herein. Als sie nach langem Warten verschwindet, klettere ich schnell ganz hinauf. Oben setze ich mit einem weiten Sprung über den Abgrund hinweg und eile nach rechts in den nächsten Raum. Dort krieche ich auf einem Gitter nach rechts. Durch meine bloße Anwesenheit wird ein Mechanismus aktiviert, der pausenlos Raketen abschießt. Diese zischen über mich hinweg, schalten aber den Soldaten aus, der gerade Jagd auf mich machen wollte. Kriechend räume ich einen kleinen Flugkörper aus meinem Weg. Über eine Stiege erreiche ich den Maschinenraum. Sofort werde ich von einem Gegner attackiert, den ich betäube. Schnell lade ich meinen Revolver mit der herumliegenden Munition nach, bevor ich über einige Gitter langsam weiter nach unten gelange. Vom untersten Gitter aus falle ich nach links,



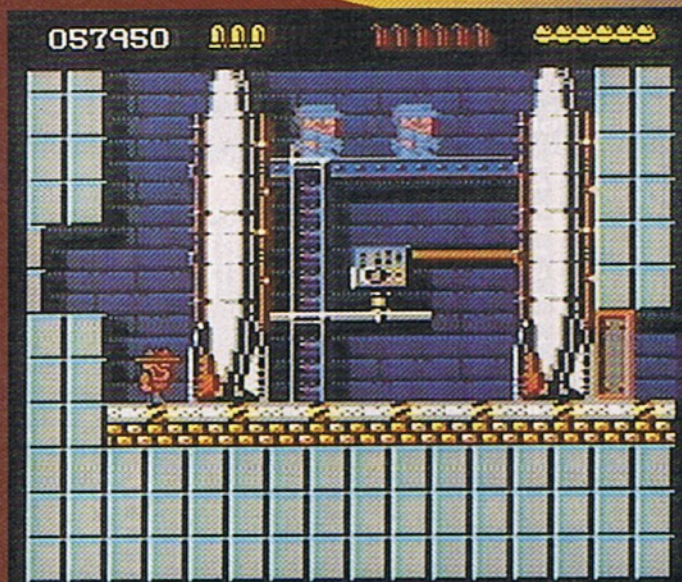
da das Rohr unter mir an einer Stelle durchlässig ist und ich direkt in die Hände eines Soldaten fallen würde. So lande ich auf sicherem Untergrund und erreiche mit einem Sprung eine kleine Plattform, von der eine Leiter nach unten führt. Hätte ich mich am Rohr fallengelassen, hätte mich eine Flamme geröstet! Als das Rohr rechts in der Wand verschwindet, springe ich von der Leiter nach rechts weg, da sich tiefer an der Leiter ebenfalls eine Falle befindet. Ich komme auf einem Plateau zum Halten, wo ich einen Soldaten betäube und anschließend rechts die Leiter nehme. Endgültig schalte ich ihn mit einer kleinen Rakete aus, die ich ihm von der darunterliegenden Plattform aus hochschicke. Ihr müßt aufpassen, denn die abgefeuerten Raketen erschei-

folgen können. Wieder befindet sich auf der rechten Seite eine Flamme, die ich tunlichst umgehe. Ich klettere über die zum Glück stehende Lokomotive und komme in einen engen Tunnel. Einige Raketen streifen haarscharf über mich hinweg.

Dann hüpfte ich auf den nahegelegenen Vorsprung. Bald fällt von oben ein Soldat herunter, den ich in den Tunnel locke, wo er den Raketen zum Opfer fällt. Dann erklimme ich die Leiter zu seinem Plateau. Von dort springe ich nach links zu dem Techniker. Dieser wird betäubt, bevor ich weiter nach oben klettere. Als ich gerade auf die nächste Ebene komme, schießen zwei Raketen (sie treten übrigens immer paarweise auf) über mich hinweg. In den Intervallen zwischen zwei Geschossen

untergekommen ist. Von dort aus hüpfte ich nach rechts auf ein weiteres Gitter. Rechtzeitig vor der Wand springe ich in den Ausgang, denn in der Wand befindet sich die nächste Flammenfalle. Ein Kran an der Decke kann mich nicht beunruhigen, denn ich lasse mich gleich auf den Boden fallen. Die Raketen räume ich kriechend aus dem Weg. Eine Ebene tiefer fährt eine Lokomotive hin und her. Ich hetze hinter ihr her und erreiche rechtzeitig die rettende Leiter, die mich nun nach unten führt. Als ich sie hinabklettere, fliegt eine Rakete haarscharf über mein Haupt hinweg. Der Techniker, der hier herumwuselt, wird kurzerhand betäubt. Von dem Vorsprung lasse ich mich auf einen kleinen Block fallen. Über zwei weitere kleine Stufen wechsle ich an die linke Wand, um einem Raketenwerfer zu entgehen. Von dort lasse ich mich auf ein Gitter fallen. Dabei achte ich darauf, daß ich auf dem rechten Ende lande, da ich andernfalls eine Flamme aktivieren würde. Von der Plattform lasse ich mich auf einen Transporterkran fallen, mit dessen Hilfe ich unbeschadet in einen engen Gang springen kann. An dessen Ende falle ich noch einmal ins Ungewisse. Ein Glück, daß ich mich bei dem Aufprall auf den Boden sofort ducke, da im selben Moment eine Rakete in meine Richtung startet. Dicht neben mir entdecke ich ein Sprengstofflager, mit dem ich meine Vorräte wieder ergänze. Dann springe ich über einige Stufen in Richtung des nächsten Raums.

Die Techniker schalte ich mit meinem Revolver aus. Der nächste Raum sieht aus wie die Abschlußrampe der Raketenbasis. Auf einem Plateau hasten zwei Mechaniker zwischen zwei Missiles hin und her. Unter ihnen befindet sich ein Terminal. Ich eile sofort zur Tür am rechten Ende des Raums, aber sie widersetzt sich meinem Versuch, sie aus dem Weg zu sprengen. Etwas ratlos wende ich mich dem Terminal zu. Da ich keine bessere Idee habe, platziere ich eine Stange Dynamit direkt vor dem Großrechner und bringe mich schnellstens in Sicherheit. Kurz darauf fliegt das Terminal in die Luft – aber nicht nur das Terminal explodiert, sondern fast die gesamte Basis! Ich kauere zufälligerweise in der einzigen sicheren Ecke ganz links unten im Abschlußraum. Diesem Feuerwerk kann auch die Tür zum Ausgang nicht widerstehen. Durch sie verlasse ich die Basis. Ich habe es wieder geschafft, die Gefahr ist gebannt! Stolz kehre ich – wie nach jeder Expedition – nach London zurück, wo ich für meine heroische Tat zum Wohle der Menschheit ausgezeichnet werde. Kann ich nun meinen wohlverdienten Urlaub antreten, oder erwartet mich bald das nächste Abenteuer...? (lb)



Den Raketen-Terminal in Level 4 hat Rick erreicht, jetzt geht's zum endgültigen Showdown des Spiels

nen ziemlich schnell wieder und sind tödlich, wenn Ihr sie anders als im Kriechen berührt! Die zweite Rakete auf dieser Etage dient lediglich als Punktelieferant. Nun klettere ich an der Leiter ganz nach unten. Hier sorgen eine Lokomotive und ein Kran für Gefahr. Als die Lok auf mich zukommt, überspringe ich sie elegant und laufe anschließend unter dem Haken hindurch. So gelange ich in die nächste Kammer. Hier muß ich schnell handeln, bevor ein Soldat mein Fortkommen unmöglich machen kann. Ich lasse mich also blitzschnell auf den Boden des Raums fallen. Dabei achte ich darauf, mich links zu halten und so die Falle in der rechten Wand nicht zu aktivieren. Unten erschieße ich den Soldaten, der mir entgegenkommt. Dann erklimme ich den Raketenstapel. Sofort stürmen zwei weitere Wachen auf mich zu, die ich kurzerhand paralysiere. Schnell springe ich über die Gitter zu meiner Linken weiter nach oben, wohin mir die Gegner nicht

nehme ich die letzten Sprossen und lasse mich oben sofort nach links auf das Gitter fallen, um der nächsten Rakete zu entgehen. Einen von oben auftauchender Soldat holt eine weitere Rakete von den Beinen. Dann kann ich über die Leitern nach oben steigen. Als ich auf der Plattform über mir einen Soldaten bemerke, aktiviere ich die kleine Rakete unter ihm und schicke ihn damit in den Himmel. Die Stiege zu ihm hinauf erklimme ich aus gutem Grund an deren rechtem Rand. Eine Atrappe eines kleinen Flugkörpers liefert mir einige Extrapunkte. Über eine weitere Leiter erreiche ich eine Stelle, an der mir ein Mechaniker nur sehr wenig Platz läßt. Im richtigen Moment betrete ich diese Etage und betäube den Gegner. Nachdem ich einige ungefährliche Raketen passiert habe, erreiche ich die nächste Abteilung. Sofort klettert ein Soldat zu mir herunter. Mir bleibt nichts anderes übrig, als ihn zu erschießen. Dann steige ich zu der Plattform, von der der Feind her-

## 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 gespeicherte 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: Turracan
- 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: Turracan II (Teil 1)
- 8/91: Turracan II (Teil 2)
- und Secret Silver Blades
- 9/91: Turracan 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)
- 5/94: Rick Dangerous (Teil 2)
- Top Spiele 2:** Bard's Tale 3 und Zak McKracken
- Top Spiele 3:** Turracan 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