



# LONG PLAY

von Andreas Jur

**D**er größte Fehler meines Lebens. Immer bekomme ich den Ärger, wenn etwas schiefeht. Also rein ins Shuttle, Gaspedal bis zum Asphalt durchgedrückt und ab! Wenigstens waren Armalyte-Industries so großzügig, mir einen 08/15 Satelliten zu schenken (Marke: Vor Gebrauch schütteln – nach schütteln nicht mehr zu gebrauchen). Dieses Gerät soll ja ganz nützlich sein. Na ja, mal sehen.

Bei meiner Bewaffnung dagegen scheint der Boß ja gespart zu haben: drei Laser und ein Bumm-Bumm-Schüßchen. Aber nach den ersten zwei Munitionsdepots sieht es schon wesentlich besser aus: nun bin ich mit verstärktem Front- und Seitenfeuer ausgerüstet. Also Aliens – es kann losgehen!

## Level 1

Nachdem ich ein kleines Röhrensystem erfolgreich überstanden habe, werde ich von einer Horde wildgewordener Etwasse attackiert. Ich will die Biester mit dem Laser fertig machen – aber was ist

in den Sitz meines Cockpits, den Steuerknüppel (sprich: Joystick) verkrampt in den Fingern haltend, und stürze mich auf den Feind. Zusammen mit meinem Satelliten und Laser B kämpfe ich mich tapfer durch die Reihen der Feinde – bis der Bildschirm zu scrollen aufgehört. O.K.; nun zum Endmonster. Ich plaziere meinen Begleiter direkt vor seiner Nase und kopple mich ab. Mein einziges Problem sind nun seine nicht allzu guten Geschosse. So, das wäre geschafft – dachte ich... theoretisch... das ist doch wohl... Der blöde Bildschirm scrollt einfach weiter! Toll. Na bitte, weiter geht's! Nach ein paar übergroßen Kartoffelstampfern und ein paar Selbstschußanlagen stoppt der Scroll wieder.

Diesmal scheint es wirklich der Endgegner zu sein. Reichlich groß geraten, das Biest. Das beeindruckt mich gar nicht. Ich ihn allerdings auch nicht. Eine Unmenge von Geschossen umkreist mich nun. Einen Teil kann mein Eater übernehmen. Umgeschaltet auf Laser A. Sein schwacher Punkt scheint der Kopf zu sein. Ich plaziere den Satelliten also direkt davor und beschieße das Viech aus sicherer Entfernung mit dem Laser. Du hast es so gewollt! Mit einem Todesschrei stürze ich mich auf den Mistkerl und nach einigen Schüssen gibt er den Weg frei.

# ARM

## The Final Run

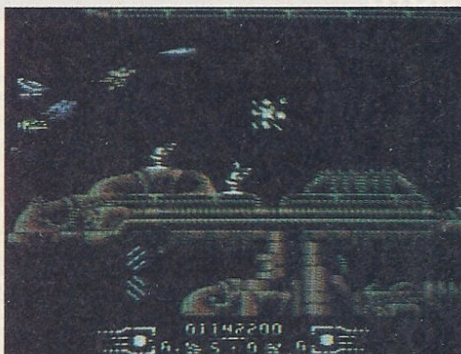
**Es ist doch jedesmal das gleiche: Man hat es sich gerade mit einer intergalaktischen Biene irgendwo gemütlich gemacht, da kommt ein unglaublich wichtiger Anruf vom Chef: »Chaos im Delta-Space? O.K.«. Und raus aus den Federn!**



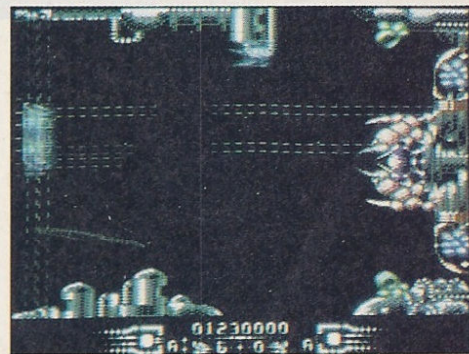
**Ein Zwischengegner, der es in sich hat**



**Dauerfeuer und gute Reaktionen machen den feindlichen Horden ein Ende**



**Das mutierte Insekt bekommt ein paar Schuß auf den Unterkiefer**



das: Aus meinen Fasern quält sich ein lächerlich dünner Strahl, der nicht einmal einem Hund Angst macht. Das war's wohl nicht so ganz; also Laser B eingestellt und weiter geht's. Ich kann wirklich von Glück reden, daß ich meinen Satelliten im Gepäck habe, denn nun greift mich eine schier endlose Raumschiffformation an, die mir aber weiter keine Sorgen macht. Anders sieht es da schon mit den nun folgenden Zweibeinern aus. Da hilft auch kein Satellit. Von Naturgesetzen halten die wohl gar nichts. Zweibeiner gehören auf die Erde und nicht an die Decke! Zu allem Überdruß feuern diese Wunderwerke auch noch zielgerichtete Abwehrraketen auf mich arglosen Touristen ab. Ergo: bummmmm! Nur noch zwei Gleiter. Also gut – ihr habt es so haben wollen. Ich schalte um auf Dauerfeuer, drücke mich

## Level 2

Hier angekommen, muß ich leider feststellen, daß ich mit dem Waffensammeln wieder ganz von vorne anfangen darf. Vielen Dank. Erst einmal besorge ich mir Seitenfeuer, den wichtigsten Schuß überhaupt. Das nächste Depot wird von einer Art Riesenschlange bewacht, die gegen meine Feuerkraft absolut immun zu sein scheint. Also den richtigen Moment abgepaßt und – Sch... eibenhonig. Nur noch zwei Leben. Die nächste Schlange der Spezies Monstrum Maximum versucht erfolglos, mich vom Bildschirm zu kicken; vielleicht ein andermal, mein Schatz. Die Angriffe meiner Gegner werden immer massiver. Nun wird das Ganze zum Geschicklichkeitsspiel. Es gilt nur noch, sich zwischen Angreifern, Geschossen und Felsbrok-

ken durchzuwinden. Plötzlich versperrt mir eine Energiebarriere den Weg, aber als ich bemerke, daß diese ohne Laser nicht zu schaffen ist, habe ich auch nur noch ein Leben. Ist wohl nicht mein Tag heute. Der Abstand zwischen den Wänden schrumpft und die Gegner werden immer gefährlicher. Das Zwischenmonster ist schnell erledigt, mein Raumkreuzer allerdings auch, denn mit der nun folgenden Monsterschlange kann er es nicht aufnehmen. Mein letztes Leben... Ein paar Monster, Energiebarrieren, Lenkraketen, Zweibeiner und Selbstschußanlagen weiter bin ich endlich am Ende des Levels angekommen – am Ende im wahrsten Sinne des Wortes. Denn was sich mir da in den Weg zu stellen wagt, ist nicht von schlechten Eltern. Ein übergroß geratenes Etwas ver-

sperrt mir die Sicht. Ich will nach altbewährter Methode vorgehen, abkoppeln und so... habe seine Reaktion darauf allerdings nicht mit eingeplant. Es fängt doch tatsächlich an, zurückzuschießen, und das nicht zu knapp. Zehn Sekunden kann ich seinem Feuer standhalten, bis mein letzter Fighter erschöpft zusammenbricht – und ich mit ihm. Yippie, Level 1, ich komme wieder. Ich bewaffne mich mit einer Packung Salzstangen und weiter geht's. Nach einiger Zeit stehe ich wieder vor dem Ungetüm, diesmal etwas besser bewaffnet und vorbereitet, und versuch's noch einmal. Satellit abkoppeln und Laser A abfeuern. Nun überlasse ich meinem Eater den Kopf und vergnüge mich mit den anderen Segmenten. Was'n nu wieder los? Greifen doch zwei dieser Schleimer von hinten an! Damit

**Folge 1**

# 64'er

A FORCE OF ONE ON THE FAST LANE TO HELL



64ER ONLINE

werden immer heimtückischer. Eine große Gefahr stellen hier auch die ausgeklügelten Selbstschußanlagen dar. Auf einmal wird der Bildschirm durch eine Säule gesperrt, aber bevor ich gecheckt habe, was Sache ist, bin ich auch schon wieder ein Leben los. Nach dem Zwischenmonster scheint das so weiterzugehen, aber hier des Rätsels Lösung: Man muß einfach auf gut Glück mit den Fasern irgendwo eine Lücke in das Gerät schießen. So einfach ist das – theoretisch, denn die Öffnungen sind so schmal, daß man kaum noch Raum zum manövrieren hat. Folg-

Eine gute halbe Stunde später empfängt mich wieder dieses Geräusch (ihr wißt doch: mrrrrrh!). Nun kopple ich den Satelliten sofort ab und verschwinde ans obere Bildschirmende. Aber auch dort habe ich genug damit zu tun, den Energiebällen des Endgegners auszuweichen. Doch meinen Schießkünsten kann niemand lange widerstehen. Nach einem kurzen wütenden Aufblitzen versinkt er vor Scham und gibt den Weg nach Level 4 frei. Warnung an alle Monster: Ich bin im Anflug!

**Armalyte:**

Delta-Space ist eine von den Erdbewohnern wenig erforschte Galaxis. Auf fünf Planeten dieser Welt leben hochintelligente, aber



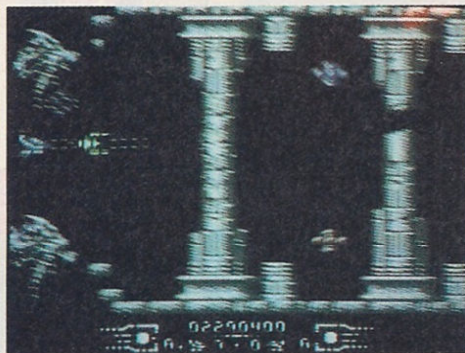
**Feuer aus allen Rohren und des Endgegners Level 1 ist platt**

lich besitze ich jetzt nur noch zwei Gleiter. Ob die ausreichen, um mit dem Endgegner fertig zu werden? Ich habe gerade noch genug Zeit, die schöne Hintergrundgrafik zu bewundern, da sagt mir der allseits beliebte Rauschton (etwa so: mrrrrrh!), daß Showtime angesagt ist. Diesem Koloß kann ich jedoch nicht lange standhalten. Gemeinerweise rast er urplötzlich direkt auf mich zu und zermanscht mir meinen schönen Fighter zu Mus. Danke, so liebe ich das. Auf deutsch: Level 1, Level 2, Level 3.

auch aggressive Monstergeschöpfe. Diese Horden haben es auf einen kleinen blauen Planeten, die Erde, abgesehen. Die Menschheit schickt eine gewaltige Armada mit dem Namen Armalyte-Force ins All, um den Angreifern zuvorkommen. Durch ein schreckliches Disaster wird die Raumflotte zerstört. Nur ein Raumschiff bleibt unbeschädigt. Der Fighter bricht in feindliches Gebiet auf, um dem Gegner die Hölle heiß zu machen. Die letzte Mission – The Final Run hat begonnen.

**Das Delta-Space zeigt sich als Hölle**

**Zerstörte Städte bergen Gefahren**



habe ich nicht gerechnet – ein weiterer Fighter verabschiedet sich in den Fighter-Himmel. Sich an den vielen Geschossen vorbeizuschlängeln kann man schon als Kunst bezeichnen; ich sollte Akrobat werden. Die vier Segmente sind nun beseitigt, jetzt geht's ans Eingemachte. Der Endgegner scheint jetzt verwundbarer zu sein, und mit einigen guten Treffern auf den Unterkiefer ist er Geschichte. Er hätte mich halt nicht provozieren sollen!

**Level 3**

Am Anfang des Levels heißen mich gleich ein paar schießfreudige Figuren willkommen, die ich jedoch ins Jenseits befördern kann. Meine Ausrüstung sieht wirklich traurig aus; ich bekomme kaum noch Gelegenheit, sie aufzufrischen. Die Gänge und Windungen

**64'er-Longplays:**

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr so gut beherrscht, um über den Spielverlauf einen Bericht zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und pakend Euren Gesamteindruck beschreiben. Außerdem freuen wir uns über Szenenfotos (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              | 4/91: Pirates   |
| 5/89: Last Ninja II (Teil 1)  | 5/91: 6/91: Bard's Tale (Teil 2)                        |
| 6/89: Ghosts'n Goblins        | 7/91: Turrigan II (Teil 1)                              |
| 7/89: Katakis                 | 8/91: Turrigan II (Teil 2) und Secret Silver Blades     |
| 8/89: Last Ninja II (Teil 2)  | 9/91: Turrigan II (Teil 3) und The Last Ninja           |
| 9/89: Wizball                 | 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)                           |
| 10/89: Grand Monster Slam     | 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon (Teil 1) |
| 11/89: Zak McCracken (Teil 1) | 12/91: Armalyte (Teil 1)                                |
| 12/89: Spherical              | In Vorbereitung Last Ninja III und Bard's Tale 3        |
| 1/90: Zak McCracken (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)    |   |

**Unsere Anschrift:**  
 Markt & Technik Verlag AG  
 Redaktion 64'er  
 Stichwort: Longplay  
 Hans-Pinsel-Str. 2  
 8013 Haar bei München



# LONG PLAY

von Andreas Jur

**B**ekanntlich war nur ein Held von der siegreichen Armalyte-Flotte im Kampf gegen die kriegerischen Aliens vom Delta-Space übriggeblieben. Er kämpft nun heroisch gegen die Übermacht der fremden Wesen und hat schon drei Level Überstanden.

## Level 4

Nachdem ich in Level 4 ein paar sehr gefährliche Angriffe abgewehrt habe, gerate ich schon nach etwa zwanzig Sekunden mit dem Zwischenmonster aneinander, oder besser den Zwischenmonstern, denn es sind gleich drei, die es da auf mich abgesehen haben; einfach toll. Wie es aussieht, muß ich mich auch hier zuerst auf die beiden Begleiter konzentrieren, bevor ich mich mit dem Hauptfeind vergnügen kann. Ich kopple den Satelliten also unten ab und bearbeite das obere Raumschiff mit Laser C.

Nach drei massiven Angriffen bleibt nur noch das Mittelschiff übrig. Ich hole mir meinen Satelliten

Nach einem weiterem Anlauf klappt es: Ich komme unter großen Verlusten an den Raumschiffformationen vorbei und gelange so an zwei weitere übergroße Raumkreuzer. Den Satellit kopple ich in Höhe der Laserkanonen des größeren Schiffes ab und begnüge mich selbst mit dem kleineren, das sich nicht sehr lange halten kann. Das kann doch wohl nicht der Endgegner sein, es ist alles viel zu leicht. Aber nach zwanzig weiteren Sekunden nehme ich erfreut zur Kenntnis, daß die Floppy arbeitet. Dieser Gegner sollte wohl meiner Entspannung dienen.

## Level 5

Ich muß auch nicht lange auf eine Antwort warten, ein Blick auf den Bildschirm sagt alles: Noch massivere Gegner und jede Menge automatischer Abwehrsysteme. Jedoch nur so lange, bis ich in den zweiten Levelabschnitt komme. Hier treiben nämlich ein paar fiese Zweibeiner mit eigenartigem Aussehen ihr Unwesen. Die springen einen vom Boden bzw. der Decke aus ins Gesicht und feuern, was das Zeug hält. Außerdem gibt es noch jede Menge von UFOs jeder (dritten) Art. Wenigstens bekomme ich genug Gelegenheit, meine Bewaffnung aufzufrischen.

Im dritten Abschnitt wird es dann noch kniffliger.

# ARM

## The Final Run

**Nachdem ich mich mit meinem zunächst recht armselig bestückten Fighter mühselig bis in Level 4 vorgekämpft habe, geht es jetzt ohne Vorwarnung gegen die feindlichen Aliens im Delta-Space.**



**Dieses Duett ist hartnäckig und hinterlistig**



**Drei feindliche Schiffe greifen an**



**Stein-Schleim-Aliens sind mit viel Geschick keine große Hürde**

ten wieder und kurz darauf ist auch dieses Schiff nur noch Schutt und Asche.

Auf einmal werde ich von Kometen, oder was auch immer, attackiert. Diese treten in großen Schwärmen auf und rasen mit unglaublicher Geschwindigkeit auf meinen Kreuzer zu. Trotz großer Geschicklichkeit kann ich es nicht verhindern, daß ich hier zwei Leben verliere. Vielen Dank, Herr Programmierer! Auch die darauf folgenden Formationen sind sehr stark und ändern ständig ihre Richtung. Ohne Satelliten wäre ich hier aufgeschmissen. Die Zahl der Gegner scheint unendlich, und nachdem eine solche Formation ausgerechnet von hinten angreift, darf ich mich wieder auf die Schönheit des ersten Levels freuen.

Jetzt stoppt der Scroll und meine entzündeten Augen entdecken etwas sehr, sehr Erfreuliches: Es gibt keinen unfreundlichen Zwischengegner, ich stehe vor dem Endgegner. Dieser ist in drei Teile gegliedert: Oben sitzt die größere Gefahr, ein großer Raumgleiter, der unentwegt Geschosse abfeuert; unten eine Art Abschlußrampe, die alle fünf Sekunden eine große Energiekugel ausstößt. Dazwischen sitzt das Herz völlig ungeschützt. Also kopple ich den Satelliten davor ab und gebe mir die größte Mühe, den

## Level 6

Angriffen auszuweichen. Das Herz ist die einzige verwundbare Stelle an dem Gerät und sehr standhaft; In Level 6 angekommen, muß

ich feststellen, daß sich die Zahl der Gegner wieder vervielfacht hat. Nachdem ich einer Riesenschlange ausgewichen bin, komme ich in den zweiten Abschnitt, wo jede Menge Kristallsplitter erfolglos versuchen, mich zu belästigen. Auch die Zahl der Abwehrsysteme hat sich verdoppelt. Jetzt blockieren ein paar Kugeln den Weg, denen ich jedoch ausweichen kann. Auch die Selbstschußanlagen sind keine große Gefahr – ganz im Gegensatz zu den nun folgenden Monsterschlangen. Zwei dieser Biester ziehen Kreise über den gesamten Bildschirm.

Im nächsten Abschnitt geht das munter so weiter: Kampfschiffe, Selbstschußanlagen und eine dieser Schlangen. Der Gegner, der dann folgt, ist ganz besonders

heimtückisch: Er schützt sich mit drei Kristallsplittern vor meinem Feuer und bewegt sich dazu noch unregelmäßig über den Bildschirm. Seine Geschosse sind nicht sehr gefährlich, und nachdem ich die Kristalle abgeschossen habe, muß auch er dran glauben. Nun geht das wieder so weiter Erwähnenswert wären nur noch die zwei gemeinen Schlangenbiester, denen ich wieder ein Leben opfern muß. Die Zahl der Selbstschußanlagen in Form von Pumpen steigert sich langsam ins Unerträgliche, aber dann werden sie vom Endmonster abgelöst. Dieses feuert unaufhörlich Geschosse und Kristallsplitter ab, die mir ganz schön zu schaffen machen. Nach kurzer Zeit habe ich eine Stelle unterhalb der oberen Felsbrocken

**Folge 2**

# LAR



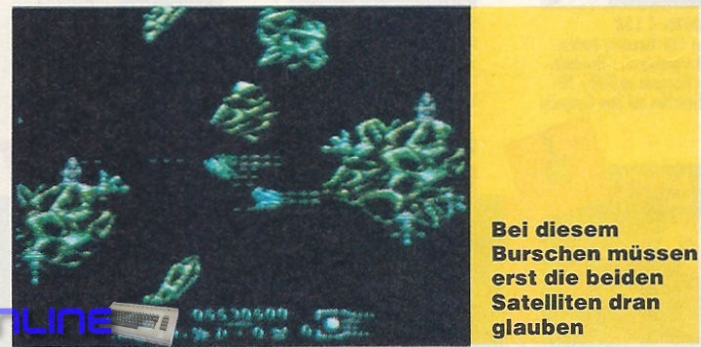
meine Bewaffnung etwas aufzufrischen, bevor sich einige sehr starke Raumschiffformationen gierig auf mich stürzen und mir eins meiner schönen Leben abziehen. Das folgende Höhlensystem erweist sich als Heimtücke ganz besonderer Art und die Energiebarriere dahinter als absolut tödlich. Das war's dann wohl mal wieder. Adieu, schöne Welt.

Nachdem einige Zeit verstrichen ist, komme ich hier mit überreizten Nerven und sechs Reserveleben wieder an. Nach diesem System kommt ein noch viel gemeineres, in dem es von feuerkräftigen Kaffeekannen nur so wimmelt. Also technisch haben diese Piraten ja was drauf – schießende Kaffeekannen! An der nächsten Wand scheidet mein Fighter kläglich; ich bemerke zu spät, daß sie nur mit Laser zu überwinden ist.

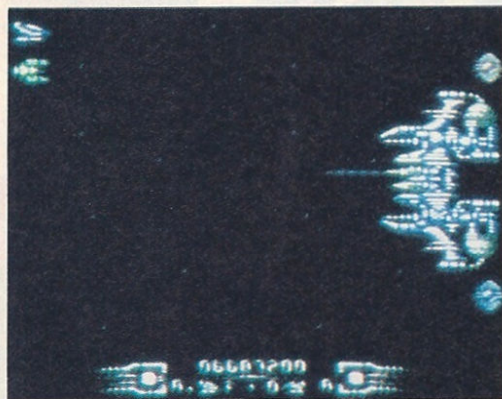
Aber nach ein paar guten Schüssen Marke Laser C löst er sich in Luft auf.

Die Kaffeekannen und die anderen Gegner sind jetzt nur noch durch mehrere Treffer zu beeindrucken. Dieses verdammte Labyrinth ist höllisch gefährlich. Die Lücken werden immer schmäler, aber ich kann alles heil überstehen. Ein Labyrinth weiter stoppt der Scroll wieder und ein Monster schwirrt auf mich zu, das der Zwillingbruder vom ersten sein muß. Also zwei Zwischengegner?! Diesmal bin ich vorbereitet und weiß, was zu tun ist: ich kopple den Sati am linken Rand ab und mache schleunigst, daß ich nach oben verschwinde.

Ohne Pause folgt auf dieses Monster gleich noch eins. Diesmal ist es das endgültige Endlevelmonster in Form einer gewaltigen

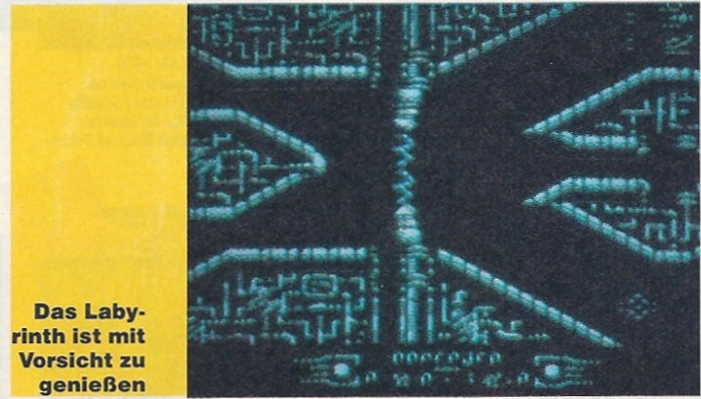


**Bei diesem Burschen müssen erst die beiden Satelliten dran glauben**



**▲ Der Kampf geht weiter: Diesmal sind wir aber für unsere Aufgabe besser gerüstet**

**Der Endgegner hat so manche heimtückische Falle auf Lager**



**Das Labyrinth ist mit Vorsicht zu genießen**

entdeckt, an die keins der Geschosse gelangt und überlasse meinem Satelliten den Rest. Nach einigen guten Treffern muß auch dieses Monster klein beigegeben.

## Level 7

Im nächsten Abschnitt werde ich auch gleich von einigen ziemlich großen Gegnern freudig begrüßt. Als Entschädigung dafür folgt eine riesige Ansammlung von Munitionsdepots, aus denen ich mir jede nur erdenkliche Waffe holen kann, was ich auch bitter nötig habe.

Frisch ausgerüstet geht es weiter dem Ende entgegen. Von Zeit zu Zeit erscheinen auf dem Screen Raumschiffe, die so groß sind, wie sonst die Zwischengegner. Recht

schönen Dank! Dann möchte ich ja nicht wissen, wie groß Zwischen- bzw. Endgegner sind. Ansonsten das übliche: Raumschiffformationen noch und nöcher. Dann folgt endlich der Endgegner (Nanu, kein Zwischengegner?). Na bitte, so groß wie ein Wolkenkratzer. Ich bemühe mich erst einmal um die beiden Helfer an seiner Seite. Dieses Monster ist wirklich ein harter Brocken. Ich muß schon all meine Überredungskunst aktivieren, um es dazu zu bewegen, den Löffel abzugeben, aber meinen Argumenten kann niemand widerstehen – Auf zum Finale !!

## Finale

Am Anfang von Level 8 bekomme ich erst einmal Gelegenheit,

Dann kommen wieder ein paar Kaffeekannen und UFOs – alles kalter Kaffee für mich. Ziemlich heiß hingegen geht's dann im nächsten System zu, das sich als absolute Geschicklichkeitsübung erweist, und das Riesenufo darin ist schließlich eine Gemeinheit. Aber was soll's – vier Leben hat's ja noch.

Ich schleiche mich am oberen Bildschirmrand entlang bis zum Scrollstop. Nun kommt ein überdimensionales Etwas mit Scherenhänden auf mich zugeschwommen. Ich bin mir nicht sicher, ob das nicht schon der Endgegner ist. Auf jeden Fall ist er sehr hartnäckig. Ich bekomme einen ziemlichen Schock, als er sich plötzlich auf meinen mutigen Kämpfer stürzt und ihn liebevoll umarmt.

Schleimmasse an der Rückwand des Labyrinths klebt. Zu seinen Seiten hat es zwei dieser Kaffeekannen. Ich konzentriere meine Feuerkraft also erst einmal auf diese beiden ungemütlichen Gesellen. Erst nach etwa einminütigem Beschuß gelingt es mir, sie in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Daß der Oberschleim mit unverminderter Feuerkraft auf mich schießt, läßt mich kalt. Wozu hat man schließlich seinen Eater? Ich plaziere diesen direkt vor die Öffnung, so daß er einen Teil der Geschosse abfangen kann; und etwa eine Minute später bricht der Oberschleimer unter lautem Ächsen tot zusammen. Es folgt ein Bericht meiner Einnahme der Station und der End-Screen – der Lohn für viele Stunden harter Arbeit.