



LONG PLAY

Nachdem die Kämpfer der Befreiungsorganisation NEO Buck Rogers aus seinem Tiefschlaf im Jahre 2456 erweckt hatten, beginnen seine Abenteuer in ferner Zukunft auf der Erde, die vom Tyrannen Simund Holzerhein geknechtet wird. Bis zur Entdeckung von Buck Rogers erwarten die Rebellen viele spannende Abenteuer...

von Thees Lagerbauer

Im Hauptquartier der New Earth Organization (NEO) sammle ich meine Party zusammen. Unter den Wagemutigen sind ein Desert Runner Warrior, zwei Terran Medics, ein Terran Engineer, ein Terran Rocket Jock und ein Martian. Die Medics sind Programmier-Spezialisten und sind Bypass-Security-Profis.

Der NEO-Hafen

Ich befinde mich im NEO-Hafen auf der guten alten Erde und schon



Die Venusoberfläche erwartet die Abenteurer

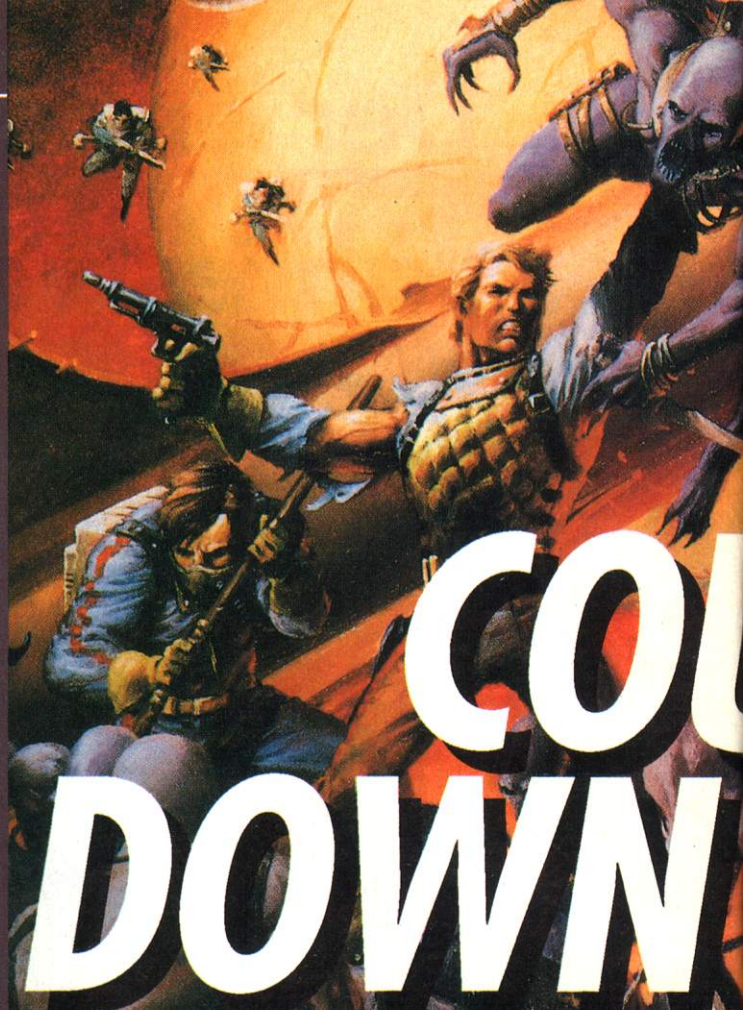
gibt es Alarm, denn feindliche Jäger der RAM-Partei greifen unseren Stützpunkt an. Ich renne zum Hauptgebäude und muß unterwegs kleinere Gefechte mit RAM-Kriegern bestehen. Ich sammle kräftig Zähler auf meinem Punktekonto, die ich später zum Aufbessern meiner Ausrüstung verwenden. Unterwegs nehme ich alle Gegenstände auf, die ich finde und verramsche sie später wieder.

Im Hauptgebäude gelange ich in einen Raum, in dem sich ein RAM-

Techniker an Aggregaten zu schaffen macht, um die Erde zu zerstören. Ich schieße auf den Mann. Danach wähle ich Take Cover und Charge an. Für diese Aktion sollte man aber den Charakter mit den meisten Hitpoints (HPs) ins Feld schicken und erhält für die Rettung der Erde 1000 Credits. Damit trainiere ich in der Raumstation erst einmal meine Leute und kaufe anschließend neue Waffen. Empfehlenswert sind dabei Laser- und Raketen-Guns, sowie Schwerer. Nicht so gut sind Microwave-Guns und Heat-Guns. Ab geht's zur ersten Mission.

Das Raumschiff

Als nächstes begeben wir uns zum Flughafen und starte sofort. Auf meinem Flug treffe ich auf ein verlassenes Raumschiff und docke an. Ich untersuche die Station, wobei ein Party-Mitglied eine seltsamen Krankheit bekommt. Ich begeben mich auf Deck 6 zur Medizinstation. Jetzt sind meine Programmierer gefordert, denn wenn einer den Code in der Arztabteilung knackt, ist die Krankheit kein Thema mehr. Als nächstes dringe ich bis auf Deck 9 vor, wo mich ein Hologramm mit dem Namen »Scot. Dos« erwartet. Scot. Dos teilt mir mit, das ich die Monster mit dem klangvollen Namen Gennies mit Argon vernichten kann. Also forsche ich nach dem Argon. Bei der Suche nach dem Gas steige ich noch einen Stock höher, wo mich mein sicheres Ende erwartet – Neustart!



rechtzeitig den Mechanismus außer Kraft setzen und ballere auf die verbliebenen Gennies. Durch meinen Sieg bekomme ich eine bessere Ausrüstung und vernichte die letzten Gennies.

Die Asteroid-Base

Wieder im NEO-Hafen angekommen, erhalte ich den Auftrag eine Asteroid-Base zu untersuchen. Als erstes trainiere ich meine Leute und verbessere meine Ausrüstung. Dann geht es wieder ab

tracks zur Asteroid-Base und docke an.

Hier erwartet mich ein Mann, der meinem Rouge einige unanständige Geschichten erzählt. Ich laufe weiter und finde Sprengstoff, mit dem ich Kinder auf der Asteroid-Base aus ihrem Kerker befreie. Die Kleinen bringe ich zu Docking Bay 3. Ein Stück südlich finde ich dann eine Keycard und gebe DNA ein. Nächstes Ziel ist Docking Bay 2, wo ich mein Schiff besteige und zur Station zurückfliege. Mission erfüllt!



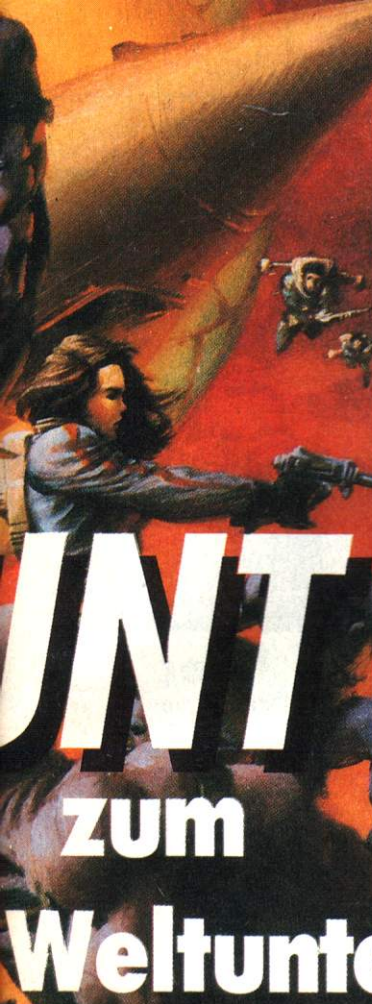
Das Patrouillenschiff beim Abflug

ins All...

Ich kann ohne Probleme frei herumfliegen – z.B. zum Mars; der durch die Erdbevölkerung kolonialisiert wurde. Aber mein Auftrag lautet anders und Auftrag ist nun mal Auftrag. Ich fliege schnur-

Das Piratenschiff

Auf meinem Weg zur Station begegnet mir ein Piratenkreuzer, der uns entert und mich und meine Crew gefangen nimmt. Ich werde vor den Anführer Talin gebracht



UNT zum Weltuntergang

Der Mars

Nach der Heimkehr werden alle Partymitglieder befördert, da jeder einzelne Charakter genügend Erfahrungspunkte (EPs) gesammelt hat. Außerdem erwerbe ich schöne neue Waffen und begeben mich zu einigen Asteroiden, um dort die Waffenangebote zu studieren. Als nächstes erhält die Crew den Befehl, den Mars unter die Lupe zu nehmen. Ich fliege mit der Party los und lasse Buck auf der Raumbasis. Angekommen, begeben wir mich im Osten zu dem Dorf der »Desert Runners«. Auf dem Weg dorthin erfahre ich von Scot.Dos, daß die Regierungspartei RAM das Dorf angreifen will. Nach der Ankunft warne ich die Desert Runners und helfe ihnen, den Überfall der RAM abzuwehren. Anschließend laufe ich im Dorf ein wenig rum und sammle alles auf, was ich entdecken kann. Beim Verlassen der Ortschaft schenken die Desert

und muß einen waffenlosen Kampf gegen ihn führen. Ich schicke meinen Warrior, der aber keine Chance hat. Also wieder ab in die Zelle. Dort finde ich nach längerem Suchen eine Fluchtmöglichkeit und entdecke Buck Rogers. Meine verstärkte Party begibt sich vom Knast aus in Richtung Level 12 (Karte in

Runners der Party eine grüne Keycard und einen Plasma Thrower zum Dank. Nun geht es gen Norden. Unterwegs treffe ich einen nichtaktiven Charakter (NPC). Er begleitet uns von da an.

Im Norden betrete ich die RAM-Basis und finde im zweiten Stock eine weiße Keycard. Einige Räume

bahn, die Basis zu verlassen... Zuvor zerstöre ich noch einen Roboter, der mir über den Weg läuft und begeben mich nach draußen. Wieder im Raumschiff angelangt, fliege ich zurück, mit der Gewißheit wiederum eine Mission erfüllt zu haben.

Die Venus

Auf der Heimatbasis verläßt uns der NPC und ich gehe wieder daran, meine Crew zu trainieren und mein Waffenarsenal aufzubessern. Als nächste Mission erwartet mich und meine Freunde eine Reise zur Venus. Dort finde ich zwei Acid-Frogs, die mir Dank »Befriedend Animal« beim Kämpfen helfen. Im Dorf angekommen, besorgt mir mein Rouge einen Schlüssel, der einem RAM-Mann gehört. Im Dorf finde ich außerdem ein Lowlander, der als NPC in die Party aufgenommen wird. Da er nur drei HP's besitzt, muß ich aufpassen, daß ihm nichts passiert. Die Basis auf der Venus finde ich südlich vom Dorf. Dort mache ich reiche Beute – einen Schlüssel, eine Keycard und eine Control-Box. Mit der Box sprengte ich die RAM-Gleiter und gehe dann in Level 3 der Basis. Dort finde ich weitere Lowlander, die ihren Kollegen suchen. Im vierten Level finde ich den kleinen Lowlander und gebe ihn ab, da sein Vater Techniker ist. Als Dank erzählt der mir, wo ich einen Lowpick finde. Ich fahre in den ersten Stock und nenne einen Lockpick mein Eigen. Ich hole die Kollgen des Lockpick und suche anschließend nach einer Geheimtür. Sie ist auf dem LE46 eingezeichnet und leicht zu finden. Nun gibt es nichts mehr für meine Party auf der Venus zu tun, denn der Auftrag ist erfüllt. Ich verlasse das Level durch den Ausgang und besteige zum Rückflug mein Schiff.

Buck Rogers

In dem Sciencefiction-Rollenspiel von SSI geht es um den legendären Helden Buck Rogers, der durch eine Gruppe von Menschen im Jahre 2456 in seinem Raumschiff gefunden wird. Diese Menschen gehören der Befreiungsbewegung NEO an, die sich gegen die diktatorische Regierungspartei RAM und deren Anführer Simund Holzerhein wenden.

Nach dem sensationellen Fund des eingefrorenen Buck und dessen Wiedererweckung, gelingt NEO unter Führung von Buck ein Riesenschlag gegen RAM. Nach dem Sieg bauen die Menschen ihren Planeten wieder auf. Als Führer einer Raumpatrouille beginnt Ihr Euer Abenteuer im 25. Jahrhundert.

Die optimale Ausrüstung, wenn man sich das Equipment leisten kann, ist:

Rocket Launcher oder Plasma Thrower, Battle Armor with Fields, ein Monosword, eine Grenade Launcher, Grenades, eine Breathing Mak, ein Seil, ein ECM und eine Laser- oder Rocket-Rifle.

Am Schacht erfahre ich, daß der Sonnenkönig für drei Münzen Auskunft gibt. Nach einigem Suchen habe ich das Geld. Beim Versuch, bis in Level 4 vorzudringen, mache ich mit einer Selbstschußanlage schlechte Erfahrungen. Der Sonnenkönig spricht nur wirre Sätze über die französische Revolution und ich beschleibe, mich um die Selbstschußanlage zu kümmern. Nach kurzer Zeit habe ich diese abgestellt und kletterte eine Etage

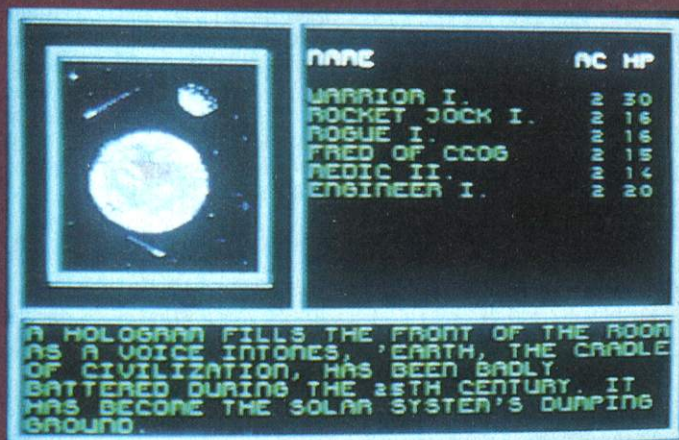


Der Raumhafen ist der Ausgangspunkt aller Reisen

Handbuch benutzen!) und betritt das Zimmer von Talin. Buck gibt mir den Tip, in der Galley eine Bombe zu legen. Nach dem Installieren der Bombe begeben wir uns ins Level 1.

Dort angekommen, stellen wir uns einem mörderischen Mammutkampf und nachdem ich alle Gegner zur Strecke gebracht habe, zerstöre ich alles im Piraten-schiff. Wieder in Level 11 zurück, besteige ich mein Schiff und düse ab.

weiter öffne ich mit der Karte eine Tür und finde dahinter eine blaue Keycard. Im dritten Stock finde ich den Testraum. Im Testraum auf keinen Fall die Plattform betreten, sondern Fire anwählen und zum Terminal gehen. Bis auf ein besonders starkes Mitglied der Party begeben sich alle Personen eine Etage höher. Der Zurückgebliebene bekämpft die auftauchenden RAM-Leute und löst dabei den Selbstzerstörungsmechanismus der Station aus. Jetzt ist es höchste Eisen-



Das Hologramm verrät Tricks

Der Merkur

Auf dem Merkur angekommen, befinde ich mich mit meiner Party kurze Zeit später in einem Karnivalszug. Ich gehe mit den Narren bis ich an einen Schacht komme.

höher. Dort angelangt, setzte ich den »Doomsday Device« außer Kraft und rette so die Erde vor einer Explosion. Nun renne ich zum Power-Control-Raum, um den Strom abzuschalten. Unterwegs erledige ich noch zwei Roboter.



Ankunft auf dem Mars

Kaum ist der Strom aus, muß ich in den Pod-Control-Raum eilen. Dort verrät mir Scot.Dos, daß ich schnell mein Raumschiff schnappen soll, da mir jeden Moment die Anlage um die Ohren fliegen kann. Vom Schiff aus sehe ich die riesige Explosion. Ich mache mich mit meiner Crew auf in Richtung Heimatbasis. Auf der Erde in der Heimatbasis angelangt, nehme ich die Gratulationen zu meinem Sieg entgegen. Die Erde ist gerettet und ich werde erst einmal einige Tage auf dem Alpha Centauri Urlaub machen.

(lb)

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut's doch! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. 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)



Doomsday Device – der Erde schnelles Ende ist nah

- 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: Turricon
- 1/91: R.Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turricon II (Teil 1)

- 8/91: Turricon II (Teil 2)
- und Secret Silver Blades
- 9/91: Turricon 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)
- 1/91: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/91: Bard's Tale 2 (Teil 4)
- und Armalyte (Teil 2)
- 3/91: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/91: Defender of the Crown

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