

Logan (Part I)



Das Spiel

In diesem klassischen deutschsprachigen Adventure hat dich – als angehenden Zeitagenten – dein Chef Heinz im „wilden“ Westen abgesetzt. In der gebotenen Eile konnte er dir weder genaue Instruktionen über deine Mission noch alle benötigte Ausrüstung mitgeben – dafür aber den unfähigen Assistenten Roger.

Ein schöner Start für unsere erste Aufgabe!

Der wilde, wilde Westen fängt gleich hinter Hamburg an

Aufs Geratewohl gingen wir zunächst einmal nach Norden, wo wir eine kleine Lichtung betraten. Mitten auf der Lichtung, im Sonnenlicht blitzend und blinkend, lag ein Messer. Ich steckte es ein, denn eine kleine Waffe war immer noch besser als gar keine. Neben dem Messer lag noch ein Zettel, den ich aufnahm und las. „Aha!“ rief ich und schreckte damit sogar Roger aus seiner Lethargie: Es war ein Brief vom Chef. Soso, einen feindlichen Zeitagenten sollten wir ausfindig machen und ausschalten. Der Feind hatte eine „Irrsinns-Strahlung“ über Tackleton freigesetzt, die alle Menschen eine psychische „180°-Kehrtwendung“ machen lässt. Das konnten wir nicht tolerieren!

Immerhin war Heinz klug genug, für uns in der Nähe einige wichtige Ausrüstungsstücke zu deponieren.

Durch den „Wald der gähnenden Langeweile“ bahnten wir uns einen Weg über das „öde Grasland“ bis hin zu einem Schafspferch. Da Roger und mir zwischenzeitlich bereits der Magen knurrte, schlachtete ich eins der Schafe. So brauchten wir fürs Erste nicht zu verhungern. Wir nahmen das Schaf als Proviant mit und erforschten die Umgebung im Norden. Hinter dem Grasland lag wieder ein Wald, in dem ein verwilderter Hund sein Unwesen trieb. Statt sich aber auf uns zu stürzen, ließ er sich das Schaf schmecken! Satt und zufrieden war er irgendwie ganz nett, und wir nahmen ihn mit. Wer wusste schon, wozu er einmal gut sein würde, und im schlimmsten Fall konnte er immer noch den Zeitagenten aufspüren und kräftig beißen...

Im Westsüdwesten, wieder im „Wald der gähnenden Langeweile“, öffnete ich aus Neugierde die Tasche, die mir Heinz mitgegeben hatte. Siehe da: Ich fand neben Spielkarten Tequila, einen Schlüssel und etwas Gold. Nur um Roger mal zu zeigen, wie so etwas geht, zinkte ich die Karten. Man konnte ja nie wissen ...

Ein Spielchen in Ehren

Im Südwesten gab es ein kleines mexikanisches Dorf. Einem der Einwohner schenkte ich den Hund, der uns doch zu sehr an den Waden knabbern wollte. Als der hungrige Mann den Hund verspeist hatte, bot er uns „zur Verdauung“ ein Pokerspielchen an. Gut, dass ich die „richtigen“ Karten dabei hatte! Damit die Mexikaner meinem Spiel gegenüber etwas weniger skeptisch wurden, gab ich ihnen den Tequila zu trinken. Was heißt „gab“, sie rissen ihn mir förmlich aus den Händen... Ich nahm mein Gold und pokerte mit ihnen. Nach ein paar verlorenen Spielen schiefen die Amigos ein.

Am anderen Morgen war Roger spurlos verschwunden, und ich wusste ehrlich gesagt nicht recht, ob ich mich darüber ärgern oder freuen sollte. Beim Anziehen merkte ich, dass mein Geld ebenfalls fehlte – das ärgerte mich auf jeden Fall. In der Bettritze fand ich meine Brieftasche aber glücklicherweise wieder.

Wie verabredet lief ich nun zum Sheriff und meldete ihm einen Banküberfall. Als er fort war, befreite ich Brian, der mich mit einem neuen Auftrag wegschickte: Von Judith, einer Tänzerin, sollte ich die Soutane eines angesehenen Mitbürgers holen...

Ich machte mich also auf zum Bordell, das jedoch geschlossen hatte. Glücklicherweise traf ich Judith und ihre Freundinnen trotzdem und fragte sie in Brians Auftrag nach der Soutane. Sie gab sie mir, nachdem ich versprochen hatte, sie dem Pfarrer zurückzubringen. Dem Pfarrer versicherte ich, die „Sache“ für mich zu behalten und erhielt dafür von ihm ein altes Erotikmagazin.

In Tackleton

Nun stöberte ich erst einmal durch die Stadt. Es gab einiges zu entdecken ... Im örtlichen ALC-Laden, ziemlich im Norden der Stadt, bekam ich einige wertvolle Hinweise zum Aufspüren von Zeitagenten im Allgemeinen. So erfuhr ich unter anderem, dass meine Sonnenbrille besonders wichtig war. Im Saloon traf ich Roger, meinen Klotz am Bein, wieder. Er war voll bis oben hin, so dass ich ihn zum örtlichen Arzt brachte. Vielleicht konnte der ihm helfen, wieder nüchtern zu werden?

Der Arzt, Doc Martens, erzählte uns in seiner Praxis, dass ihm ein bestimmtes Magazin fehle, damit er seine neue „Sex-Droge“ fertig stellen könne. Dem konnte abgeholfen werden! Wir schenkten ihm das Heft des Pfarrers, und dafür schenkte er uns eine Probe der neuen Droge. Was sollten wir nun damit anfangen? Da erinnerte ich mich an das Gespräch im Saloon, als mir ein Cowboy von Abigail erzählt hatte. An ihr könnte ich doch mal die Droge testen... Vorher ließ ich Roger im Saloon und gab ihm reichlich Dollars, damit er seinen Durst stillen konnte.

Danach ging ich zu Abigail und gab ihr das Gebräu. Es hat gewirkt! ...

Danach fragte sie mich, ob ich ein Freund von Heinz sei. Er hätte ihr etwas zum Aufbewahren gegeben... Her damit! Ich ging also ins Hinterzimmer des Hinterzimmers (bzw. in den nicht geheimen Geheimraum) und nahm den Hamster mit. Zwar wusste ich noch nicht, was ich mit ihm sollte, aber Heinz würde sich schon etwas dabei gedacht haben. Dann las ich Roger im Saloon wieder auf.

Nach einigem Nachdenken kam ich (Roger konnte nicht mehr denken) zu dem Schluss, dass der Hamster vielleicht darauf abgerichtet war, feindliche Zeitagenten zu entdecken! Ich ließ ihn also an jedem vorbeikommenden Menschen schnuppern, aber er schlug nie aus. Zum guten Schluss ließ ich ihn an dem Indianer aus dem einsamen Tipi schnuppern, das mitten in der Wildnis stand, als ich nach Tackleton gereist war. Er schlug aus! Ich setzte also, wie vom großen weißen Kaninchen geraten, die Sonnenbrille auf und ließ ihn auf den Indianer los – rumms! Der feindliche Zeitagent war ausgeschaltet! Im Tipi deaktivierten wir den Strahler und hatten das Abenteuer gelöst. Heinz bedankte sich auf wunderbare Art und Weise ...

(Longplay aus der Go 64! 10/2002; Autor: Harald Horchler 2/02)