

Bei dieser Zukunftsvision in Form eines Abenteuerspiels geht's im Jahr 2069 kriminell zu in Main-City, der US-Metropole:

Ganze Stadtteile sind in der Hand von »Outlaws«, gesetzlosem Gesindel, das sich auf Überfälle, Rauschgift-Deale und Einbrüche spezialisiert hat.

Die finsternen Viertel sind die Saturnring-Siedlungen: Arbeitslose Mutanten, defekte Roboter und Androiden aus allen Galaxis-Richtungen haben sich dort eingenistet. Die Staatspolizei ist machtlos, obwohl man mindestens einmal in der Woche eine Großrazzia durchzieht. Leider fängt man nur die kleinen Fische, an die großen Gangster kommt man nicht ran...

Schlüpfen Sie in die Rolle von Dwight Donald (abgekürzt: D. D.) Manlow, dem ausgefuchtesten Privat-

Laden Sie das Spiel mit: LOAD "DETEKTIV 2000", 8,1
Das Programm startet automatisch und meldet sich mit dem Titelbild (Abb. 1). Mit der Leertaste geht's weiter.

Sie haben die Wahl zwischen einer Spielanleitung (Taste <J>) oder dem direkten Start (mit <N>).

Der erste Situationsbericht: Manlow steht auf der Straße vor seinem Auto. Ein Gewitter zieht auf, es beginnt bereits zu tröpfeln...

Am unteren Bildschirmrand sieht man, wie die Zeit unaufhörlich verrinnt. Das Spiel bietet Ihnen verschiedene Aktionsmöglichkeiten (Abb. 2), die Sie mit den entsprechenden Tasten aufrufen müssen. Ein Beispiel:

Du
(a) steigst ein
(b) ...walking in the rain
Drücken Sie nur die Tasten <A> oder . Richtungsangaben sind nicht notwendig. Wenn unter der



Manlow schaut auf die Armbanduhr. Deren Sekundenzeiger rückt unaufhörlich vorwärts: Nur noch eine Stunde Zeit! Helfen Sie dem »Detektiv 2000« bei der Klärung seines verzwickten Falls! Sally ist verschwunden ...



[1] Entschlossener Blick, trotz vorgeschobenem Kinn: D. D. Manlow kennt keine Furcht

detektiv der tristen Stadt. Sally, die Tochter von J. J. Cloud, einem der reichsten Männer von Main-City, ist gekidnappt worden. D. D. Manlow hat den Auftrag, das Mädchen vor der Lösegeldübergabe wiederzufinden und dem Vater wohlbehalten ans Herz zu drücken. Es ist jetzt 23.00 Uhr, in einer Stunde läuft das Ultimatum ab. Manlow wirft die leere Whiskeyflasche in den Papierkorb, nimmt seinen Hut, die 38er und knallt die Tür seines schäbigen Büros hinter sich zu. Das Abenteuer kann beginnen...

Zeitanzeige die Meldung »Weiter: w« erscheint, müssen Sie auf <W> tippen: Sie erhalten Hinweise zur bestehenden oder kommenden in die nächste Spielsituation. »Sterben« können Sie nur, wenn Sie den Detektiv Manlow anders reagieren lassen, als es das Adventure vorsieht.

Allerdings: Es ist nicht so einfach, immer die richtige Entscheidung zu treffen. Was Ihnen logisch erscheint, muß noch lange nicht der korrekte Schritt auf dem Weg zur Lösung sein!

Sollten Sie ins Fettnäpfchen getreten sein, macht Sie das Spiel mit launischen Kommentaren darauf aufmerksam. Manlow kann viele Tode sterben, wenn er z.B.:
- bei der Explosion von 50 Kilo TNT in die Luft fliegt,
- sich im Spielecasino (Abb. 3) wie Rambo benimmt,
- vergiftete Cocktails schlürft,
- mit Betonschuhen an den Füßen im Abwasserkanal landet,
- in den Strahl einer Laserpistole gerät.

Genügt diese kleine Auswahl, Ihnen eine Gänsehaut über den Rücken zu jagen? Wenn man ein Adventure-Leben verloren hat, muß man das Spiel mit <S> neu

starten. Fairerweise beginnt der Computer aber die Zeit wieder von Beginn an zu zählen (23.00 Uhr).

Videospiel und knifflige Rätsel inbegriffen

Aber es kommt noch besser: Geschickter Umgang mit dem Joystick ist in diesem Abenteuerspiel ebenso gefragt wie Grips und Kombinationsgabe. Ausgerechnet ein Plasma-Fress-Mutant, der hinter einigen schmutzigen Mülltonnen wohnt, verstellt Manlow den Weg. Er will ihn nur dann verschonen, wenn er mit ihm eine Runde »Doomball« über drei

Du bist auf der Strasse.
Links Dein Auto.
Es ist schwuel, der Schweiß klebt Dir
das Hemd an den Rücken.
Ein Blitz erhellt kurz die schäbigen
Häuserfronten, Gewitter ziehen auf.
Du
(a) steigst ein
(b) ...walking in the rain

Zeit > 23:00:24:30



[2] Nimmt er den Wagen oder geht er zu Fuß?

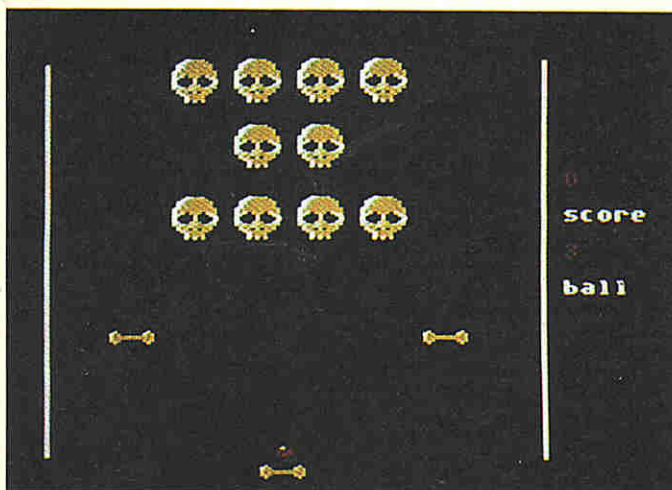
Am Casino an der Ecke konntest Du mal wieder nicht vorbeigehen. Du spielst eine Runde Black Jack. Natuerlich... Du verlierst. Der Croupier grinst. Ein kleiner aufdringlicher Robotkellner versucht Dir einen weiteren Kaloo-Drink aufzuschwatzen. Die gruene Mars-Band spielt so lauten Space-Buggie, dass Du meinst, ein Presslufthammer rotiert in Deinem Kopf.

Du
(a) spielst nochmal
(b) erschießt den Croupier
(c) nimmst den Drink
(d) gehst

Zeit > 23:00:00:00



[3] Im Spiel-Casino: Manlow verfällt der Spielsucht und vergißt seinen Auftrag



[4] Zehn Totenschädel laden zum Tanz mit dem Joystick und gut geöltem Feuerknopf

Levels auf dem Video-Kommunikator spielt. Es bleibt dem Detektiv nichts anderes übrig, als den Joystick zu zücken, im Game-Port 2 anzuschließen und sein Bestes zu geben. Zehn aufgereichte Totenköpfe muß man mit einem Ball wegfegen; als Schläger dient ein Knochen, der mit dem Joystick in alle vier Richtungen bewegt werden kann (Abb. 4). Eines ist unabdingbar: Sie können im Adventure erst weitermachen, wenn Sie alle drei Levels dieses Zwischenspiels bewältigt haben. Denken Sie auch an die Zeit, die unaufhaltsam verrinnt...

Weitere Klippen sind die feinsinnigen Rätselfallen, die der Programmierer eingebaut hat und die den Spieler zur Verzweiflung treiben. Die zehn Fragen, die in verschiedenen Szenen des Ad-

ventures auftauchen, müssen richtig beantwortet werden (Lösungswort per Tastatur eintippen), sonst bleiben Sie an dieser Stelle hängen.

Daß die Quizfragen schwer sind, ist eine leichte Untertreibung: Ihr Knobelfgeschick wird auf die Zerreißprobe gestellt! Oder wissen Sie auf Anhieb, wie man folgende Buchstabenreihe richtig ergänzt?

R,R,R,R,T,I,I,I

Falsch, weit daneben! Hier möchten wir Ihnen den ersten und einzigen Lösungstipp zu diesem Adventure geben: Die Buchstaben haben nichts mit deren Position im Alphabet oder anderen geheimnisvollen Dingen zu tun. Es handelt sich jeweils um den letzten Buchstaben der zwölf Monate, von hinten aufgereiht:

- DEZEMBE (R),
- NOVEMBE (R),

- OKTOBE (R),
- SEPTEMBE (R),
- AUGUS (T),
- JUL (I),
- JUN (I),
- MA (I).

Die vier Buchstaben, auf die es ankommt, finden Sie nun sicher selbst heraus. Man muß sie, durch Kommas getrennt, eingeben und anschließend die RETURN-Taste drücken. Damit verhindern Sie, daß Manlow seine Lizenz als Privat-Schnüffler verliert.

Falls Sie schon vorher Gehirntraining betreiben möchten, hier die weiteren Rätselfragen (in der Reihenfolge, in der sie auftauchen):

Rätsel 2: Sie war erst eins, dann zwei, dann wieder eins.

Rätsel 3: Wie heißt die Lieblings-Oldie-Band des Programmators? Die Kerle spielten 1990 den Song »Az-zuro«.

Rätsel 4: Ausgeflippte Omega-Androiden reagieren auf lautes Pfeifen: Es deaktiviert ihre Angriffssensoren. Um die Roboter endgültig abzuschalten, muß man den chiffrierten Code in Klartext eingeben. Die Chiffre-Zahlen:

(2,16,32,24,2,40,38,18,10,8,30,6,36,10,8)/2

Wie heißt der Code? Ein Tip: Es sind fünf Buchstaben. Betrachten Sie die Zahlenreihe als Rechenaufgabe. Überprüfen Sie die einzelnen Ergebnisse durch POKEs dieser Werte in den Bildschirmspeicher!

Rätsel 5: Was ist ca. 2,54 cm hoch, hat einen Durchmesser von 7,62 cm und wird mit Schlägern gespielt?

Rätsel 6: 100 Jahre ist es her, da bezwang er den König der Nacht. Wie heißt der Mann?

Rätsel 7: Zwei Formen muß der Karateka üben: Kata und...?

Rätsel 8: Was hat am morgen vier, mittags zwei und abends drei Beine?

Rätsel 9: An welchen Filmklassiker denken Sie bei »Play it again, Sam«?

Rätsel 10: Der venusianische Name des Gegenmittels bei einem Kreislaufkollaps ist »E-SO-CULC«. Übersetzen Sie das Wort ins Irdische und geben Sie die deutsche Übersetzung ein!

Daß der Programmator ein langjähriger Adventure-Freak ist, erkennt man an humorigen Beschreibungen bestimmter Spielszenen, die eher in »Hobbit«, »Hitchhiker's Guide through the Galaxy« oder im Rollenspiel »Bard's Tale« angebracht wären. Wenigstens entschuldigt er sich wortreich für diese »Mißgriffe«.

Wenn Sie endlich am Ziel sind und Sally gefunden haben, wird Sie eine Information vom Hocker hauen, die den Fall in einem völlig anderen Licht erscheinen läßt. Die Frage ist nun, wie Sie sich entscheiden: Nur dann löst man das Adventure zu aller Zufriedenheit!

Das Spiel arbeitet mit der Echtzeitfunktion: Sie haben tatsächlich eine Stunde zur Verfügung, um den Lösungsweg bis zur letzten Spielszene zu finden. Achtung: Im Schlußbild kann man das Spiel nur per Reset verlassen.

Wir wünschen Ihnen eine schnupfenfreie Spürnase bei der Lösung dieses kniffligen Falls. Hüten Sie sich davor, das ganze Spiel tierisch ernst zu nehmen: Genau das wollte der Autor nicht! Bevor Sie sich vor Verzweiflung die Haare raufen: Den kompletten Lösungsweg erhalten Sie, wenn Sie uns einen frankierten Rückumschlag zusenden (Adresse bitte nicht vergessen!).

(H. W. Müller/bl)

Kurzinfo: Detektiv 2000

Programmart: Adventure
Laden: LOAD "DETEKTIV 2000",8,1
Starten: Spiel startet nach dem Laden automatisch
Steuerung: Tastatur und Joystick Port 2
Besonderheiten: Zu den meisten Spielszenen werden Grafiksequenzen eingeblendet. Integriertes Geschicklichkeitsspiel.
Benötigte Blocks: 154
Programmautor: H. W. Müller