



Brubaker

Hallo Leute, mein Name ist Kyle G. Brubaker – für euch kurz Kyle. Mein Beruf ist das Leben, und das ist hart. So hart, dass ich jeden Auftrag annehme, der mir zwischen die Finger kommt. Nur: Dass dieser Auftrag ein Horror-Trip wird, konnte ich nicht ahnen.

Ja, genau so ist es passiert: Ich bin mit meinem Flugzeug abgestürzt, mitten im Ozean. Genauer gesagt im Bermuda-Dreieck...

Bild 1

Als erstes untersuche ich die Wracks und finde dort einen Flugschreiber, einen Anzug ohne Krawatte und... Plutonium! Den Schutzanzug lege ich gleich an, dann nehme ich mir das Plutonium. Dank des Anzugs bin ich vor der radioaktiven Strahlung geschützt. Die anderen Dinge nehme ich selbstredend auch an mich. Nun begeben wir uns nach Süden zu Bild 2.

Bild 2

Hier finde ich eine Schaufel und ein paar Steine, die ich an mich nehme. Dann geht es wieder nach Norden zu Bild 1.

Bild 1

Von hier aus gehe ich diesmal nach Osten und komme zu einer Schlucht (Bild 3).

Bild 3

Hier stehe ich zunächst einmal vor einem Problem: Wie komme ich über diese Schlucht? Diese wird von einer Art Maschine, die sich Projektor und Reflektor nennt, geschützt. Beim Versuch, sie einzuschalten, gäbe es nämlich ein böses Ende. Aber es muss eine Lösung geben, denke ich mir und schmeiße vor Wut ein paar Steine gegen den Reflektor. Und siehe da: Er neigt sich! Nun aktiviere ich nochmals den Projektor, und es geht. Das war also des Rätsels Lösung: Durch die richtige Stellung des Reflektors wird eine Art Brücke aufgebaut, so dass ich die Schlucht gefahrenlos überqueren kann.

Bloß ein kleiner Spaziergang, denke ich mir. Aber es fängt immer alles harmlos an, und am Ende liegt doch irgendwo eine Leiche!

Bild 4

Ich untersuche die Leiche und entdecke ein Diktier-Gerät, das ich an mich nehme. Dann gehe ich nach Süden und lande bei den Stonehenges.

Bild 5

Hier finde ich ein Amulett und marschiere wieder zurück zu Bild 4.

Bild 4

Diesmal gehe ich gen Osten, wo mich ein Scanner erwartet.

Bild 6

Der Scanner ist so eine Art Riesenwaffe und würde mir beim Versuch, vorbeizugehen, das Lebenslicht auspus-
ten. Da kommt mir die rettende Idee: Das Plutonium! Und siehe da, das Plutonium stört die empfindlichen
Schaltkreise des Scanners, so dass ich ungehindert weiter nach Osten gelangen kann.

Bild 7

Nach Osten kann ich nicht weitergehen, dort blockiert mir eine Stahltür den Weg. Also gehe ich von hier aus erst
einmal nach Süden.

Bild 8

Mann, wo bin ich hier nur gelandet? Auf einem Berg! Und noch dazu auf einem, auf dessen Gipfel echter
Schnee liegt – gibt's das heutzutage überhaupt noch? Und noch dazu ausgerechnet hier, mitten im Atlantik, kaum
entfernt von der Karibik...

Irgendwie erinnert mich das an meine Kindheit, und ich benutze die Schaufel mit dem Schnee. Dabei löse ich
eine Lawine aus, die mich schnurstracks wieder ins Tal befördert.

Bild 7

Nun ja, das war wohl nichts, denke ich mir und taumele nach Osten, um die blöde Stahltür irgendwie zu öffnen.
Doch siehe da, durch einen Geheim-Mechanismus hat der Schnee, der bergeweise auf die Plattform lawiniert
wurde, die Stahltür geöffnet.

Bild 9

Ein Aufzug befördert mich recht unsanft hinab zu Bild 10.

Bild 10

Roboter-Schrott liegt herum, aber damit kann ich im Moment nichts anfangen. Daher gehe ich erst einmal nach
Osten und lande in einem Korridor, der in alle vier Himmelsrichtungen führt.

Bild 11

Von hier aus marschiere ich zunächst nach Norden, wo sich wieder ein Haufen Gerümpel befindet. Die sollten
mal jemanden einstellen, der hier sauber macht!

Bild 12

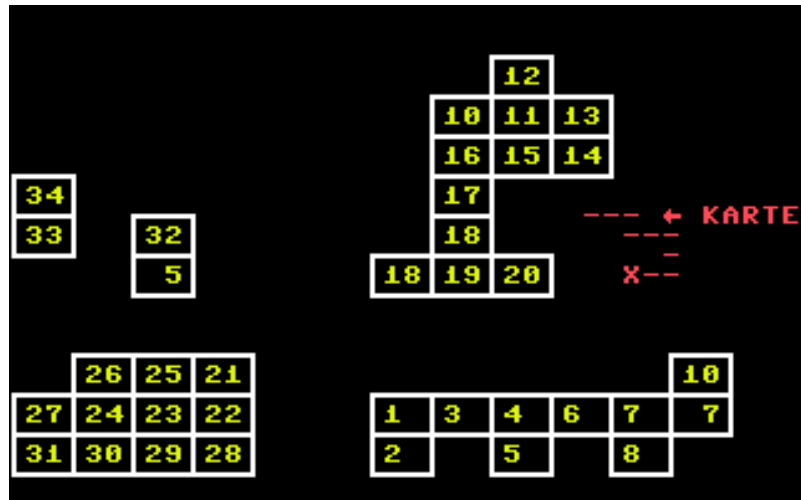
Sorgfältig suche ich das Gerümpel nach brauchbaren Dingen ab und finde ein rotes Kabel, Werkzeug sowie
einen Draht. Dann trete ich den Rückzug zum Korridor an.

Bild 11

Zurück geht's zu Bild 10...

Bild 10

Diesmal bin ich mit Werkzeug ausgerüstet und zerlege den Roboter-Schrott in seine Einzelteile – immer auf der Suche nach nützlichen Gegenständen. Ich finde einen Phaser, ICs, eine Impuls-Keycard und ein blaues Kabel (passend zum roten, das ich bereits besitze). Danach geht's wieder zurück in den Korridor.



Brubakers Weg nach Hause

Bild 11

Jetzt ist die östliche Abzweigung dran, und ich lande in einem Raum, in dem ich einen Computer vorfinde.

Bild 13

Den Computer repariere ich erst einmal und probiere ihn dann auch gleich aus, woraufhin eine Aufzeichnung abgespielt wird. Da mir die Aufzeichnung wichtig erscheint, nehme ich sie mit dem Diktiergerät auf. Dann untersuche ich die Räumlichkeiten im Süden.

Bild 14

Hier steht ein Kryogen-Tank. Da ich nichts weiter tun kann, gehe ich zurück zum Korridor (Norden, Westen).

Bild 11

Im Korridor angelangt versuche ich, nach Süden (Bild 15) zu gehen. Doch Fehlanzeige!

Bild 15

Ein Geheimraum, den man nicht betreten kann! Indigniert mache ich kehrt und gehe vom Korridor aus nach Westen zurück zum ausgeschlachteten Roboter.

Bild 10

Von hier aus gehe ich nach Süden und gelange in einen weiteren Korridor.

Bild 16

Und wieder trampe ich Richtung Süden. Denn nach Osten, wo sich der Geheimraum befindet, kann ich nicht gehen. Und von Norden komme ich ja gerade.

Bild 17

Jetzt stehe ich vor einem Ausgang, und eine freundliche Computerstimme fordert mich auf, das Codewort zu sagen. Netterweise fügt sie gleich hinzu, dass das Codewort mittels Spracherkennung verifiziert wird, ob es auch von der richtigen Person stammt. Dazu fällt mir nur mein Diktiergerät ein, auf dem ich eine Aufnahme von irgendeinem Codewort habe. Das muss es sein! Siegesgewiss aktiviere ich das Diktiergerät, und tatsächlich... es klappt!

Bild 18

Nein, das kann nicht sein! Jetzt habe ich doch gerade den Ausgang passiert und stehe schon wieder vor einem Eingang, der natürlich verschlossen ist. Erst der Witz mit dem Codewort und dann sowas. Fieberhaft überlege ich, wie ich hier weiterkomme, denn einen Fußabstreifer, unter dem der Schlüssel liegen könnte, gibt es hier natürlich keinen... auf was habe ich mich da bloß wieder eingelassen?

Schließlich kommt mir die rettende Idee: Geschickt wie ich bin, verbinde ich den Draht mit meiner Impuls-Keycard und das andere Ende des Drahtes mit dem Diktiergerät, damit ich auch Saft habe. Die Keycard stopfe ich in die Öffnung des Eingangs, und – schwupps – öffnet sich die Tür. Ja, ja, Technik macht's möglich! Nun komme ich in den Vorraum des Eingangs.

Bild 18 – Vorraum

Im Vorraum kann ich im Moment nicht viel tun, und deshalb mache ich mich auf die Socken nach Osten und treffe dort auf einen Roboter. Dieser macht mir sofort klar, dass er mich ohne zu zögern zu Brei schießen wird, wenn ich mich nicht ausweisen kann. Allerdings scheint dieser Roboter intelligent zu sein, denn er weist mich darauf hin, dass er keine Munition mehr hat, um seinen Befehl auszuführen. Also schickt er mich stattdessen los, um ihm Munition zu besorgen...

Der hält mich wohl für selten blöde, dem könnte ich ja selber eins überbraten mit meinem Phaser. Doch halt! Ich habe ja nur einen Schuss, und den brauche ich vielleicht noch wo anders. Also trotte ich zurück in den Vorraum...

Bild 18

Von hier aus geht's ab nach Westen.

Bild 19

Dies ist der Raum, in dem der Generator stand. Den nehme ich nämlich mit, Strom kann man ja immer nutzbringend verwenden. An der Wand hängt noch ein Gitter, das ich mit meinem Werkzeug abmontiere.

PS: Hoffentlich erfährt niemals die Polizei von diesem Spiel! Denn was man hier alles klauen muss, langt für zehn Jahre Knast! Nachdem ich hier alles erledigt habe, gehe ich wieder in den Vorraum und überlege, was ich mit dem Roboter mache. 'Ne Mausefalle genügt da nicht...

Geistesblitz! Ich lege mein Gitter und den Generator hin (in den Vorraum, Bild 18) und verbinde dann das Gitter mit dem roten und dem blauen Kabel. Nun verbinde ich noch den Generator mit dem roten und dem blauen Kabel und aktiviere dann den Generator. Danach schreie ich ein paar abscheuliche Worte zu dem Roboter hinüber (Blechkasten-Heini, Rostlaube). Dieser reagiert wie erhofft und stürmt voller Wut in den Vorraum, der Dank meines Generators unter Hochspannung steht. Von dem Roboter bleibt nur ein Haufen Asche übrig.

Tolle Leistung, sage ich mir und habe endlich freie Bahn! Jetzt, wo der Weg frei ist, gehe ich dorthin, wo der Roboter anfangs postiert war, und von dort nach Süden. Ich und gelange – wieder einmal – in einen Korridor...

Bild 21

Von hier aus gehe ich erst einmal meiner Nase nach in Richtung Süden und lande in einer Kantine.

Bild 22

In der Kantine steht ein Automat, den ich gleich mal benutze – BENUTZE AMULETT MIT VERTIEFUNG. Danach untersuche ich den Auswurfschacht und finde dort eine Beep-Box – was immer das auch sein mag! Ein wenig verdattert mache ich mich auf den Weg nach Westen und lande prompt wieder in einem Korridor.

Bild 23

Vom Korridor aus gehe ich weiter nach Westen und befinde mich schließlich vor einem Reaktor!

Bild 24

Ja, da steht er, und er hat sogar einen Schalter. Ich betätige den Hauptschalter des Reaktors, woraufhin mir eine freundliche Stimme mitteilt, dass in 15 Minuten hier alles hochgeht – getreu dem Motto „push to test – release to detonate“. Im Westen des Reaktors befindet sich eine Ruine, die aber nicht zugänglich ist. Also, da es hier nun ein wenig eilig wird, wandere ich zurück zum Korridor.

Bild 23

Und von da aus geht es dann nach Norden, wo der nächste Roboter bereits auf mich wartet.

Bild 25

Dieser kann mir jedoch nichts mehr antun, da ihm der Saft fehlt, nachdem ich den Reaktor deaktiviert habe. Und so kann ich ungehindert nach Westen passieren, wo das Gefängnis liegt.

Bild 26

Dort erledige ich eine kleine Aufgabe und beschließe danach, diesen Sektor zu verlassen, bevor mir alles um die Ohren fliegt.

Vom Gefängnis aus gehe ich diesen Weg: Osten, Süden, Osten, Süden.

Bild 28

Hier befinde ich mich in einem seltsamen Raum mit Amuletten. Da ich hier nichts tun kann, sehe ich mal rüber in den Nebenraum im Westen.

Bild 29

In dem Raum hier stehen zahlreiche Tanks herum, aber auch hier kann ich nicht viel tun. So gehe ich weiter nach Westen in den nächsten Raum.

Bild 30

Vor mir steht ein Riesencomputer. Und da ich schon mal da bin, aktiviere ich ihn. Nachdem er mir einen Haufen Zeugs erzählt hat, mache ich mich wieder nach Westen auf.

Bild 31

Hier finde ich einen Raumanzug, den ich gleich mal anziehe und dafür den Schutzanzug ablege. Dann aktiviere ich den Transmitter, was soll schon viel passieren? ZAPP! Ich befinde mich plötzlich wieder in Stonehenge.

Bild 5

Ich beschließe, dieses Stonehenge näher zu untersuchen und finde dabei Moos, das etwas verbergen zu scheint. Neugierig geworden, kratze ich das Moos mit der Schaufel weg, und eine Zeichnung kommt zum Vorschein. Diese präge ich mir mithilfe meines fotografischen Gedächtnisses gut ein.

Plötzlich leuchtet mein Amulett rot auf. Was das jetzt wohl bedeuten mag? Und was ist mit dieser Beep-Box? Ohne viel zu überlegen, aktiviere ich die Beep-Box. Huch! Ich befinde mich jetzt noch immer in Stonehenge, aber irgend etwas ist anders.

Bild 32

Am Boden liegt ein Sauerstoffgerät herum – nur könnte ich schwören, dass das vorher nicht da gelegen hat! Ich nehme das Sauerstoffgerät an mich. Schön langsam fange ich an zu begreifen, wie diese Beep-Geschichte abläuft, und als mein Amulett anfängt, gelb zu leuchten, aktiviere ich erneut die Beep-Box und bin gespannt, was mich diesmal erwartet.

Bild 32

Mittlerweile hab' ich mir schon Gedanken gemacht, wie's jetzt weitergeht. Am vernünftigsten erscheint mir die Idee, den Weg der Karte, die ich mir gemerkt habe, zu nehmen. Und siehe da, mit der Karte verlaufe ich mich am Mars nicht mehr. Schließlich stehe ich wieder vor einem Roboter.

Bild 33

Als mir der Roboter droht, mich umzunieten, fackele ich nicht lange herum und probiere meinen Phaser an ihm aus. Dann gehe ich nach Norden weiter und befinde mich wieder vor einem Automaten. Ich lege mein Amulett also in die Vertiefung und erhalte... eine Mega-Beep-Box! Super! Mit dem Ding in der Tasche gehe ich schnurstracks den gleichen Weg zurück, den ich hierher gemacht habe, und befinde mich letzten Endes erneut in Stonehenge.

Bild 32

Im gleichen Moment leuchtet mein Amulett blau auf. Ich versuche, die Beep-Box zu aktivieren, doch die funktioniert nicht. Aber ich habe ja noch die Mega-Beep-Box, und siehe da...

(Longplay aus der GO 64! 2/2002 und 3/2002; Autor: Oliver Wagner)