



LONG PLAY

Als ich, der tapfere Geoffrey Longsword, nach langer Reise durch ferne Länder nach England zurückkehrte, um meinem geliebten König von meinen Taten zu berichten, mußte ich mit Bestürzung erfahren, welch verheerende Entwicklungen in meiner Heimat stattgefunden hatten.

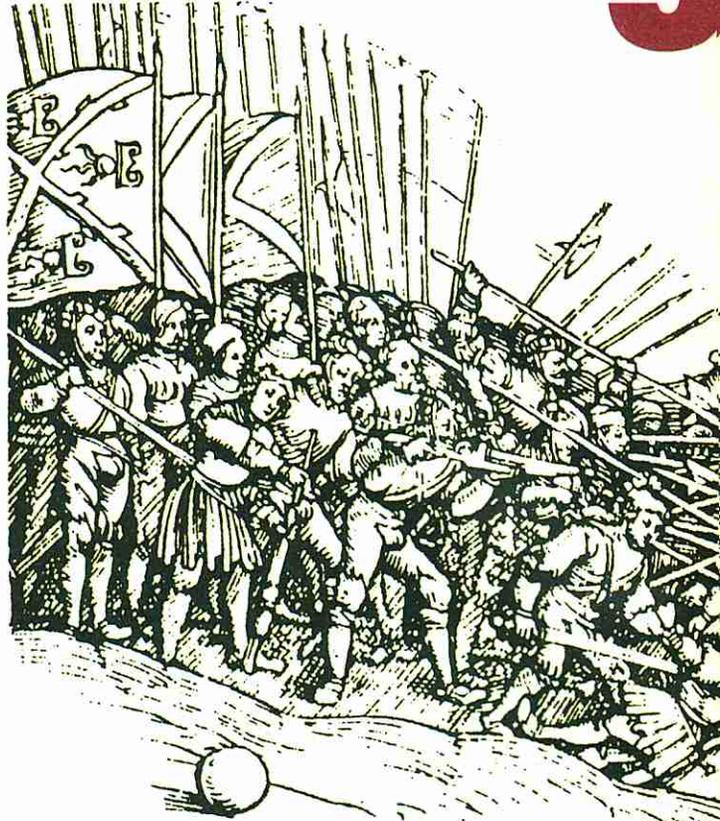
von Steve Kups

Die Straßen waren nicht mehr sicher, überall trieben sich Räuber und Normannen herum, die harmlose Reisende ausraubten und töteten. Hastig begab ich mich mit meinen zwanzig Mannen zum Sherwood Forest, um mir von meinem alten Freund, Robin of Locksley, Hilfe und Rat zu holen. Dieser erzählte mir, daß kurz nach meiner Abreise der König einem heimtückischen Mordanschlag zum Opfer fiel!

Die heilige Krone war danach spurlos verschwunden, und das

brannt ob dieser Geschehnisse beschloß ich, mit meinen tapferen Soldaten einzuschreiten und England im Kampf gegen die Unterdrücker beizustehen. Robin sicherte mir seine Hilfe zu, und ich ritt voll mit grimmigen Gedanken zu meiner Burg in Clwyd. Dort angelangt, boten mir vier Soldaten und ein Ritter gegen einen angemessenen Sold ihre Dienste an, die ich sofort in meine kleine Armee aufnahm. Entschlossen ritten wir alsbald nach Leicester, wo wir auf eine Gruppe von fünf Kämpfern stießen, die sich uns freudig anschlossen. Wir machten uns dann auf nach Gwynedd, wo vier stämmige Bauersburschen ihre Ackerwerkzeuge fallen ließen und gegen Schwerter eintauschten. Just wollten wir uns wieder auf den Heimweg machen, als wir plötzlich nahe eines Waldes heimtückisch von den Gefolgsleuten Phillip Malvoisins angegriffen wurden. Dank unseres Ritters siegten wir überlegen, verloren aber drei unserer tapferen Soldaten. Noch vom Kampfesrausch besessen, begaben wir uns nach Clamorgan, welches uns widerstandslos in die

Verteidig



Treffen mit Robin im Sherwood Forest

Land stürzte in ein Chaos voll Blut und Schrecken, als die Normannen damit begannen, die Macht im ehemals so friedlichen Königreich an sich zu reißen. Es seien schlimme Zeiten angebrochen, berichtete Robin bedrückt. Es gab nicht mehr viele, die es wagten, offenen Widerstand zu leisten. Nur die beiden Edelleute Wilfried von Ivanhoe und Wolfric the Wild schickten ihre Heere immer wieder in den Kampf gegen den Feind, der mittlerweile unbezwingbar schien. Zorn ent-

Hände fiel. Glorreich zogen wir in unsere Burg zurück und nahmen dort weitere 23 Soldaten in unser Heer auf. Mit diesen ritten wir dann nach Gloucester, wo wir abermals von Phillip Malvoisins Schergen attackiert wurden. Wir gewannen den Kampf dank unserer eindeutigen Überlegenheit an Männern, wurden aber auf dem Rückweg von seiner Reserve ein zweites Mal überrascht! In dem Gefecht verloren wir zwar viele unserer Leute, aber wir konnten ihm wohl einen

Denkzettel verpassen, den er so schnell nicht mehr vergessen sollte! Kaum waren wir wieder auf der Burg, um unsere Verletzten zu versorgen, erreichte uns auch schon die Kunde, daß die Armeen von Brian de Bois Guilbert langsam aber stetig das gesamte Gebiet um Cornwall herum erobert hatte.

Weiterhin war Wolfric the Wild auf seinem Heimatschloß in Cumbria von Edmund the Grim überfallen und nach langer Belagerung

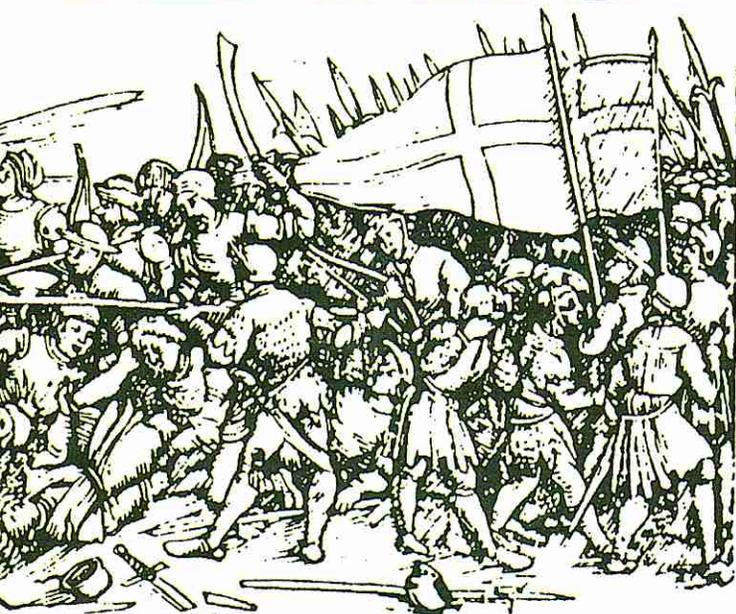
getötet worden! Wir schworen Rache für unseren Freund und rüsteten uns für den Marsch nach Cumbria. Unterwegs kamen wir durch Lancashire, welches wir nach einem weiteren blutigen Gemetzel, welches auf beiden Seiten große Opfer kostete, in unser Reich eingliederten.

Wir erreichten siegesgewiß Yorkshire, wo wir auf den verhassten Edmund the Grim stießen. Schreck durchfuhr unsere Glieder,



Die Burg wird belagert

er der Krone



als wir sahen, welch eine gewaltige Streitmacht dieser inzwischen aufgebaut hatte! Seine siebzehn Ritter dezimierten unaufhörlich unsere Reihen, bevor sie von uns gestoppt werden konnten. Nach dieser Schlacht waren von unserer einstmals so blühenden Armee nur mehr kümmerliche Reste übrig.

Mit gebührender Vorsicht schlichen wir nach Clwyd zurück, um uns von dieser vernichtenden Nie-

derlage zu erholen. Ich sann auf Rache für die erlittene Schmach und beschloß, unsere Schatzkammer durch einen wohldurchdachten Raubzug gegen Brian de Bois Guilbert ein wenig aufzufüllen...

Ich nahm mir also zwei meiner besten Leute und begab mich bei Nacht und Nebel zur Burg des verhaßten Emporkömmlings. Nach einem harten Kampf mit den Schergen des Burgherren, den ich dank meines jahrelangen Trai-

nings überlegen gewann, durchsuchte ich die Räume und fand dort eine Kiste voll mit Gold und Edelsteinen. Mit dieser Beute machte ich mich auf den Heimweg und erreichte sicher mein Domizil, wo ich das Gold alsbald in Soldaten und Ritter umsetzte.

Unverhofft erreichte mich eine Botschaft Wilfried of Ivanhoe's, der mir berichtete, daß die Normannen seine Tochter geraubt hätten, um von ihm die Übergabe Nottinghams zu erzwingen. Er versprach mir die Hand der lieblichen Rosalind und ein großes Stück Land, wenn ich ihm seine Tochter retten würde. So sagte ich heldenmutig zu, und begab mich mit zwei erfahrenen Mitstreitern in die normannische Burg.

Nach einem kleinen Vorgeplänkel, welches kaum der Rede wert ist, besiegte ich die Wachen, und gelangte schließlich in eine kleine Kammer.

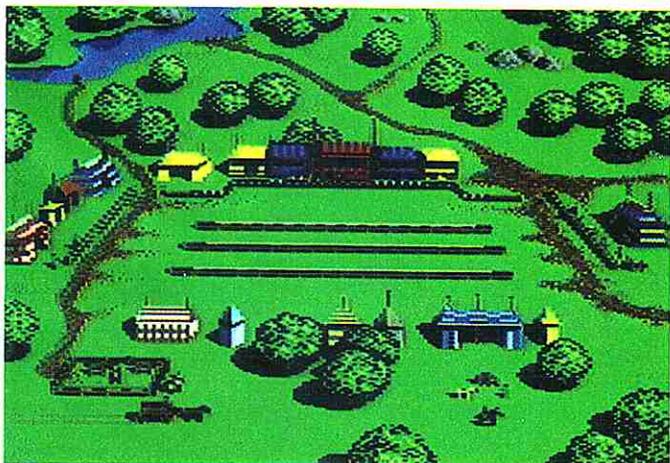
Diese erschien zunächst leer zu sein, und ein Stich der Enttäuschung durchfuhr mein Herz. Ich wollte mich gerade wieder zum Gehen wenden, da trat SIE aus einer dunklen Nische hervor:

Ein paar Wochen später wurde er von den Normannen grausam umgebracht, und tiefe Trauer um diesen guten Freund erfüllte unser aller Herz. Die nächsten Monate verbrachte ich damit, die um meine Burg herumliegenden Ländereien wieder in meinen Besitz zu bringen. Alsbald war meine Streitmacht wieder zu einem ernstzunehmenden Gegner geworden, und die Kunde von meinem unbittlichen Kampfstil machte die Runde im Reich. Nachdem ich im Handstreich Buckingham, Norfolk und Cumbria genommen hatte, machten wir uns an die Belagerung von Nottingham, welches nun von Reginald Front de Boeuf, dem feigen Mörder von Wilfried of Ivanhoe, mit Beschlag belegt wurde. Die Katapulte schmetterten ihre todbringende Ladung gegen die Burgmauern! Es regnete Pech und Schwefel auf meine tapferen Mannen, als sie sich mit geradezu todesverachtendem Gebrüll und Kampfesfeier anschickten, auch diese Bastion der verhaßten Normannen dem Erdboden gleichzumachen. Wenige Tage später war auch dieser Teil des Landes unter meiner Obhut und der heimtückische Mord an meinem Kampfgefährten Wilfried of Ivanhoe bitter gerächt.

Kaum waren wir wieder auf unserer Burg und feierten ausgelassen unsere Siege, als uns ein Bote die Nachricht des letzten überlebenden Normannen mit der Forderung zu einem Turnier überreichte. Ich begab mich also mit meinen



Das Heimatschloß im mittelalterlichen England



Im Turnier beweist der Ritter Mut

Rosalind, meine schon seit langem aus tiefstem Herzen Angebetete! Sie hatte sich dort versteckt gehalten, weil sie anfangs nicht wußte, ob ich auch ein Normanne war und vielleicht nur gekommen sei, um sie zu schänden. Unter Tränen fiel sie mir in die Arme und schenkte mir in dieser Nacht ihre ganze Liebe. Wir ritten zurück nach Nottingham und Wilfried hielt Wort. Er vermählte mich mit der geliebten Rosalind, und machte mir Lincolnshire zum Geschenk.

Leuten nach Ashby, dem heiligen Ort der Ehre und des Ruhms, um diesem aufgeblasenen Popanz zu zeigen, wie ein wahrer Mann die Lanze zu führen weiß!

Als mir dann zur Wahl gestellt wurde, entweder um Ehre oder um eine Parzelle Land zu streiten, fiel mir die Entscheidung auch ziemlich leicht. Wir kämpften also um Land, denn Ehre hatte ein Normanne bekanntlich ja keine!

Der Marshall gab das Zeichen zum Start, und unsere Pferde ga-

lopierten in wildem Spurt aufeinander zu! Ich hob meine Lanze und rampte sie dem elenden Wurm gekonnt in den aufgeschwemmten, feisten Körperteil den er großspurig als kampfgestählte Brust bezeichnete! Ich schwöre, ich sah noch nie solch einen haßerfüllten Blick wie den, den Brian de Bois Guilbert mir in diesem Moment zuwarf, als ich ihn vom Pferd in den Dreck beförderte!

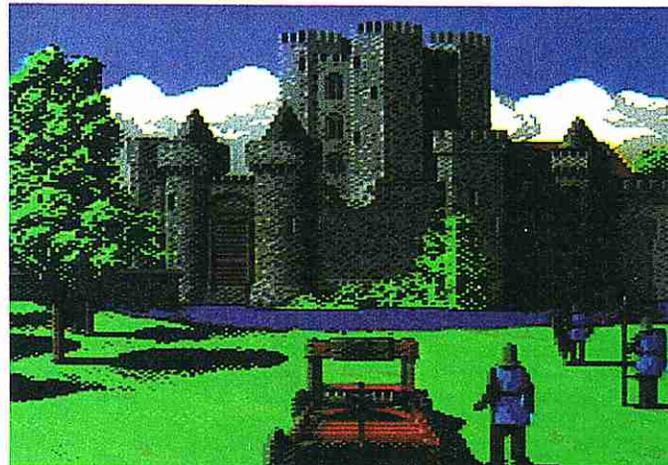
Defender of the Crown

Bei diesem Spiel befindet man sich im mittelalterlichen England, wo sechs Edelleute nach dem Tode des Königs um die Krone kämpfen. Das Land ächzt unter der Kriegslast. Der Spieler greift in den Kampf zwischen Normannen und Sachsen ein und versucht, die Kontrolle über das Land zu gewinnen und so das Königreich wieder zu einigen.

Zu Beginn kann man unter vier Charakteren wählen. Die Wahl bestimmt die Schwierigkeit des Spiels, da jede Person ihre Vor- und Nachteile hat.

Verdienterweise wurde ich zum Sieger des Turniers erkoren und machte mich mitsamt meinen johlenden Mannen zufrieden und stolzerfüllt wieder auf den Heimweg. Der niederträchtige Normanne jedoch schwor mir Rache für diese Schmach, und schon zwei Monate später hatte ich alle Regionen bis auf Cornwall befriedet und stand ihm auf dem Schlachtfeld gegenüber. Ein heißer Kampf entbrannte, doch gegen meine 250 Soldaten und 25 Ritter hatte er nicht den Hauch einer Chance. Dank der Hilfe Robins, den ich kurz vor der entscheidenden Schlacht im Sherwood Forest aufsuchte und um Beistand bat, waren die feindlichen Schergen des Brian de Bois Guilbert im Handumdrehen auf ei-

nen jämmerlichen Haufen winzelnder Waschlappen dezimiert. Der verruchte Normannenfürher selbst starb mit einem Fluch auf den Lippen, als ihn wenig später mein Schwert, geführt vom Zorn des Gerechten, durchbohrte! Frenetischer Jubel durchzog nach diesem letzten, endgültigen Sieg über die Normannen das ganze Land! Das Volk feierte mich als seinen Befreier, und bat mich, die Wahl zum König anzunehmen! Freudig stimmte ich zu, und als ich mich in der Kathedrale eingefunden hatte, um vom Bischof den Segen entgegenzunehmen, ging plötzlich ein lautes Raunen durch die Menge der Zuschauer. Robin of Locksley, der Rebell aus dem Sherwood Forest, durchschritt die



Wieder ein Angriff auf eine Festung

Pforte und kam langsam auf mich zu, beide Hände hinter dem Rücken versteckt. Er grinste verwegend, und brachte die lange verschwundene Krone zum Vorschein! Er war der »Dieb«, der nach dem Tod des Königs die Krone an sich gebracht und vor den Normannen versteckt hatte! Erfreut nahm ich sie entgegen, und der ordnungsgemäßen Krönung stand nun nichts mehr im Weg. Ich belohnte Robin und all meine tapferen Mitstreiter reich, und regierte das Land weise und mit gütiger Hand, an der Seite meiner geliebten Rosalind...

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch ein-

fach! 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:

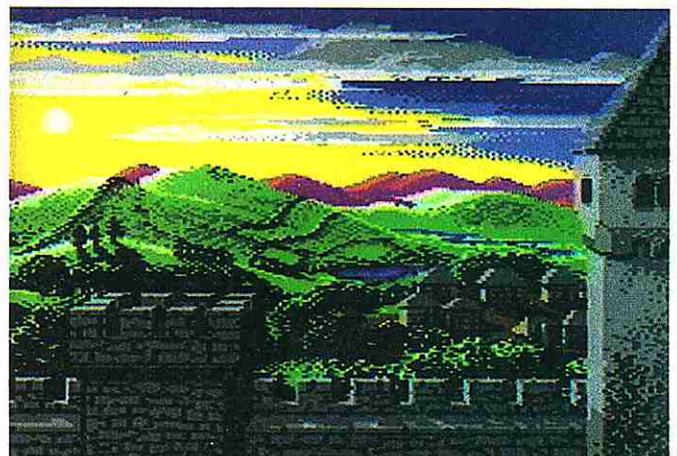
- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turrican
- 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: Turrican II (Teil 1)
- 8/91: Turrican II (Teil 2) und Secret Silver Blades
- 9/91: Turrican 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
- 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



Blick auf England in der Karte



Friede im geeinten Vaterland M/TTD