

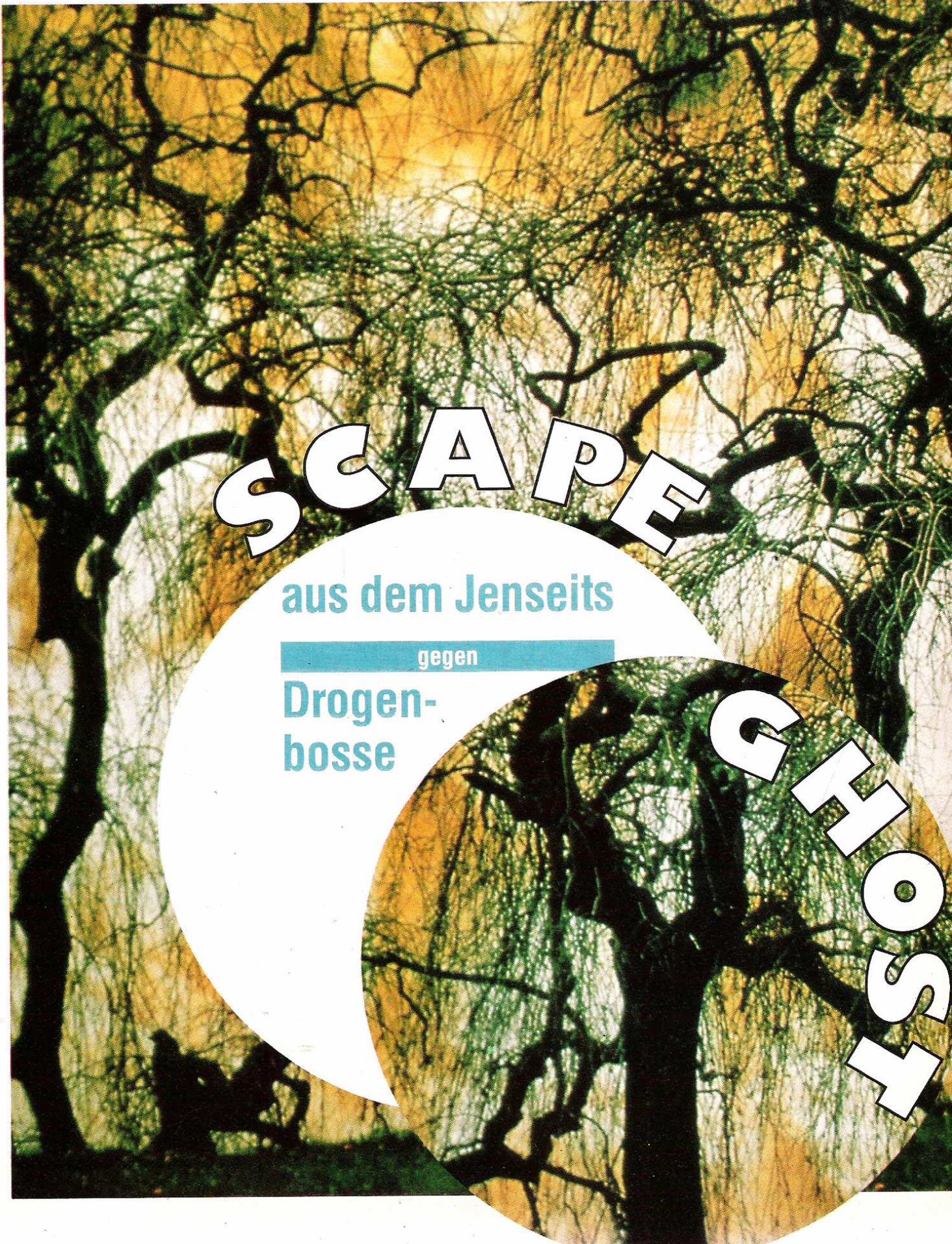
SCAPE

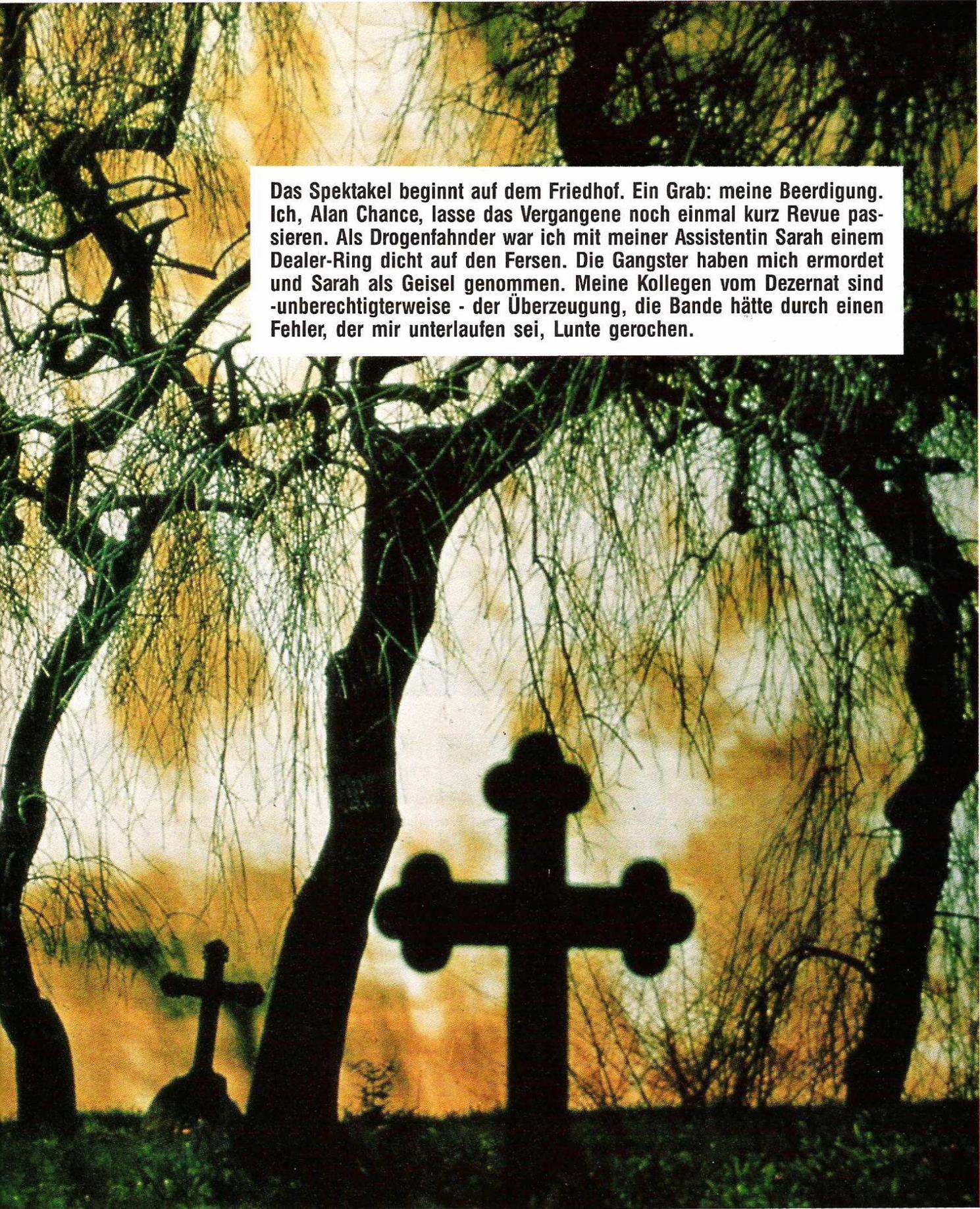
aus dem Jenseits

gegen

Drogen-
bosse

GHOST





Das Spektakel beginnt auf dem Friedhof. Ein Grab: meine Beerdigung. Ich, Alan Chance, lasse das Vergangene noch einmal kurz Revue passieren. Als Drogenfahnder war ich mit meiner Assistentin Sarah einem Dealer-Ring dicht auf den Fersen. Die Gangster haben mich ermordet und Sarah als Geisel genommen. Meine Kollegen vom Dezernat sind -unberechtigterweise - der Überzeugung, die Bande hätte durch einen Fehler, der mir unterlaufen sei, Lunte gerochen.

Drei Nächte lang habe ich nun Gelegenheit, als Geist die Anschuldigungen gegen mich zu widerlegen und der Bande auf die Schliche zu kommen... SCAPEGHOST gliedert sich in drei Nächte und folglich auch in drei Einzelsegmente auf. Insgesamt sind 1000 Punkte erzielbar, die jeweilige Punktvergabe für Einzelergebnisse befindet sich im nun folgenden Text in Klammern.

NOVEMBER GRAVEYARD

Der erste Teil besteht aus insgesamt 300 zu erzielenden Punkten, wobei dem Spieler hier nur eine begrenzte Anzahl von Zügen zur Verfügung steht, bis der erste Morgen anbricht. Nun, in dieser Nacht muß ein Drittel von SCAPEGHOST gelöst werden.

In diesem Part geht es hauptsächlich um drei Dinge: Geisteskraft zu sammeln, weitere Geister als Helfer zu gewinnen und den Gangstern Steine in den Weg zu legen, um deren Pläne zu erschweren.

Um Kraft zu erlangen, muß man verschiedenen schwere Gegenstände aufnehmen. Das Problem: Ein Geist vermag nur einen Gegenstand zu tragen. Die übrigen Geister müssen irgendwie beeindruckt werden, damit sie mir folgen.

Nach etwa 30 Zügen erscheint mir automatisch der Geist von Joe Danby, dem ich eine Weile folge, da er mir andere Tote vorstellt. Bis zu dessen Erscheinen sollte man die Zeit nutzen, um den Friedhof etwas genauer zu erkunden und so zu Kräften zu kommen. Den ersten Gegenstand (*thistledown*) eigne man sich bei Joe Danby's Grab (10) an, den zweiten, ein Blütenblatt (*petal*), am Grab mit den Tagetes (*Marigold Grave*) (15). Der dritte Gegenstand im Bunde ist das Blatt an der Blutbuche (*Copper Beech*) (20). Von dort gehe ich zweimal nach Süden zu einem Weg, wo ich ein Streichholzheft finde (25). Der fünfte Gegenstand, den ich aufheben sollte, befindet sich an meinem Grab: ein Kieselstein (30).

Ich betrachte den Kranz (*wreath*) und finde eine weiße Karte. Da ich hier alles an mich nehme, reiße ich mir auch selbige unter den Nagel. Dafür gibt's dann 35 Punkte. Wir begeben uns dreimal nach Westen, bis wir westlich des Schuppens stehen. Hier untersuche ich die Zweige und stoße auf einen verblichenen Kranz, auf dem sich der siebte Gegenstand, eine gelbe Karte, befindet (40). In Gegenwart von Menschen bekomme ich Angst, so daß mir ein Gegenstand, den ich trage, herunterfällt. Den Ort dieses Mißgeschicks brauche ich mir jedoch nicht zu merken, denn über "find ..." gelange ich schnell dorthin zurück.

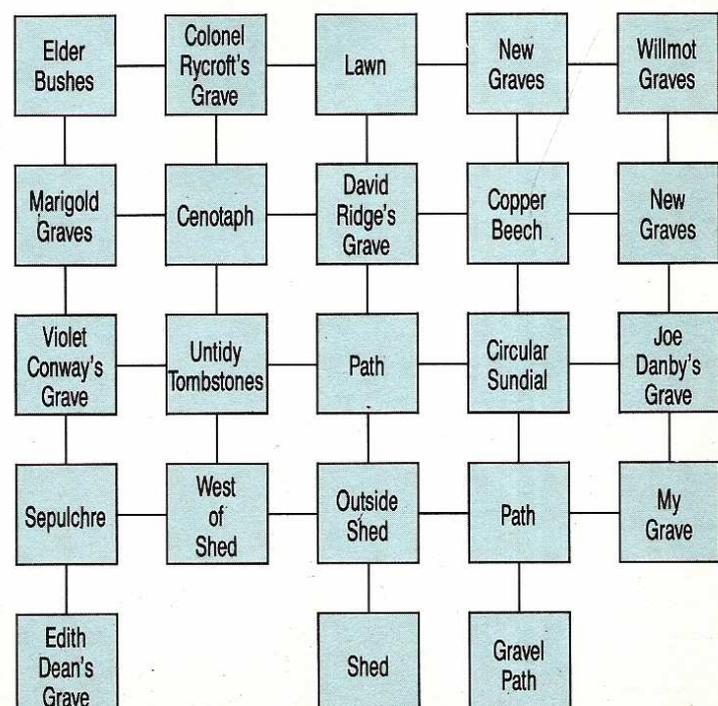
Nun sollte der Geist von Joe Danby erscheinen, dem man eine Weile folgt. Nach einiger Zeit gehe ich zum Kiesweg (*Gravel Path*), wo das Thermometer an der baufälligen Kirchenwand hängt. Ein Strahler beleuchtet das Szenario, was mir ganz und gar nicht gefällt. Ich streichle den Hund (*pat dog*), woraufhin er nach Norden läuft. Ich folge ihm und streichle ihn noch zweimal. Eine Gräte, die ihm im Hals stecken ge-

blieben ist, entferne ich (*take fishbone*) (45). Nun gehe ich zweimal nach Norden (*Copper Beech*), wo ich die Steine und die gefundene Säulenplatte (*plinth*) betrachte. Die Statue, die auf der Platte steht, entpuppt sich, wenn ich sie schlage (*hit statue*), als zweiter hilfreicher Geist: Alex Pym. Ich bitte ihn, mir zu folgen (*Alex, follow me*), das verschafft mir Gesellschaft und 70 Punkte.

Gemeinsam gehen wir nun zu den Holunderbüschen (*Elder Bushes*), die ich zweimal durchsuche. Das Aufheben einer Zeitschrift (ASM??), die im Gebüsch liegt, gelingt mangels Kraft nicht. Dafür ist mir hier der Hund, der mir gehorsam folgte, behilflich. Eine Hand wäscht eben die andere. Jetzt geht es viermal gen Süden zu Edith Deans Grab. Ich warte, bis der Hund mit der Zeitschrift kommt. Edith entreißt ihm das Blatt (doch nicht ASM!) und verbrennt es, um sich des auf ihr lastenden Fluches zu entledigen. Ich bitte auch Edith, mir zu folgen (95). Sie tut's, und ich habe meinen dritten 'guten Geist' gefunden. Wir

SCAPEGHOST Part I:

November Graveyard



gehen jetzt zu meinem Grab. Die gelbe Karte stecke ich an den neuen Kranz (*put the yellow card on the new wreath*) und warte mal wieder auf den Hund (*der nicht gerade der Schnellsten einer zu sein scheint*), da mir das Aufheben des Kranzes ähnliche Schwierigkeiten bereitet wie die Zeitschrift. An den Willmot-Gräbern streiten sich Edna und Bert Willmot um einen Kranz. Also warte ich, bis der Hund unseren Kranz bringt. Edna nimmt ihm das Ding ab, beide sind zufrieden und folgen mir (*Edna, follow me*) (120), (*Bert, follow me*) (145). Jetzt erst habe ich genügend Helfer, um in den Schuppen (*shed*) gelangen zu können (*go to shed*). Ich betrachte Griff (*handle*) und Schloß (*lock*): Drei Hebel müssen hier gleichzeitig gedrückt werden: "Bert, wait 3, push long lever", "Edna, wait 2, push medium lever", "Alex, wait 1, push short lever" und "turn barrel". Die Eingabe von "pull the handle" läßt den Hund am Seil ziehen, die Tür ist offen. Sollte er gerade nicht da sein, hilft nur warten, bis er kommt.

Wir betreten den Schuppen. Ich nehme die Glocke, einen weiteren Gegenstand, der meine Kraft um 160 Punkte erhöht. Der nächste Geist, der als Helfer angeheuert werden kann, ist Violet Conway. Nichts wie hin (*go to Violet*). Die Glocke binde ich an einen Busch (*tie the bell to the bush*), damit Violet sich nicht mehr verlaufen kann. Die Glocke, die vom Wind geläutet wird, führt Violet stets zu ihrem Grab zurück. In Violet finde ich einen weiteren Helfer (185).

Wir gehen wieder in den Schuppen und schalten den Scheinwerfer aus. Ich bitte beispielsweise Alex, mir behilflich zu sein: "Alex, wait 1, push button". Dann drücke auch ich den Knopf, der Scheinwerfer geht aus (210). Nun betätige ich den Schalter (*push switch*), woraufhin das Licht im Schuppen angeht, welches die Vandalen vom Friedhof vertreibt (235). Da uns das Licht im Schuppen blendet, finden wir uns automatisch an meinem Grab wieder. Der vorletzte Geist ist der Oberst Colonel Rycroft, der von der Vertreibung der Vandalen beeindruckt ist. Auch den Colonel

bitte ich, mir zu folgen. Nun fehlt nur noch der Geist David Ridges. Um ihn zu beeindrucken, gehen wir zur Sonnenuhr und drücken diese zu zweit (*Alex, wait 1, push sundial, push sundial*). Nun sehe ich mich um (*look*) und nehme den Sonnenuhrzeiger (*gnomon*) an mich (240), woraufhin ich endlich meine volle Stärke erreicht habe. Wieder am Grab von David Ridge. Auf dem Sarkophag steht eine Urne. Ich werfe sie um (*push urn*), woraufhin David mir folgt (*David, follow me*) (265). Jetzt geht es zur auffälligen Kirchenmauer am Gravel Path. Es kommt darauf an, daß alle acht Geister um mich herum anwesend sind. Joe fehlt. Er muß geholt werden (*find Joe /Joe, follow me /go to wall*). Da Joe nicht gleich mitkommen möchte, folgt man ihm solange, bis er seinen Rundgang beendet hat. Im Text erscheint: "He concluded his guided tour."

Die Mauer wird eingerissen (*push the wall*) (300). Die losen Mauerbrocken schütten ein Gewölbe zu, in welchem die besagte Drogengang ihren Schlupfwinkel hat. Somit sind ein bis zwei Tage Zeit gewonnen, um die Bande zu überführen. Mit dieser ersten Tat ist ein Drittel von SCAPEGHOST mit maximaler Punktzahl gelöst.

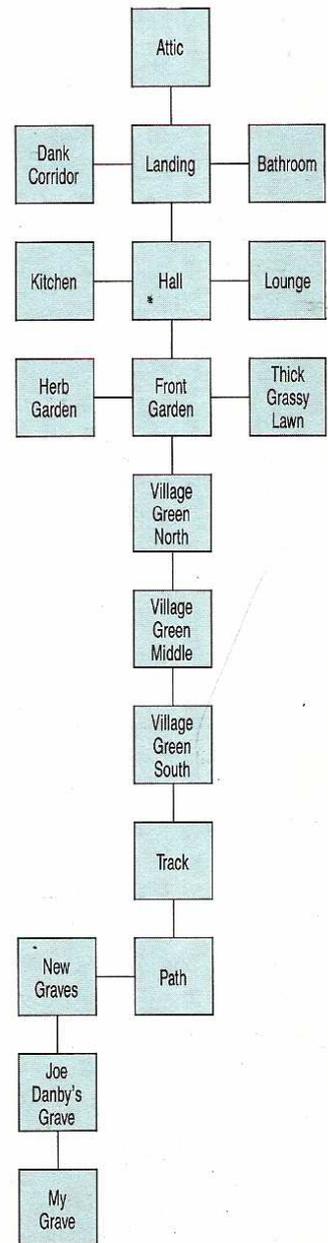
HAUNTED HOUSE

Im zweiten Teil geht es darum, den alten Schlupfwinkel der Gangster sowie Beweismittel zu finden. Anschließend muß die Polizei informiert werden, um sich an die Fersen der Gangster hängen zu können.

Joe Danby folgt mir. Das Spiel beginnt wieder an meinem Grab. Ich gehe zweimal nach Norden und kann jetzt durch eine neue Öffnung nach Osten den Friedhof verlassen. Das erste Problem: den Dorfplatz überqueren. Da hier Autos fahren und mich deren Licht blendet, kann dies schwierig werden. Ich gehe also zum südlichen Ende des Dorfplatzes und warte, bis ich die Scheinwerfer eines herannahenden Autos sehen kann (*Joe Danby spricht:*

"Let's get walking. I don't want to get caught by those headlights"). Ich folge seinem Rat und besteige den Zug, der mich zurück in Richtung Süden bringt. Das Auto fährt vorüber und ich gehe schnell ohne Pause vier Schritte nach Norden (310). Hier erkenne ich den alten Schlupfwinkel der Drogen-Mafiosi wieder. Joe gibt mir den Tip, mich zu konzentrieren, damit ich mich an die vergangenen Geschehnisse erinnern kann. Ich gehe je-

SCAPEGHOST Part II:
Haunted House



doch zunächst nach Westen in den Kräutergarten, wo ich mich konzentriere (*concentrate, again*) (330).

Ich erinnere mich daran, daß ich meinen Ausweis hier vergraben habe. Während des Grabens (*dig*) stoße ich auf eine Karte, die ich als erstes Beweismittel an mich nehme (350). Anschließend betrachte ich den Zweig (*branch*) und sehe eine Landkarte, die ich aber wegen des dazwischenliegenden Wassers nicht erreichen kann. Joe gibt mir den Hinweis, das Wasser in Eis zu verwandeln (*freeze water*). Bevor ich die Landkarte, mein zweites Beweismittel, nehme, gebe ich Joe den Ausweis, da ich ja nur maximal einen Gegenstand tragen kann (370).

Nun gehe ich nach Osten und anschließend direkt ins Haus (*in*). Als Geist kann ich durch die geschlossene Tür gehen! In der Empfangshalle legt man am besten die Beweismittel ab (*Joe, drop the card*) (375), (*drop the map*) (380). Die Landkarte enthält den neuen Schlupfwinkel der Bande, ist somit für die Polizei von großer Bedeutung. Nun nehme ich die Glühbirne aus der Lampenfassung (*remove bulb*) und betätige den Schalter (*push switch*) (405). Das Licht auf dem Treppenaufgang geht an, und der dort hausende Geist verschwindet. Da auch ich mich mit dem Licht nicht so recht anfreunden kann, fällt die Glühbirne herunter und zerbricht. Ich gehe in die Küche und nehme aus dem Vorratsbehälter (*dispenser*) ein Stück Alufolie (*foil*). Dann konzentriere ich mich wieder und warte einen Zug. Ich stecke nun die Folie in die Lampenfassung, betätige einen Schalter und verursache einen Kurzschluß im Haus. Nun kann ich mich frei bewegen. Ich gehe in die Halle zurück und finde ein Lesezeichen (*bookmark*) im Telefonbuch (*directory*). Da das Lesezeichen zu schwer ist, benötige ich Joes Hilfe (*Joe, wait 1, take the bookmark, take the bookmark*) (430). Ich untersuche es und stelle fest, daß es sich hier um einen Briefumschlag handelt, der mir einen Hinweis auf das neue Versteck der Bande geben wird.

Im Wohnzimmer betrachte ich den Rauchabzug des Kamins (*chimney*) und die

zugemauerte Tür, in welcher sich ein schmaler Spalt befindet. Ich gehe erneut in die Halle zurück und konzentriere mich (*concentrate, wait, mehrmals wiederholen!*). Nun erfahre ich, daß Sarah, meine Assistentin, von den Gangstern verschleppt wurde, und daß sich am Treppenaufgang eine Leiche befindet. Also gehe ich nach oben auf den Treppenabsatz (440) und höher auf den Dachboden (*attic*) (450). Nun betrachte ich den großen Wasserbehälter (*tank*), gehe hinein (*get in tank*) und finde Lukes Leiche. Vor Schreck verlasse ich den Behälter, nehme das Steckerende der Verlängerungsschnur (*take the plug*) und gehe wieder den Treppenabsatz hinunter. Mit "in" gelange ich ins Badezimmer, wo ich den Spiegel zerbreche. Dahinter kommt eine Aktentasche zum Vorschein, das dritte Beweismittel (470). Ich bitte Joe, die Tasche zu nehmen. Wir gehen in die Halle, wo ich Joe bitte, die Tasche bei den anderen Beweismitteln zu deponieren (475). Nun gehen wir wieder auf den Boden, um die Leiche, immerhin ein zusätzliches Indiz, ebenfalls in die Halle zu schaffen. Ich befestige den Stecker an der Leiche (*freeze the plug to the body*), gehe nach unten, nehme den Steckkontakt der Schnur (*socket*), öffne die Uhr, befestige den Steckkontakt am Pendel der Uhr (*put the socket in the clock*), schliesse die Uhr und schubse sie die Treppe hinunter (*push the clock*) (525). Da die Leiche an der Schnur hängt, fällt sie mit in die Halle.

Joe und ich gehen wieder ins Wohnzimmer. Im Kaminschacht befindet sich ein Stück unverbranntes Papier, welches ich aber nicht ganz erreichen kann (*put the hand in the shaft*). Joe muß mir mal wieder helfen (*Joe, wait 3, put hand in door*). Dann gehe ich nach Westen, Süden und Osten, ziehe am Efeu (*pull ivy*) und löse das Papier aus dem Schornsteinschacht (545). Ich gehe ins Wohnzimmer zurück und nehme das Stück Papier auf. Es enthält die Namen aller Bandenmitglieder und ist das fünfte Beweismittel für die Polizei. So wird auch das Stück Papier in der Halle abgelegt (550). Nun muß die Polizei benachrichtigt werden, damit die werten

'Kollegen' die Beweismittel finden können. Das Telefon ist aus der Wand gerissen. Macht nichts, ein Geist kann ja sowieso nicht telefonieren. Die Lösung findet sich in der Küche. Ich werfe dort die Whiskyflasche um, entzünde den Whisky (*ignite the vapour*) und zünde das Feuer an, indem ich die Vorhänge bewege (*blow the curtains*) (600). Ein Zug später erscheint die Feuerwehr, welche sogleich die Polizei benachrichtigt. Der zweite Teil wäre damit ebenfalls gelöst.

POLTERGEIST

Im dritten Teil geht es darum, den aktuellen Schlupfwinkel der Gangster ausfindig zu machen, die informierte Polizei ungestört an das Haus herankommen zu lassen, Sarah zu befreien und die Gangster an der Flucht vor der Gerechtigkeit zu hindern.

Auch der dritte Teil beginnt an meinem Grab. Ich muß dieses sofort in Richtung Westen verlassen (610). Durch zweimal Süd und einmal Ost verlasse ich den Friedhof und steige in den Lieferwagen der Gangster ein. Nun warte ich, bis Weasel und Big John erscheinen, die ich mir mal näher ansehe. Ein weiteres Mal muß ich abwarten, bis sich der Lieferwagen im Hof des Farmgebäudes befindet (620). Das Aussteigen vollzieht sich automatisch, sobald ich durch Eingabe von "W" in den vorderen Teil der Scheune gehen möchte. Hier soll später der Lieferwagen geparkt werden. Im hinteren Teil der Scheune steht ein Taxi bereit, natürlich für die Flucht der Gangsterbande. Diesen Teil kann ich leider nicht betreten, da dies genau der Ort ist, an welchem man mich kürzlich ermordet hat.

Dafür nehme ich zunächst mal das Heu und die Insektensprühdose an mich und begeben mich dann hinter das Farmhaus. Hier laufen die elektrischen Kabel lang, die das Gebäude mit Strom versorgen (640). Mit Hilfe der Spraydose gelingt es mir, die Stromzufuhr ins Haus zu unterbrechen (*touch connectors with sprayer*) (660). Jetzt

kann ich mich vom Hof aus mittels "in" ins Gebäude begeben (670). In einem Schrank finde ich einen Stromunterbrecher, den ich kurzerhand betätige (*push circuit breaker*) (690). In der Küche sitzen die Gangster beim Poker. Die Aktentasche wäre ein wichtiges Beweismittel, welches ich aber leider noch nicht 'beschlagnehmen' kann. Ich betrachte die hier hängende Jacke, durchsuche die Jackentasche und finde einen Autoschlüssel, den ich (gern) verbiege (*bend the key*) (710). Sarah wird vor meinen Augen in den Keller gebracht, und Big John nimmt seinen Platz als Ausguck auf dem Dachboden ein.

Immer, wenn er später die herannahende Polizei bemerkt, muß ich ihn ablenken. Ich gehe nun in das Schlafzimmer (*Attic Bedroom*) (720) und nehme die Glühbirne aus der Lampenfassung. Nun heißt es kurz warten, bis John draußen etwas bemerkt. Durch das Fallenlassen der Glühbirne wird John abgelenkt und sieht die herannahende Polizei nicht (740). Ich hebe die Scherben auf (*take the glass*) und warte, bis John draußen erneut etwas bemerkt. Zur Ablenkung bewege ich jetzt die Vorhänge (*blow the curtains*) (760). Und wieder warten: Wenn John jetzt etwas bemerkt, rempele ich ihn an (*charge John*) (780), woraufhin er erschrickt und nach unten läuft. Nun habe ich Zeit, Sarah zu befreien. Ich gehe gen Osten, dreimal nach unten, warte, bis Weasel die schwere Eichentür zum Gefängnis öffnet, gehe hinein (*in*) (790), dann nach Norden. Hier finde ich Sarah. Mein Versuch, ihr die Fesseln mit den Glasscherben durchzuschneiden (*cut the ropes with the glass*), gelingt mir nicht auf Anhieb. Sobald Weasel geht, mache ich mich sichtbar, damit mich Sarah erkennt (*manifest*). Nun schneide ich die Fesseln durch (*siehe oben, sooft wiederholen, bis Sarah frei ist*) (810). Sarah legt einen Hammer auf die Kellertür. Ich gehe in den großen Kellerraum und warte, bis Weasel den Raum wieder betritt. Dann bewege ich den Hammer (*push the hammer*), der Weasel auf den Kopf fällt. Resultat: Ohnmacht. Ich warte, bis Sarah kommt, mache mich erneut sichtbar und bitte Sarah, Weasel zu

fesseln (*Sarah, tie Weasel*) (830). Wir verlassen gemeinsam den Keller (*out*) (850) und gehen nach oben.

Nun geht es darum, die Flucht der Gangster zu verhindern.

Hierzu benötige ich Sarahs Hilfe. Sie soll in den hinteren Teil der Scheune gehen, die Luft aus den Reifen des Taxis lassen und sich anschließend im Schrank verstecken, damit sie von den Gangstern nicht gefunden wird (*Sarah, go to taxi, deflate the tyres, go to cupboard, hide in cupboard*). Bevor nun John, der wieder Ausguck hält, die herannahende Polizei bemerkt, gehe ich nach oben zu ihm. Als er draußen etwas entdeckt, gehe ich schnell nach Osten und nach unten und trete auf die knarrende Treppenstufe, was ihn wieder ablenkt (*push the stair*) (870). Sarah hat inzwischen die Luft aus den Reifen des Taxis gelassen (880). Nun gehe ich wieder zu Big John. Er ist inzwischen betrunken. Als er wieder etwas merkt, lasse ich Frischluft ins Zimmer (*cool the air*) (900). Um ihm den Rest zu geben, mache ich mich sichtbar. In Panik versetzt, schießt er plötzlich auf mich, was die Bande veranlaßt, ihr Heil in der Flucht zu suchen. Stichwort 'Aktentasche': Ich gehe zum Schrank, mache mich sichtbar und bitte Sarah, mir zu folgen (*Sarah, follow me*). Wir gehen in die Küche, und ich bitte Sarah, die Tasche zu nehmen (*Sarah, take the briefcase*) (920). Wir gehen in die Eingangshalle zurück, und ich bitte Sarah, sich noch einmal zu verstecken (*Sarah, hide in the cupboard, wait 20*) (940).

Im vorderen Teil der Scheune: Ich lasse die Luft aus den Reifen des Lieferwagens (950) und warte. Da die Gangster den Liefer-

wagen wegen des verbogenen Schlüssels nicht benutzen können, laufen sie los - in die Arme der Polizei. Ich warte indes, bis Severian das Taxi heranfährt. Nun steige ich schnell ein (*get in taxi*), warte und mache mich sichtbar. Nicht nur wegen der platten Reifen, sondern auch vor Schreck, der ihm durch mein Erscheinen in die Glieder fährt, rast das Taxi vor einen Baum. Die Polizei nimmt so auch die letzten Mitglieder der Dealerbande fest, und ich bekomme dafür noch 50 Punkte auf mein Konto (1000).

Wolfgang Fröde/ mats.

SCAPEGHOST Part III:
Poltergeist

