

Tim Etchells  
Broken World



Tim Etchells

Broken World

Roman

Aus dem Englischen von

Astrid Sommer

diaphanes



für Vlatka



*Am Anfang weiß man fast nichts.  
Nimmt die Geschichte ihren Lauf, kommt mehr ans Licht.*



## ANFangen

Wenn man die *Broken World* startet, sieht man erst mal ganz normal den Vorspann, danach kommt einfach schwarz und dann setzt leise die Titelmusik ein.

Das hier ist der allererste Walkthru, den ich je geschrieben habe und wenn ich irgendwelche Fehler mache, bei meinen Ratschlägen oder sprachliche, wird man mir das hoffentlich verzeihen. Ja, ich denke, so sieht das aus. Ich war bestimmt schon 600 mal in der *Broken World* (oder sogar noch öfter) u. obwohl ich oft tot da rausgekommen bin oder schwer verletzt, kenn ich mich jetzt besser aus u. bleibe manchmal am Leben. Wahrscheinlich kenne ich manche Städte dort besser als meine Westentasche – das sagt jedenfalls Tory. Oh ja. Diese Anleitung widme ich Tory. Hi, Tory.

Das Schwarz wird allmählich zu Weiß und der Ton wird lauter und wenn man auf Start klickt, fängt alles an. Nur Geduld. Diese Anleitung hilft an jeder Stelle und macht es leicht, die Bösen zu bekämpfen und einen guten Weg da durch zu finden – also BITTE, lies die Anleitung.

\*

Wenn die *Broken World* anfängt, ist alles ruhig und friedlich, bis von oben ein dunkler, unheilvoller Schatten auftaucht. Der Schatten sucht sich seinen Weg durch einen Wald, vielleicht jagt er was, oder jemanden...

Szenenwechsel zu Ray – der Held –, der am Ufer von nem Fluss steht (mit Wald dahinter) und auf das Wasser da unten schaut. Ray ist der Wichtigste, der Große, der mit dem dunkelsten Haar. Er sieht ziemlich cool aus, wie er da steht.

Nach einer Weile da am Wasser hast du zum ersten Mal die Kontrolle über Ray. Wenn du ihn umdrehst, kannst du den Schatten sehen, den ich schon erwähnt habe – der sich am Waldrand hin und her bewegt. Man hört eine Stimme irgendwas schreien, und Ray muss in ihre Richtung laufen. Man muss nen Gefühl dafür bekommen, wie man ihn steuert, muss die Kicks trainieren. Ist nicht immer einfach, ihn zu steuern, jedenfalls für nen Anfänger nicht. Du bist jetzt Ray. Gewöhn dich dran, denn du bist er in der *Broken World* und man muss ihn besser kennen als sich selbst, wenn man Erfolg haben will in diesem Spiel. Du bist Ray und musst alle seine Entscheidungen treffen, alle Hinweise/Spuren verfolgen. Kämpfe den guten Kampf auf seinem (d.h. deinem) Weg von Stadt zu Stadt. Ich versuche zu führen so gut ich kann.

\*

Die Szenen in den Höhlen von Tora Bora sind nicht mehr drin. In der ersten Version vom Spiel waren sie noch, aber jetzt sind sie draußen. Auch die irren Waffen, die die Luft mit Sprengölteilchen füllen und alles in Stücke brennen, sind nicht mehr drin, weil alle dabei draufgegangen sind. Aber eine meiner Lieblingsstellen – wo man im Motelzimmer am Ende der Vierten Stadt den Zaubertrank kriegt – ist noch drin. Und die Stelle mit den Spiegeln der Wahrheit und den Spiegeln der Unwahrheit ist neu, gab's vorher noch nie. Ich gebe mein Bestes, dich durch das Spiel zu führen, von einer Stadt zur nächsten und um alle Missionen zu erfüllen usw. So siehst aus.

\*

Ray rennt auf die Stimme zu, die er aus dem Wald hört, aber der Schatten bewegt sich da draußen immer noch hin und her. Ray wird in den Schatten reingezogen und kann sich nicht dagegen wehren – wenn er nah ran kommt, stolpert er und geht zu Boden, fällt, und kann nichts mehr sehen und dann wirds gruslig, Alter, weil nur noch die Stimme zu hören ist und das Geräusch von Wind in den Bäumen, was ich schon erwähnt habe. Die Stimme, die zu hören ist, sagt „Ray, Ray, komm zurück“ und dann sagt ne andre Stimme (weiß nicht genau von wem), „Das Leben ist so kostbar

Ray, selbst jetzt, in diesem Moment“ und dann werden die schreiende Frau und der Wald ausgeblendet. Schwarz.

\*

Szenenwechsel zu nem Schiff auf hoher See. Von ner Luftaufnahme zoomen wir auf Ray, der aufs Meer schaut und wieder so vor sich hin starrt, als ob er angestrengt über was nachdenkt. Hier gibts nicht viel Action, Alter, aber bald wird es genug Action für alle geben, inklusive Dreifachbonus. Schwer zu sagen, was Ray wirklich denkt, wenn er so aufs Meer schaut, aber seinem Gesichtsausdruck nach steckt er gewaltig in der SCHeiße.

*GARS hat mir alles genommen ... Meine Heimat, meine Zufriedenheit ... Alles ... Das ist meine letzte Chance ... meine einzige Hoffnung auf Freiheit ...*

Rachel, die andere Hauptfigur im Spiel, steht im Hintergrund und schaut auch aufs Meer. Nach ner Weile geht sie weg ...

(ANM.: Rachel ist nicht wirklich mit Ray da auf dem Schiff – jedenfalls nicht so, wie ich hier am Computer sitze oder wie Tory jetzt grad im andern Zimmer auf dem Sofa liegt und im Fernseh *Killerwatts* sieht – nein, Rachel ist ein Hirngespinnst in Rays Erinnerung oder eine Art Geist aus der Vergangenheit, der ihn verfolgt.)

(2. ANM.: Außerdem weiß man nicht, wer oder was zum Teufel GARS ist, wenn die Stimme das hier erwähnt, aber keine Sorge, Mann, du wirst es noch früh genug rausfinden.)

*Ich werde nicht aufgeben ... Das wird mein größtes ABenteuer. Mein letztes.*

Wenn das Schiff anlegt, hast du wieder die Kontrolle, wenn du also noch trainieren musst, wie man Ray steuert, dann mach das jetzt hier, auf dem Schiff, wo dir niemand was Böses will, weil später, das wird kein Zuckerschlecken. Du musst dich mit allem vertraut machen, auch mit ducken und WEGRENNEN (du wirst es BRAUCHEN, das versprech ich dir – egal wie mutig du bist). Du musst die ganzen Kommandos lernen. Ich hab von nem Typen gehört, der hat Ray noch nicht mal soweit unter Kontrolle gehabt, dass er von diesem verdammten Schiff runter und auf den Landungssteg gekommen wäre; der ist nur rumgestolpert und rumgeirrt und hat dabei

seine ganze Gesundheit und Lebenspower verspielt, und die große Uhr ist abgelaufen.

\*

In der Ersten Stadt (ziemlich klein und die Atmosphäre grau-grün) gibts Monster – hässliche Scheißer, aber nicht so schwer zu töten. Im Nordosten ist ein Krankenhaus, und der Arzt kann jede Wunde heilen, die du angesammelt hast und eine Krankenschwester kann die Erinnerungen speichern, an alles, was du gesehen oder erfahren hast bisher, was zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich noch nicht so viel sein wird, aber du kannst im Spiel immer hierher zurückkommen, wenn nötig (oder eine andre Krankenschwester suchen, um ERinnerungen abzuspeichern). Das ist der beste Rat, den ich habe.

Und im Nordwesten gibts nen Laden, da kann man Heiltränke kaufen, Karten, magischen Staub und einen grünen Zaubertrank. Man kann auch „Fleisch“ verkaufen, wovon du jede Menge finden wirst, wenn du die ganzen Monster besiegt.

In der Mitte ist ein Brunnen. Geh hin, wegen Wasservorrat. Ein paar seltsame Kinder spielen in der Nähe vom Brunnen – pass auf. Der Junge hat einen RING – du musst ihn gegen irgendwas von deinen Items tauschen, du wirst ihn später brauchen. Der RING ist wichtig und BITTE, denk dran: Du kannst immer was tauschen, wenn du was brauchst.

Das Spiel ist eine Welt für sich. Das sagt Venter jedenfalls, und wenn irgendjemand antwortet, es ist NUR ein Spiel, sagt er nein, NICHT KORREKT, es ist eine Welt für sich und da stimme ich ihm zu. An irgendeinem Nachmittag im Sommer haben wir mal versucht, alle Level, Orte und Optionen aufzuzeichnen – aber es geht nicht. Das Territorium ist so groß und das Papier reicht nicht aus, selbst wenn wir in der Wohnung, in der er damals gewohnt hat, den ganzen Fußboden bedeckt hätten. Da hab ich beschlossen, diesen Walkthru zu schreiben. Ich will versuchen, alles zu erklären.

Im Südosten der Ersten Stadt gibt es ein altes verfallenes Haus, das einen mit nützlichen Vorräten belohnen wird, wenn man da rumschnüffelt. Aber eine Warnung hab ich: Sie machens einem nicht leicht. Im Haus ist die ATMosphäre schlecht, vielleicht weil es ein Ort ist, an dem mal

jemand gestorben ist und die ATmosphäre hat Auswirkungen, kostet einen Lebenspunkte. Bleib nicht länger in dem Haus als unbedingt nötig – und, Alter, BITTE, hüte dich vor solchen Orten, im ganzen Spiel. Schlechte ATmosphäre ist ne hässliche Art zu sterben.

Du brauchst die Taschenlampen, die Messerklinge und die Munition, die da auf dem Boden rumliegt. Nimm das alles und Weiter gehts, alter; raus aus dem Haus und ab auf die Straße. Und, denk dran: Immer wenn du wen tötet, irgendjemand oder Monster oder was, CHECK DIE LEICHE. Denk dran: CHECK DIE LEICHE. CHECK DIE LEICHE. Das ist der beste Ratsschlag, den du jemals kriegen wirst. Clockwork hat mir das mal gesagt und es einfach immer wieder und wieder und wieder und wieder wiederholt und wir haben alle gelacht. CHECK DIE LEICHE. CHECK DIE LEICHE. CHECK DIE LEICHE.

Wegen der endlosen Nächten harter Arbeit, die ich in das Spiel gesteckt habe, bin ich jetzt offiziell wahnsinnig.

\*

In der Ersten Stadt muss noch eine letzte Aufgabe erledigt werden. Geh zum Lagerhaus im südwestlichen Bezirk. Nimm die Karte, die du gekauft hast; such dir nen Weg. AUGEN AUF. Diese Stadt hat immer noch paar Bewohner, die menschlich sind. Du kannst sie hören, wenn sie zu flüchten versuchen und du kannst sogar erleben, wie sie von Zombies angegriffen und aufgefressen werden. Kümmere dich nicht um sie, die meisten sind unwichtig. Check nur ihre Leichen, wenn sie tot sind und sieh zu, dass du was umsonst kriegst. Meide Parks und Spielplätze. Bleib weg von Supermärkten.

Wenn dir irgendn Zombie zu nah kommt, musst du die Kick-Attack benutzen. Die Zombies hier sind einfacher als irgendwo sonst in der *Broken World*. Sieh es als Training. Nimm die Waffe nur, wenns wirklich sein muss: Das Geräusch lockt noch mehr von ihnen an und eh du dich versiehst, bist du in ein fettes Blutbad verwickelt.

Im Lagerhaus Schlüssel aus dem Schrank holen und auch das Feuerzeugbenzin vom Tisch. Geh nach oben. Du bist jetzt Ray. Schau dir in jedem Stockwerk ganz genau an, wie sie das mit den Spiegelungen bei den Stahltüren gemacht haben – du kannst dein neues Gesicht sehn – Rays

Gesicht – total cool. Wenn du ganz oben bist, musst du tun, was zu tun ist (?). Ich kanns nicht besser erklären. Dann musst du den Schrank mit einem kleinen Schlüssel öffnen. Das Buch rausnehmen, wo was unterstrichen ist (= Hinweis auf Rachel), und die Treppe runter zurück.

Check den toten Typen, der in einer Ecke beim Ausgang liegt – könnte der Pfortner sein, wer weiß? Egal, check ihn, such nach der Schrotflinte, die kann diese andere Waffe vom Anfang ersetzen. Keine Sorge, später kommen noch größere und bessere Waffen. Und dann mach dass du weg kommst. Schließ mit dem großen Lagerhausschlüssel die Seitentür auf und geh dann den Weg runter und wieder auf die Hauptstraße. Zeit, die Erste Stadt zu verlassen, und verschwende keine Zeit. Du musst Rachel finden, und das wird heftig.

\*

Wenn du auf der Straße stadtauswärts bist, wird es schneien. Der Schnee fällt ganz sanft, und das Licht haben sie hier so super hingekriegt, schön und weich und grau, und es gibt nicht nur Schnee, sondern auch Nebel, ein weicher Nebel, der die Häuser und alles aussehen lässt als wären sie hinter Schleiern verborgen.

Das ist cool: Dreh dich mal um, wenn du gelaufen bist und du kannst deine Fußabdrücke sehen, da im Schnee. So kannst du leicht feststellen, wo du gewesen bist, wenn du dich also verirrst, brauchst du nur die Schritte zurückversetzen. Ich hab das Tory mal gezeigt und sie hat mich dazu gebracht, Ewigkeiten dort an der Straße zu stehen, bis der Schnee die Fußspuren zugedeckt hatte. Das hat fast 12 Minuten gedauert, und so lange bin ich in der *Broken World* wirklich noch nie stehengeblieben. Tory hat gesagt, dass ist das superschönste, was sie je in diesem Spiel gesehen hat. Die Stille an der Autobahn an diesem Tag und der Schnee und wie die Fußspuren langsam zugedeckt worden sind.

Nochmal. Man muss den Blick schärfen und selbst dran denken, Sachen mitzunehmen, Notizen, Tagebücher, Karten usw. Ich kann nicht jede Einzelheit erklären, es ist einfach zuviel. Such die Sachen, die du mitnehmen willst, sorgfältig aus, denn es gibt sehr viel, was man vielleicht mal braucht. Triff ne gute Wahl. Verlass die Stadt. Bleib nicht stehn.

## Zweite STADT & JENSEITS

PASS AUF: An der Straße sind Gestalten im Nebel, die nach dir rufen, du sollst mit ihnen kommen und dann wirst du wirklich frei sein und glücklich, aber hör nicht auf sie, es ist die falsche Richtung. Ich glaube, das sind so ne Art Meerjungfrauen oder Sirenen oder so was. Du bist jetzt Ray und du musst in die richtige Richtung.

Einmal war Clockwork mit seinem Stiefbruder in nen Autodiebstahl verwickelt. Die Bullen waren hinter ihnen her, aber sie sind entwischt. Er hat gesagt, es warn Mordsspaß. Wir sind Freunde seit ich denken kann (fast), aber ich könnte nicht sagen, dass er mein bester Freund ist, weil 1.) was *bedeutet* das eigentlich? Und 2.), wenn ich sagen würde, er ist mein bester Freund, dann gibt's vielleicht Beschwerden von Venter, Brainiac oder Dieter. Ich glaube, die *Broken World* ist für uns alle ein großes Ding, außer für Dieter, der nicht wirklich spielt, aber ich versuche, ihm das nicht übel zu nehmen. Hi, Dieter. Und natürlich Tory, die hab ich ja schon erwähnt, sie spielt auch nicht, das Spiel ist ihr nicht so wichtig.

\*

Ray läuft durch den Schnee, die einsame schnurgrade Straße entlang. Nach ner Weile (weiß nicht genau wie lang, die Zeit ist hier drin schwer abzuschätzen) gehts rechts ab, was dich zur nächsten (d.h. Zweiten) Stadt führt. Danach wirds komplizierter.

Du bist in der Stadt an ner Kreuzung. Das ist schon mal das erste Dilemma. Welchen Weg nehmen? Wenn du nach rechts gehst, heißt das Ärger und Leiden. Und wenn du nach links gehst, heißt das Leiden und Ärger. Sieht so aus, als wären Leiden und Ärger die einzigen Möglich-

keiten, die zur Auswahl stehen. Du brauchst dich jetzt erstmal nur für die Reihenfolge entscheiden – das ist alles, was du wissen musst. Du lässt Ray nach links gehen oder nach rechts – ich kann nur Ratschläge geben. Lauf einfach durch die Straßen und nimm dir, was die *Broken World* zu bieten hat. Hinter dir das Geräusch von Schüssen in der Nacht, aber das ist ja schon normal. Und vor dir liegt die Zukunft, und Rachel wartet, irgendwo, du musst sie nur finden.

Als nächstes kommt die Szene im MInenschacht, kann nicht über alles schreiben. Ich versteh nicht, wie oder warum sie es hier drin so dunkel machen. Noch schlimmer dunkel als früher, als Kind, wo sie einem eingeredet haben, man kann Monster sehen, bloß dass es da die Onkels waren, die einen verarscht haben, und hier ist es vollkommen REAL. Im MInenschacht musst du die FALSCHEN PAPIERE ausfindig machen (aber ich frag mich auch, wie sie die überhaupt erstmal da reinkriegen). Dann kommt ne Verfolgungsjagd durch die Straßen dieser Stadt. (Zweite Stadt – VIER Bezirke: Rot, Blau, Silber und Gold.) Du entkommst über die östlichste Brücke; dann musst du das Auto irgendwo crashen und abfackeln. Alle Spuren verwischen. Du willst nicht, dass sie dich finden. (Ich spreche von GovCorp-Agenten und GARS.)

Manchmal musst du versuchen, dass Ray sich langsam bewegt; behalt den Überblick, wo du bist. Das Spiel wird unübersichtlich – sie machen das absichtlich (?), damit es echt schwer ist. Geh durch den Vergnügungspark mit der Schießerei im Spiegelkabinett (nicht die Spiegel der Wahrheit und Spiegel der Unwahrheit, kommt später). Dann, beim Spukhaus, überprüfen ein paar Typen (d.h. Agenten) deine falschen Papiere und lassen dich höchstwahrscheinlich durch. Danach kommen Rätsel – Elektrozaun-Rätsel und Runenschrift-Rätsel. Und Baum-Rätsel, Tochterwahl-Rätsel und DNA-Sequenz-Rätsel. Alles im Haus der Rätsel. Werde versuchen, es upzudaten. Manche sind von den Rätseln gefrustet, aber sogar Venter gibt unter vier Augen zu, dass Ray nicht NUR Kämpfer sein kann – manchmal muss er auch ein Denker sein.

Im Spiel darfst du keine Angst haben. Irgendwie merkt es Ray, wenn du Schiss hast, und dann laufen die Dinge aus dem Ruder. Manchmal taucht Rachel im Vergnügungspark auf und sie schreit wieder, aber es ist nicht wie im wirklichen Leben, wie schon erwähnt, sie ist nur ein Hirngespinnst, das Ray verfolgt. Rachel schreit – das kommt genau richtig und treibt

Ray vorwärts. Vermutlich hast du bisher kaum ne Vorstellung davon, wer RaCHEL ist. Es fängt ja alles erst an, aber du wirst es noch erfahren, du wirst es rausfinden, ALTER, sie ist wichtig. Manchmal denke ich, für Ray und Rachel würde ihre Welt ohne den andern nicht funktionieren. Sie sind so eng miteinander verbunden wie diese Zwillinge, die so verbunden sind, dass es ne neunstündige Operation braucht, sie zu trennen, nur dass es bei Ray und Rachel eine Verbindung ihrer Seelen (?) ist, natürlich, und nicht der Körper – bei ihnen ist es das grausame Schicksal und die Härten der *Broken World*, was sie so dermaßen auseinanderreißt.

Folg den Hinweisen (vom unterstrichenen Buch aus dem Lagerhaus) zur Szene auf nem Parkplatz in der Zweiten Stadt. Respekt, Brainiac, der die Lösung für diesen Teil gefunden hat = du brauchst den Ring, den du am Brunnen eingetauscht hast, vorher in der Ersten Stadt. Ich hoffe wirklich, dass du ihn hast, Alter, denn ohne ihn kommst du nicht durch und das heißt, du musst zurück und ihn holen und das heißt, die Golems warten und das heißt, du sitzt Richtig In Der Scheiße an dieser Stelle. ALSO, mach was die Anleitung sagt und behalt den Überblick, über alles. Ich gebe zu, Tory macht sich manchmal über mich lustig – was ich in der *Broken World* für ne spitzenmäßige Superleistung in Sachen Erinnerung bringe, aber wie es dann sein kann, dass ich mir absolut nicht merken kann, wann ich mit Müll raustragen dran bin, zum Beispiel, oder dass ichs garantiert vergesse, wenn ich versprochen habe einzukaufen oder wieso ich sogar mal ihren Geburtstag vergessen habe? Sie ist ausgeflippt und hat mir ne Nachricht hinterlassen, bin mit BugMap und Dieter weggegangen (ins Palace), ohne zu sagen wohin. Ich bekenne hier, ganz am Anfang von diesem Walkthru, ich bin nicht perfekt. Wir tun was wir können, Alter, wie ich Tory manchmal zu meiner Verteidigung sage; wir tun was wir können, mit den Gehirnzellen, mit denen wir geboren wurden.

Nach dem Parkplatz sind die Bullen hinter dir her. Sind keine echten Bullen, sondern GovCorp-Agenten oder Schläger, die für Chang arbeiten und Verhaftungs-Sondervollmachten haben (ha ha). (Nochmal. Ok. Du weißt im Moment noch nicht, wer zum Teufel Chang ist, aber du wirst früh genug rausfinden was es rauszufinden gibt und fürs Erste kannst du mir einfach glauben, dass du nicht willst, dass diese Typen dich schnappen.) Verfolgungsjagd über Dächer von Gebäuden (in der Nähe) und BITTE, halt dich fern von allen gesprungenen Glas- und kaputten Dachplatten. Und

denk dran, am Ende musst du dich runterfallen lassen. FALLENLASSEN UND ABROLLEN. Was für'n Megasuperspaß. FALLENLASSEN UND ABROLLEN, Alter, einfach FALLENLASSEN UND VERDAMMT NOCHMAL ABROLLEN, wie Venter immer sagt. FALLENLASSEN UND VERDAMMT ABROLLEN! Venter ist aus dem Subway-Sandwichladen in Easton rausgeflogen, weil er das zu laut gebrüllt hat. Er hat manchmal nen echt großes Maul und es kann ne Menge Lärm da rauskommen, für so'n kleinen Kerl. Häng die Bullen ab, irgendwo in den Gassen bei der Eisfabrik. Auto mieten. Lasermechanismus suchen. Paket zum ANwalt bringen und dafür kassieren. Du brauchst die Kohle. Hinweise aus den Mülleimern hinterm China-Imbiss fischen. Wie schon gesagt, sie machens unübersichtlich. Hektik, Hektik, Hektik, und immer das Geräusch von Hubschraubern über der Stadt (?) und das Geräusch, dass die ZEit weitertickt im Spiel. Die Dinge passieren so schnell manchmal, ich hoffe du kannst folgen und stehst es durch. Überlebst.

Wenn du mit dem ganzen Kram durch bist, muss sich Ray wieder auf den Weg machen, aber diesmal nachts. Los zur Autobahn – die 105 – und trödel nicht rum, diese Chang A-löcher sind dir extrem auf der Spur.

\*

Später. Müde. Diesen dämlichen Rhythmus kann man echt schon voraussagen – Tory kommt nach Hause und ich muss los zur Arbeit (ja, Alter, aufm fetten Arsch sitzen und Computerspiele spielen ist leider nicht alles – ich hab noch andern Scheiß zu tun.) Jetzt ist es spät abends und ich bin wieder da. Die Sonne geht auf. Die Sonne geht unter usw. Der Himmel draußen ist dunkel und durch die Zweige kann man Lichter von Häusern sehen. Dieser Walkthru braucht ne Menge Einsatz, wenn man das irgendwie mit dem vereinbarn will, was die Leute das wirkliche Leben nennen. Erinnert mich dran, wie in der *Broken World* Ray den Überblick über so vieles behalten muss – Missionen, Feinde, Geheimdienstinfo – und dabei muss er auch noch um sein Leben kämpfen, und das fast rund um die Uhr, 7 Tage die Woche. Ist ja manchmal echt'n bisschen viel verlangt, Alter, aber ich bin stark genug, ich nehm das auf mich.

Als ich von der Arbeit zurückgekommen bin, hat Tory da mit Rolo rumgesessen – den muss man sich als den unvermeidlichen und nicht ganz

so interessanten Mitbewohner vorstellen – menschliches Hintergrundgeräusch – sorry, Rolo. Was soll's. Ich glaube, Rolo wird diesen Walkthru nicht lesen. Egal, Tory und Rolo waren auf den großen TV-Sesseln geparkt und glotzten *Türen der Macht* = „eine neunteilige Miniserie über einen Präsidenten, der durchdreht“ (TV-Programm) und „ein Los Angeles-Vollflop, abgefüllt mit abgehalfterten und/oder Mächtegernschauspielern“ (Rolos Version). Rolo hatte ein bisschen GRas und er und Tory waren ein bisschen high, aber beide schienen von der Sendung total begeistert, bes. eine Stelle, wo der Präsident Schwierigkeiten hat, sich ne Rede zu merken. Tory hat sich weggeschmissen vor Lachen, aber mir schien das jetzt nun nicht so wirklich lustig. Ich glaube, sie hat wohl doch eher wegen dem Gras so gelacht. Aber ich schweife ab, Jungs. Ich will meinen Job gut machen, das versuch ich zumindest. Ich schleus dich da durch, durch die ganze *Broken World*, und zwar bevor irgendjemand mit Beschwerden ankommt. Ich entschuldige mich in aller Form für diese Unterbrechung des eigentlichen Walkthru. Womöglich bin ich ja wie diese Typen, die einen auf der Straße anlatern – erst wollen sie Kleingeld, dann blabern sie ungefragt von ihren privaten Problemen? Tschuldigung, Tschuldigung. Jetzt ma ganz ohne Scheiß (ha ha), weitere Service-Unterbrechungen werden nicht mehr vorkommen.

\*

Du stehst an der Straße (im Spiel, keine echte Straße). Autos fahren vorbei, kein einziges hält an. Wenn du MITGENOMMEN werden willst (ja – *muss* sein), dann sieh zu, dass du (ist dunkel!) die Böschung runter kommst, Alter, und die olle weggeworfene Baseballkappe findest, die im Graben liegt, da bei dem Wegweiser – AUSFAHRT ZWEITE STADT, 2.321 EINWOHNER steht drauf. Zieh die Kappe auf und schießegal, auch wenn sie nicht grade cool aussieht und irgend so nen schieß Aufdruck hat sie auch, THE EXON oder so – jetzt ist keine Zeit für Eitelkeiten. Die Kappe verdeckt Rays lange Haare und lässt ihn irgendwie weniger bedrohlich aussehen – erhöht die Chance, mitgenommen zu werden. Du allein kannst Ray durch die *Broken World* führen und ihn da lebend rausholen.

Oh ja. Das ist lustig, mit dem EINWOHNER-Schild, hab ich von einem der Jungs gehört, Jo Bo, bei nem *BW*-Internet-Diskussionsforum, wo die

Leute ihre tiefeschürfenden Gedanken äußern, aber auch Hinweise, Tipps und Tricks für das Spiel. Ich kenn Jo Bo nicht, im wirklichen Leben, aber darum geht's hier auch gar nicht. Ich komme zum Punkt. Jo Bo hat gesagt, dass er mal aus der Zweiten Stadt gekommen ist und dann wieder zurück ist, weil er vergessen hat, diesen bereits erwähnten Lasermechanismus zu holen oder so was – keine Ahnung. Egal, als er wieder drin war, wurde er von so Arschlöchern angegriffen, die wollten ihn abzocken und an ner Straßenlaterne aufhängen. Er hatte ne Blasterwaffe (8-Kaliber – kannst du im Sumpfhaus kriegen) und hat sie alle weggepustet ha ha ha und als er wieder aus der Stadt draußen war, hat das Schild angezeigt: 2.317 EINWOHNER – weil alle die er umgebracht hat mathematisch von der Gesamtzahl abgezogen worden sind. Hab ich selbst nie gemacht; ich wiederhole hier nur, was Jo Bo gesagt hat. Aber Clockwork und ich haben uns schon mal Gedanken gemacht wegen Ray? Ich meine, was ist, wenn Ray getötet wird – reduziert sich dann die Bevölkerung dieser Stadt (d.h. um eins)? Ich weiß nicht, ob Ray als Einwohner zählt – er geht ja da nur durch, aber ein menschliches Wesen ist er trotzdem. Keine Ahnung.

Egal, was zählt ist: A) hol die Baseballkappe (für die Haare-Zivilisier-Aktion) und B) hit the road jack and don't u come back no more no more no more no more no more, hit the road jack and don't u come back no more no more no more no more no more, hit the road jack and don't u come back no more no more no more no more, hit the road jack and don't u come back no more no more no more usw. Hier hör ich auf – nein, ich bin nicht verrückt.

\*

Wenn du da an der Straße stehst, im Scheinwerferlicht der vorbeirauschenden Autos, den Daumen rausgestreckt: Du kannst Fliegen zählen und sogar Regentropfen – sie haben jede Menge Details drin und damit kann man sich die Zeit vertreiben. Aber keine Sorge, die Autos werden anhalten, sobald du die Kappe hast. Such dir ne gute Mitfahrgelegenheit und dann nix wie weg. Nicht beim Roten Trucker einsteigen (in nem roten LKW) und auch nicht bei der Familienkutsche (erkennst du an den ganzen Kindern aufm Rücksitz) und auch nicht bei dem Gay-Trucker (außer du bist der Meinung, dass Ray auf so was steht, ich meine, sieht eigentlich

nicht wie'n Spiel für Schwule aus. Aber ich muss zugeben, dass ich bei so was auch schon mal ganz schön daneben lag – zum Beispiel: Ashton. Mehr dazu wahrscheinlich später.) Egal. Gibt massenweise gute Mitfahrgelegenheiten – probier es bei Francis (Import-Export = langweilig, wird dir aber nichts tun) in nem schwarzen BMW, oder bei Sharlyne im blauen Ford Focus (Vertrieb und Marketing). Sie fährt ne lange Strecke und ist einsam. Scheiße, es gibt bestimmt noch 1.000 andere Mitfahrgelegenheiten – ich hab nicht jedes Scheißauto ausprobiert. Es gibt noch so viel anderes zu tun, z.B. die Bösen töten und verschiedene Arten von Katastrophen vermeiden und die Welt retten. Ich werde diesen Teil vom Walkthru mit nützlichen Infos und Hinweisen updaten. In der Zwischenzeit solltest du dein *Urteilsvermögen* und deine *Intuition* benutzen, ich kann das gar nicht genug betonen und ich kann auch nicht hinter jedem Furz her sein. Ich rede mit dir, GoblinHead und dir, Jose30 – ich kann nicht zu jeder Tages- und Nachtzeit eure ganzen e-mails mit diesen ganzen lächerlichen Fragen zu diesem Kram hier beantworten, nur weil ihrs eilig habt oder irgendwo hängengeblieben seid.

\*

Wenn du das mit dem Trampen geschafft hast und endlich in die Dritte Stadt kommst, musst du'n paar größere Rettungstaten verüben. (Diese Art der Beschreibung kommt von Sleepwalk. Respekt, Sleepwalk. Er ist vielleicht mehr Grufti als gesund ist, aber er kennt seinen Weg in der *Broken World*.) In der Dritten Stadt musst du einfach mal ne Bestandsaufnahme machen, mithilfe von ner KArte, dann an die Arbeit. Die Stadt hat 4 Munitionslager oder Läden/Versorgungszonen (nämlich 1. Supermarkt, 2. Moschee, 3. Schützenverein, 4. Schnapsladen) sowie ne Stelle, wo man Lebensmittel bekommt und andere Arten von Vorräten (Megamarkt) – alles auf der KArte eingezeichnet. Südwestliche Ecke: Kneipe – d.h. ne gute Möglichkeit, Tratsch und Neuigkeiten aufzuschnappen. Außerdem ein HEiligtum des örtlichen Flussgotts, wo man opfern kann oder beten, dass er einem Glück bringt – manche Spieler sind überzeugt, dass es einem echt hilft, Erfolg zu haben.

Eben ist ein Bullenauto vorbeigefahren. Sehr schnell und alle Lichter haben geblinkt. Manchmal versuche ich mir vorzustellen, Ray ist da

draußen (hier, irgendwo draußen in der Umgebung), schießt und rennt weg – was würden die Leute machen?

Und was ich mich auch manchmal frage: Was würde mit mir in der *Broken World* passieren? Könnte ich überleben, hätte ich die Kraft dazu? Keine Ahnung. Mir ist was aufgefallen: Da ganz am Anfang von der Dritten Stadt ist irgendwo im Hintergrund so 'n Typ, der Brainiacs Bruder verdammt ähnlich sieht. Er heißt Paul. Tory hatte mal was mit ihm, aber als er weggezogen ist war Schluss. Bald danach waren wir dann (Tory und ich) zusammen. Ich hatte eigentlich nicht vor, hier privates Zeug auszulaudern. Sorry. MANchmal, wenn ich Brainiac sehe, sag ich zu ihm so, Hey, ich hab deinen Versager-Bruder Paul gesehen, ganz verschwommen, da hinten bei dieser Verfolgungsjagd, und Brainiac guckt nur verwirrt.

Jetzt fang ich hier schon wieder an rumzuschwafeln und das ist ein sicheres Zeichen, dass ich müde bin, Alter. Außerdem, BITTE DENK DRAN, Ray muss sich auch mal ausruhen. Sonst wird er langsamer beim Kämpfen und beim Lösen von Problemen und kann sogar sterben, obwohl, das habe ich nur einmal gehört – von irgendeinem Cousin von Tory, der Ray wochenlang rumlaufen ließ, weil er (der Cousin) so'n bescheuerter Speedfreak war. ANM.: 1.) Wenn du an nem dunklen Ort ausruhen kannst, geht das Aufladen viel schneller, 2.) Behalt beim Ausruhen die Flinte in der Hand, versuch es wenigstens – muss wohl nicht erklären warum. Du kannst Ray eine Stunde oder länger ausruhen lassen, aber noch ne Anm.: Lässt du ihn viel länger so, kann er krank werden (wie diese Typen, die den ganzen Tag nicht aus dem Bett kommen. Ja, Brainiac, ich rede mit dir. Dieser Scheiß ist schlecht für dich).

Wenn sich Ray ausruht, kannst du solange was andres machen (d.h. natürlich du in der wirklichen Welt, nicht du im Spiel). Das ist ok. Aber geh nicht aus der Wohnung, oder zu weit weg vom Computer. In dieser Situation musst du dir Ray als Baby vorstellen, für das du mutterseelenallein die Verantwortung hast. D.h.: JA, du kannst gehen und dir nen Kaffee machen und du kannst was essen oder Freunde anrufen oder die Glotze anmachen (usw.), aber bleib mit einem Ohr bei dem schlafenden Schatz, selbst wenn es sich in diesem Fall um nen großen Scheißkerl mit ner Waffe in der Hand handelt. Das sagt schon der gesunde Menschenverstand – GLAUB BLOSS NICHT, dass es Ray gut tut, wenn du auf irgendeine Party gehst oder ihn den halben Tag allein lässt oder so. Ray braucht