

von Matthias Fichtner

**M**ehr als ein Jahr ist es jetzt her, daß wir gemeinsam die Aliens von *Katakis* zum Teufel geschickt haben. Und was soll ich Euch sagen, Brüder und Schwestern: Sie sind zurück! Diesmal haben sich die gerissenen Biester doch tatsächlich unter Wasser angesiedelt und sich dort ein gewaltiges Imperium aufgebaut. Und soll ich Euch noch etwas verraten? Die hohen Herrscher dieser Erde haben uns, ausgerechnet uns, dazu auserkoren, die Eindringlinge ein zweites Mal zu vertreiben. Nicht, daß ich mir der Ehre dieses Auftrages nicht bewußt wäre, aber schon die Ältesten unserer alten Vorfahren pflegten zu sagen: »Stelle er sein Glück nie ein zweites Mal auf die Probe!« – oder so ähnlich...

Naja, wie dem auch sei, wir müssen wohl in den sauren Apfel beißen und uns in die grausigen Tiefen der Unterwasserwelt von *X-Out* stürzen. Was, ihr habt was Wichtigeres vor? Zahnarzt? Großmutter besuchen? Hausaufgaben machen? Naja, hätt' ich mir ja denken können, nicht jeder ist so verrückt wie ich. Nun gut, dann mach ich's halt allein, aber sagt später nicht, ich hätte Euch die Teilnahme an diesem glorreichen Abenteuer nicht angeboten...

## Einige Stunden später

So, jetzt sitze ich also in meinem mehr oder weniger schwer bewaffneten Kampf-U-Boot, das ich mir – unverschämterweise – auch noch von den eigenen Ersparnissen zusammenkaufen mußte. Mangels größerer Reichtümer befinde ich mich somit in einem U-Bötchen der Klasse 1, bewaffnet mit blauem Dreistrahl-Laser, einem Elektrobogen und einem Eater-Satelliten. Ganze 800 Einheiten besitze ich jetzt noch. Die Instrumente sind alle überprüft, die Maschinen sind angelaufen, der Countdown strebt unaufhaltsam gegen Null. Drei – ein Rucken durchzuckt mein U-Boot. Zwei – die schweren Tore der Unterwasser-Schleuse öffnen sich. Eins – verdammt noch mal, is' hier viel Wasser...

Null – Vollgas, ein letzter Blick zurück, jetzt geht's los.

Die Beschleunigung drückt mich in den Sitz, einen kurzen Augenblick lang bekomme ich kaum noch Luft, und dann folgt die scheinbare Schwerelosigkeit. Zeigt Euch, Ihr Aliens, ich komme!

Ohoh, das hätte ich wohl nicht so laut sagen bzw. denken sollen. Schon kommen mir die ersten Angreifer entgegen und ballern wild drauf los. Einen Großteil der Gegner erledigt mein Eater, um den Rest muß ich mich selbst kümmern. Das war nicht weiter kritisch, die nächste Formation ist jedoch schon wesentlich robuster. Zum Glück habe ich jedoch noch mei-

nen Elektrobogen, so daß mir auch die braunen Kugelwerfer nichts anhaben können.

Genauso wenig übrigens wie einige zweibeinige Roboter und unzählige Selbstschuß-Anlagen.

Mein Eater mampft sie einfach weg.

Kritischer

sieht es da schon bei der nun folgenden Wasserschlange, einem raketenwerfenden Taucher und dem anschließend angreifenden Blechfisch aus. Mit vereinten Kräften und dem Elektrobogen können mein Satellit und ich jedoch auch diese Gegner unschädlich machen. Auf den letzten paar Metern bis zum Ausgang dieses Levels passiert nicht mehr viel Neues, was sich mir dann jedoch in den Weg stellt, ist nicht von schlechten Eltern: Ein riesiges Monster mit zangenbewährtem Schädel, das blaue Kugeln nach mir wirft und auch sonst nicht mit Munition spart. Die größte Bedrohung scheint mir der schlauchartige Kugelauswurf zu sein, also richte ich mein geballtes Feuer zunächst auf diesen. Es dauert auch nicht lange und er fällt ab. Womit ich jedoch nicht gerechnet hatte: Das Monster fühlt sich dadurch in keinsten Weise beeindruckt. Im Gegenteil! Der häßliche Schädel löst sich vom Körper und schwimmt einfach auf mich zu. Diesen Schreck habe ich zwar gerade noch mit Herzflattern überlebt, der anschließende Zusammenstoß war dann jedoch ziemlich bis absolut tödlich. Grumpf!

Beim zweiten Versuch klappt's dann besser. Ich beraube das Monster seiner Röhre, flüchte dann blitzschnell an den oberen Bildschirmrand und ballere so lange, bis das Biest aufgibt.

Danach geht's erst mal wieder ab in den *X-Out*-Shop. Mein Ver-

mögen hat dank erfolgreicher Ballerei erheblich zugenommen, so daß ich mir ein größeres U-Boot und dazu noch ein Ersatz-Schiffchen leisten kann. Frisch gestärkt

## Nur 10 Minuten später

geht's anschließend in Level 2. Hier erwarten mich einige Angreifer, die bis dicht an mich heranfliegen, einen Schuß abgeben und dann abdrehen. Ich überlasse sie dem Eater. Gleich darauf erscheint am rechten Bildrand eine sich dre-

hende Formation blauer Etwasse, die allerdings – was ich leider erst zu spät merke – gegen meine Feuerkraft absolut immun zu sein scheinen. Ergo bumm, mein schöner Fighter ist dahin. An seine Stelle tritt das wirklich mies ausgerüstete Ersatzboot. Mit lächerlichen Schußchen geht's weiter, doch schon die nächsten, ausgerechnet von hinten angreifenden Gegner, machen mir den Garaus. Danke, so liebe ich das. Und wieder geht's von vorne los...

Der zweite Anlauf verläuft auch hier erfolgreicher, ich schlängele







mich einfach durch eine Lücke in der Kreisform hindurch. Die zweite Hürde dieser Art bereitet mir nun keine großen Probleme mehr, kurz darauf ist mein U-Boot jedoch ein weiteres Mal einfach weg und macht dem – jetzt zum Glück besser ausgerüsteten – Ersatzschiff Platz: Ist mir doch glatt eines dieser zweibeinigen Roboterwesen auf den Kopf gefallen. Kann man sich hier denn auf gar nichts mehr verlassen? Zweibeiner gehören auf den Boden und haben einen nicht einfach von oben anzuspriegen!

Nun gut, ich mache also mit dem »Zweitwagen« weiter und ballere kreuz und quer durchs Angebot. Nach kurzer Zeit gerate ich jedoch an ein eigenartiges Gebilde aus massivem Stahl, das mir erneut großes Kopfzerbrechen bereitet. Mit kraftvollem Laserfeuer geht es auf mich los und vollführt wilde Kapriolen. Mit viel Geschick schaffe

ich es, dem Teil meinen Elektrobogen um die Ohren zu schleudern, es wird davon zwar kleiner, verliert jedoch nichts von seiner Feuerkraft. Mehrere weitere Treffer zwingen es dann schließlich in die Knie, ich habe jedoch auch einige Kratzer abbekommen. Meine Energievorräte sind nahezu erschöpft.

Der Rest des Levels ist einigermaßen erträglich, das Schlußmonster hat es jedoch 'mal wieder in sich. Ein großes, häßliches Blechteil, das aus allen Röhren feuert und von verschiedenen Bootsformationen unterstützt wird. Ich kümmerge mich zunächst um die verschiedenen Schußvorrichtungen, peinlich genau darauf bedacht, keinem der U-Boote zu nahe zu kommen, und – lande kurz darauf wieder im Shop. Huch, kein hinterhältiges Nachsetzen des Monsters, keine unsichtbare Falle? Na gut, mir soll's nur recht sein.

### Wieder etwas später

Mein Budget hat inzwischen ansehnliche Höhen erreicht, und so kann ich mir ein weiteres Ersatzschiff und bessere Ausrüstung für alle Boote leisten. So langsam fühle ich mich in meinem Gefährt bzw. Geschwimm relativ sicher, eine Smart-Bomb, ein zweiter Satellit und eine Lenkrakete tragen ihren Teil dazu bei.

Zurück in Level 3 heißen mich gleich wieder einige schießfreudige Kreaturen willkommen, darunter auch etliche hinterhältige Qualen, die sich nach einem Treffer dreiteilen und mit erhöhter Geschwindigkeit auf mich zusteuern. Pfui, sind die glitschig...

Ich bringe einige Barrieren hinter mich, die mit dem Laser aus

nicht mit sich spaßen. In Gestalt eines chromglänzenden Unterwasser-Gleiters nähert er sich mir und zerteilt sich dann plötzlich in vier unabhängig voneinander agierende Segmente, die sich von Zeit zu Zeit wieder zusammenklinken. Nur mit größten Mühen und unter Verlust eines U-Bootes gelingt es mir, die vier Teile eins nach dem anderen zu eliminieren. Gerade will ich kurz durchschnaufen, als mein Boot auch schon wieder Schrott ist. Hat mich doch glatt ein Barrieren hinter sich her ziehender Wurm vom Bildschirm gekickt. Nun gut, muß halt ein Ersatzboot herhalten. Dieses hat es dann auch gleich mit der nächsten kleinen Gemeinheit zu tun: Rote Wuslons, die ich dummerweise achtlos abgeschossen habe, verwandeln sich in winkelförmige »Schutzschilde«, die sich so vor meinem Fighter postieren, daß sie jeden Schuß abfangen. Zum Henker mit diesem verdammten Programmierer, jetzt eiert mein Boot doch tatsächlich total wehrlos durch die Gegend. Doch es soll noch dicker kommen: Als die Schutzschilde endlich wieder verschwunden sind, gehen gleich mehrere Barrierenbauer auf mich los und setzen alles daran, mich einzumauern. Da hilft nur eins: Geschwindigkeit des Bootes drosseln und Barrieren bzw. zuerst deren Erbauer abschießen. Die Idee war zwar gut, allein es haperte bei der Ausführung – das letzte Ersatzschiff muß ran. Dieses schafft es dann auch bis zum Ende des Levels und sieht sich schließlich einer grünen Riesengarnele gegenüber. Klar, daß die nicht etwa an Kekse oder Fernsehen denkt, sondern einzig und allein auf meine Vernichtung

### X-Out: Action unter Wasser

X-Out ist ein Vertreter der klassischen Gattung Ballerspiel, der sich vor allem durch sein interessantes Ambiente (alles spielt sich in den Tiefen der Meere ab), einen U-Boot-Shop und die hervorragend gezeichnete Grafik hervortut. Bemerkenswert dabei vor allem der Shop, in dem sich der Spieler seine U-Boote und deren Ausrüstung selbst zusammenkaufen kann. Bei entsprechender Liquidität läßt sich hier eine Armada von bis zu fünf Schiffen zusammenstellen, die mit dem heißesten ausgerüstet

werden kann, was man an Extrawaffen und Satelliten je auf dem C64 zu sehen bekommen hat.

Einziger Kritikpunkt ist die technische Realisierung des Spiels, die in mancher Hinsicht wirklich zu wünschen übrig läßt. Da kommt es durchaus des öfteren vor, daß angeblich hochpräzise High-Tech-Waffensysteme irritiert über den Bildschirm ruckeln, oder daß zusammengesetzte Riesensprites zu flimmern beginnen.

Ansonsten verdient X-Out nur die besten Noten.

dem Weg geräumt werden mußten und werde dann von unten angegriffen. Diese Attacke überstehe ich einigermaßen unbeschadet, der nächste Gegner läßt jedoch

brennt. Einer gehörigen Ladung Dauerfeuer genau auf Kieferhöhe kann sie jedoch nicht lange standhalten. Mit letzter Kraft verwandelt sie ihren peitschenden Schwanz in

64'er

Longplay



viele kleine Angreifer, diese kann ich jedoch auch abwehren und lande so wieder einmal im Shop. Dort investiere ich wieder einen Teil meines Score-Vermögens in neue Boote und bessere Bewaffnung.

Im nächsten Level geht es dann nicht viel anders zu, als bereits in Level 3. Auch hier verliere ich zwar wieder zwei meiner U-Boote, eine totale Vernichtung muß ich jedoch nicht über mich ergehen lassen –

## Noch 'ne Stunde später

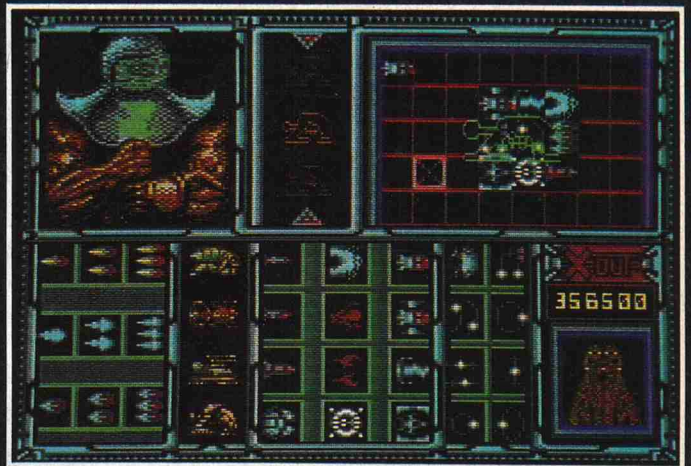
fast nicht. Horden von ballervütigen Wesen sowie Barrieren und deren Erbauer habe ich überstanden, das Schlußmonster erweist sich dann allerdings als Heimtücke ganz besonderer Art. Gerade will ich mich genüsslich auf seinen Schädel einschließen, als es plötzlich einen blauen Greifer nach mir wirft. Das Ding spielt auch nicht lange rum, sondern hapst mir einfach meinen Fighter weg. Guten Appetit!

Auch meinem letzten Boot ergeht es nicht besser, es wird zwar nicht vom Greifer erwischt, dafür jedoch wenige Sekunden später genau in dem Moment, als es meinem Gegner in den Sinn kommt,

fröhlich eine Lenkrakete nach der anderen auf mich abfeuern, sind jedoch ziemlich lästig. Da hilft oftmals nur noch die Flucht. Im Rest des Levels tut sich auch hier nichts Neues, einzig bemerkenswerter Aspekt ist die wirklich schön gezeichnete Kristall-Landschaft. Ach ja, und das Endmonster natürlich. Dieses entstammt einer gar fürchterlich garstigen Rasse, sieht aus wie eine Art Unterwasser-Insekt und ist durch nichts, aber auch rein gar nichts zu beeindrucken. Schüsse, Raketen und sogar Elektrobogen können ihm nicht allzu viel anhaben, außerdem bewegt es sich so flink über den Bildschirm, daß man es ohnehin nur ein- bis zweimal trifft, bevor es einen zu Tode rammt. Was das bedeutet, dürfte inzwischen klar sein: Level 1, Level 2, Level 3 usw.

## Und wieder viel später

Wieder bei meinem Insektoiden angelangt, entschließe ich mich diesmal zur Kamikaze-Methode, aktiviere meinen Schutzschild und fliege in das Monster hinein. Mit so viel Unverfrorenheit hatte das gute Tier dann wohl doch nicht gerechnet. Es blickt kurz und äußerst ver-



**Das Herzstück von X-Out: der Shop, in dem es tatsächlich alles zu kaufen gibt, was irgendwie knallt und raucht**

dem ich jedoch – genau wie auch den dann folgenden Angreifern – ausweichen kann. Doch schon wird es wieder eng: Vor mir erscheint eine riesige Barriere, die nur mit Doppelschüssen zerlegt werden kann. Nur gut, daß meine beiden Satelliten mit Raketenwerfern ausgerüstet sind, andernfalls würde ich hier verdammt alt ausse-

buddelt habe. Krach, peng, mein U-Boot ist Geschichte und an seine Stelle tritt der erste Ersatzgleiter.

Doch auch diesem soll es nicht viel besser ergehen. Kaum sind die Maschinen richtig warmgelaufen, wird er auch schon von raketenwerfenden Zweibeinern attackiert. Auch hier demonstrieren mir meine beiden Satelliten jedoch wieder eindrucksvoll, warum sie so viel kosten: Die Dinger sind einfach Gold wert...

Weiter geht's vorbei an immer mehr Barrieren, Selbstschußanlagen und Zweibeinern. Und alles wird immer enger. Ich verliere noch weitere Ersatzschiffe, aber schließlich ist es dann doch vollbracht: Ich stehe vor dem Endmonster. Dieses scheint sich über diese Begegnung fast noch mehr zu freuen als ich, denn es stürzt sich sofort heil auf begeistert auf mein Schiff – die Monsterfütterung scheint hier



**Am Ende von Level 2 gibt's nichts zu lachen**



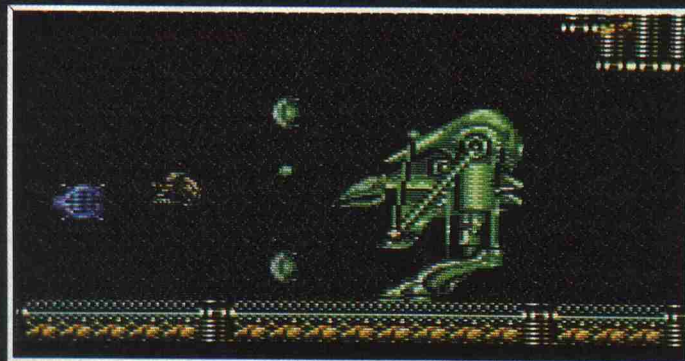
**Dieses nette kleine Wesen peitscht im Level 3 um sich**



**Das erste Endmonster aus Level 1 wird von einem recht kopflosen Wesen bewacht...**

seinen Hals auf ungeahnte Länge zu recken und selbst zuzuschlagen. Hippy, Level 1, ich komme...

Von den Qualen, die ich durchstehen mußte, um schließlich wieder ans Ende von Level 4 zu gelangen, will ich Euch gar nicht viel erzählen. Nur so viel sei gesagt: Es hat gedauert – und zwar nicht allzu kurz. Wie dem auch sei, ich stehe wieder vor dem Endmonster, ballere bis zur Erschöpfung auf die Bestie ein, weiche zum Schluß noch dem angreifenden Schwanz aus und gelange so in Level 5. Mit frisch überarbeiteter Armada und Bewaffnung mache ich mich hier ans Werk und bekomme es gleich zu Anfang wieder mit Barrierenbauern zu tun. Mit viel Glück und nur mit Hilfe meiner Satelliten kann ich mir hier einen Weg bahnen und werde sogleich von raketenwerfenden Schnecken unter Beschuß genommen. Auch diese stellen kein größeres Problem dar. Die nun angreifenden Buggies, die immer



**Der Hals dieses Endgegners aus Level 4 ist ganz schön lang, wie ich schmerzlich feststellen mußte**

dutzt in die Runde und explodiert dann wortlos.

Den Shop habe ich ein weiteres Mal im Kaufrausch hinter mich gebracht (so langsam aber sicher wird der ewige Einkaufsbummel lästig...) und befinde mich nun in Level 6. Auch hier begrüßt mich gleich wieder ein Barrierenleger,

hen. Sagte ich eben, ich würde alt aussehen? Falsch! Ich sehe alt aus, und zwar uralt. Nachdem ich mir nämlich einen schmalen Tunnel durch die Barriere geschossen habe und gerade schon aufatmen will, muß ich feststellen, daß ich ausgerechnet in Höhe eines unüberwindlichen Hindernisses ge-



**Level 5: Ich explodierte, das Monster nicht – hmmm...**

wirklich verdammt knapp auszufallen. Auch bei diesem Exemplar hilft nur die Rabiathmethode, ich aktiviere meinen Schutzschild und fliege direkt in das verfluchte Wesen hinein. Auch diesmal bleibt dem großen Tollpatsch nichts anderes übrig, als einige Male vor Wut weiß aufzublitzen und sich dann zu verabschieden.

Wieder im Shop angelangt, werde ich von Moleb und seinem Kollegen mit Handschlag begrüßt. Die beiden wissen schon, daß es viel zu verdienen gibt, wenn der alte Sam bei ihnen vorbeikommt. Und sie sollen sich nicht getäuscht haben, ich lasse wieder Unsummen in ihre Kasse klimpern, um meine Flotte entsprechend auszustatten.

Und weiter geht's, unaufhaltsam Richtung Ende. Oder vielleicht



doch nicht ganz so unaufhaltsam...?

Gleich zu Beginn von Level 7 sehe ich mich mehreren bräunlichen Nebelschwaden gegenüber, die erstens recht schwer zu eliminieren sind und sich zweitens nach kurzer Zeit in je drei kleinere Nebel aufteilen. Diese haben dann wiederum nichts Besseres zu tun, als sich mit Wutgebrüll auf mich zu stürzen und mir den Garaus zu machen. Naja, ich hab' ja genug Schiffe, Nummer 2, it's your turn!

Nummer 2 schlägt sich – zunächst – auch ganz tapfer, muß dann jedoch sogleich Nummer 3 Platz machen, als es von einem wild um sich lasernden Riesenseepferd(chen) attackiert wird. Und weiter geht der Countdown, Nummer 3 wird von einer besonders schnellen Truppe cybernoider Blechfische ins Visier genommen und einfach vom Bildschirm gerammt. Na, das lobe ich mir, so schnell bin ich meine Armada ja noch nie losgeworden! Nummer 4 und 5 werden ebenfalls noch schnell von Blechfischen und Seepferden überrannt, und schon heißt es ein weiteres Mal: »Do it again, Sam...«

## Eine Ewigkeit später

Ich beginne also wieder ganz von vorne und gelange nach endlosen Stunden und vielen, vielen Beulen und Kratzern erneut in Level 7. Nebel, Blechfische, Seepferde – alles kalter Kaffee, ich bin auf Euch vorbereitet! Und so gelingt es mir tatsächlich, meine letzten beiden U-Boote bis zur nächsten Hürde zu retten. Diese präsentiert sich in Form brodelnder Vulkane, können mir jedoch nicht allzu viel anhaben. Dann noch ein paar Blechfische und ein Seepferd, »schon« ist es geschafft: Das Endmonster meldet sich zu Wort. Hektisch durch die Gegend paddelnd macht es sich an mich heran, ich kann ihm jedoch ausweichen und mich an den oberen Bildrand retten. Hier ballere ich nun was das Zeug hält, und warte. Irgendwann wird mir das jedoch zu blöd (mein Energievorrat nähert sich so langsam auch schon einem Grad absoluter Lächerlichkeit), und so beschließe ich, die inzwischen schon bewährte Kamikaze-Nummer abzu ziehen: Schutzschirm einschalten, direkt auf das Biest zufliegen und dabei draufgehen. Moment, das ging doch vorhin ganz anders...?

Verdammt, ich hätte wohl doch besser zweimal nachgedacht und wäre dabei möglicherweise zu dem glorreichen Schluß gekommen, daß sich mein Gegner für diese Art Angriff viel zu schnell bewegt. Egal, eh zu spät, einen Fighter habe ich noch und mit dem werde ich's dem Monster jetzt endgültig zeigen! Also wieder an den oberen Bildrand, abwarten und schießen, bis die Rohre heiß laufen. Irgendwann klappt es dann tatsächlich, mein Gegner gibt klein bei.

So, jetzt erst einmal wieder ein netter Einkaufsbummel (hoffentlich mein letzter) und ein kurzer Plausch mit Moleb, schon geht's weiter. Hoch motiviert und mich dem Feierabend schon ganz nahe glaubend, starte ich zur letzten Runde: Level 8. Da geht's dann auch gleich von der ersten Sekunde an heiß und vor allem verdammt eng her, meine beiden Satelliten leisten jedoch ganze Arbeit. Auch bei den beiden folgenden Barrieren kann ich mich auf ihre Feuerkraft verlassen, das kurze Zeit später angreifende Seepferd kennt jedoch – wie üblich – keine Gnade.



**Beim Endmonster von Level 6 hilft nur die harte Methode: Kamikaze mittels Schutzschirm**



**Am Ende von Level 7: Hier kann man massig Munition lassen**

Ich steige also vorsichtshalber schon mal in den nächsten Fighter um und kann so gerade noch beobachten, wie U-Boot Nummer 1 zerschellt. Weiter trägt mich mein Schicksal dem Ende des Levels entgegen und der Raum zwischen Wänden, Schüssen und Gegnern wird immer enger. Als der Spießrutenlauf dann endlich zu Ende zu sein scheint, bekomme ich es auch schon mit der nächsten Gargstigkeit zu tun: Zwei unförmige braune Etwasse stürzen sich wild ballernd auf mich und verlangen schon einiges an Geschick und Schußkraft, bis ich schließlich passieren darf. Dann wieder einige alte Bekannte – braune Nebel, Seepferde und Barrieren – aber auch hier beweist sich wieder, daß einen wahren Helden nichts aufzuhalten



**Fast ist es geschafft: Das Endmonster von Level 8!**

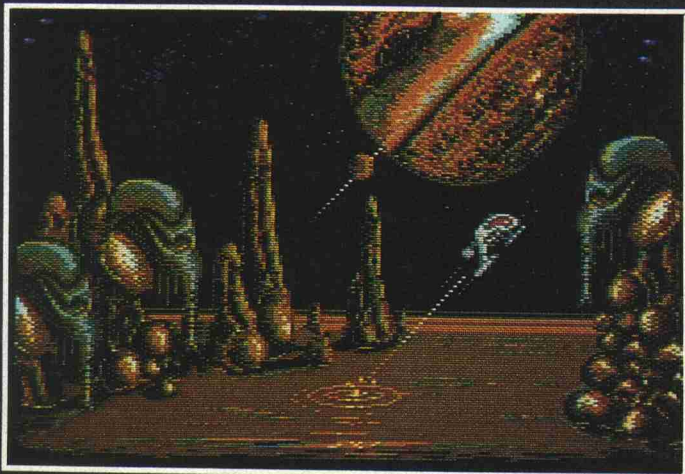
vermag. Auch nicht die nun von oben und unten ins Bild ragenden Holzpflöcke, zwischen deren messerscharf geschnitzten Spitzen nur recht wenig Platz zum Hindurchschwimmen ist. Ich weiche ihnen in bekannt professioneller

Manier aus und stehe kurz darauf vor dem endgültig endgültigen Endgegner. Dieser überragt mich um ein Vielfaches und verfügt auch über entsprechende Feuerkraft. Gerade will ich noch überlegen, wie ich ihn denn wohl am besten schachmatt setzen könnte, als mich auch schon ein vom Dach des Blechmonsters gestarteter Schwimmer vom Bildschirm fegt. Im letzten Moment konnte ich jedoch noch erkennen, daß sich mein Eater-Satellit an einer bestimmten Position festgefressen hatte, hier jedoch ziemlich wir-

kungslos herumballerte. Meinen nächsten Fighter positioniere ich also genau an dieser Stelle und siehe da, meine Schüsse treffen. Der Satellit steckt die Schläge des Monsters ein und teilt dafür kräftig aus. So was nennt man Arbeitsteilung und es funktioniert zudem auch noch. Einige Sekunden später ist es dann vollbracht! Mein Gegner fängt an, ärgerlich mit den Augen zu rollen, schüttelt sich unter der Wucht der ihn beutelnden Explosionen und löst sich dann in Luft auf.

## Alles zu spät...

Mit dem letzten Schiff, den letzten paar Tropfen Energie und dem letzten bißchen Kraft rette ich mich aus dieser ungastlichen Welt, lasse den Joystick fallen, renne auf die Straße, schreie der Menschheit entgegen, daß sie endlich gerettet sei und umarme eine ältere Pasantin, die irritiert und wohl auch leicht schockiert mit ihrem Schirm auf mich einzuschlagen beginnt. Hoppala, ein bißchen mehr Dankbarkeit hätte ich schon erwartet...



**Das Schlußbild: Noch ist die Welt in Ordnung, aber...**