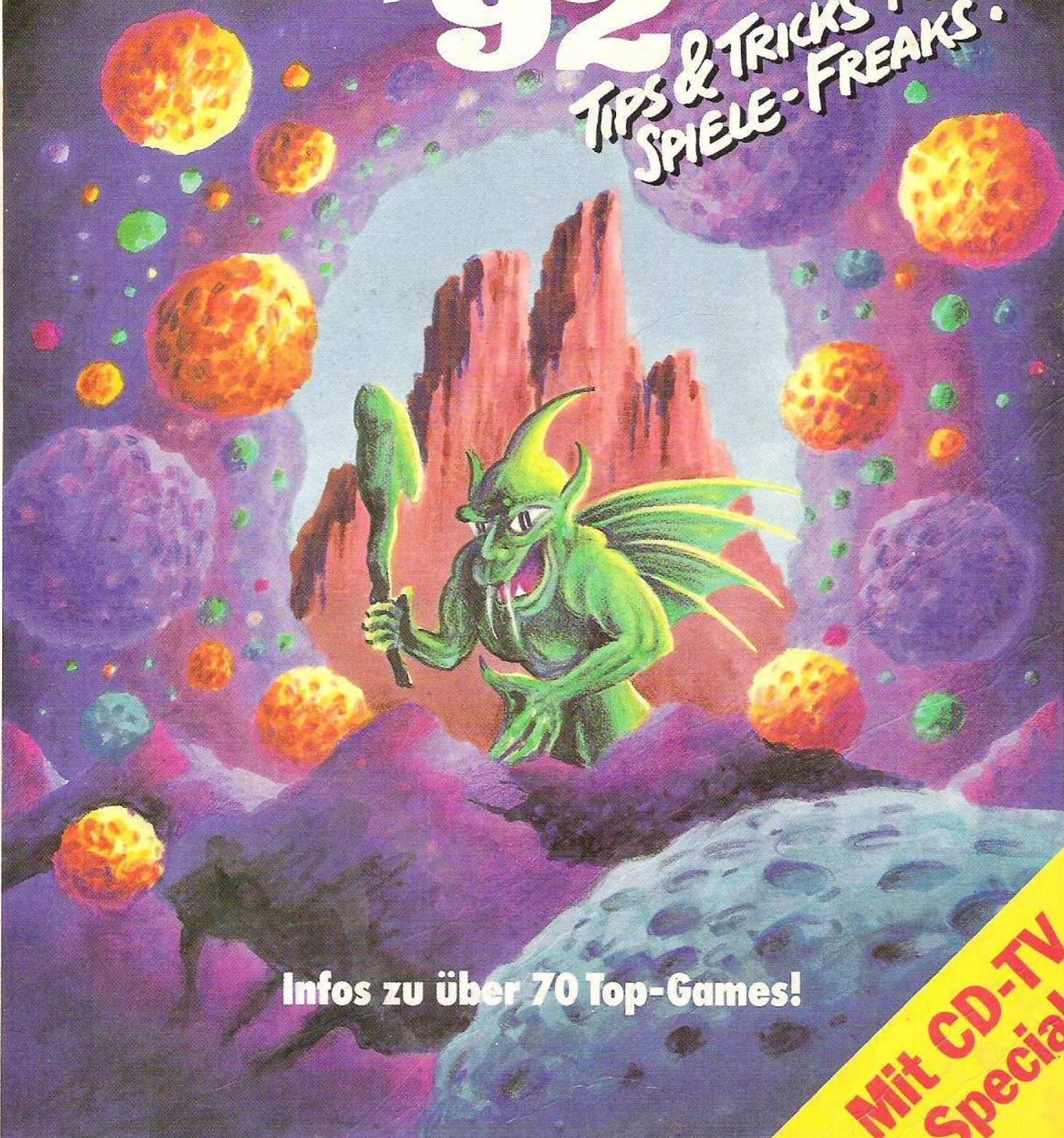


Bernhard Schmidt

AMIGA S P I E L E

'92

TIPS & TRICKS FÜR!
S P I E L E - F R E A K S .



Infos zu über 70 Top-Games!

Mit CD-TV
Special



Amiga-Spiele '92



Bernhard Schmidt

Amiga-Spiele '92

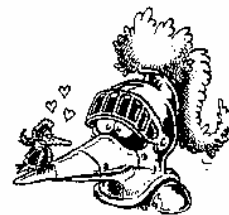
Tips & Tricks für Spiele-Freaks!



Infos zu über

70

Top-Games!



Markt&Technik Verlag AG

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Schmidt, Bernhard:

Amiga-Spiele '92 : Tips & Tricks für Spiele-Freaks! ;
Infos zu über 70 Top-Games! / Bernhard Schmidt. –
Haar bei München : Markt-und-Technik-Verl., 1992
ISBN 3-87791-287-7

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische
Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

95 94 93 92

ISBN 3-87791-287-7

© 1992 by Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Herstellung: Claudia Bäurle

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf der Linotronic 300 belichtet

Druck: Jantsch, Günzburg

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
----------------	----------

Einführung	11
-------------------	-----------

Hardware	11
Die Spiele-Genres	12

Zur Beschreibung der Spiele	15
------------------------------------	-----------

Action- und Geschicklichkeitsspiele	17
--------------------------------------------	-----------

Apydia	18
Barbarian II	20
Bug Bomber	22
Elf	25
Leander	28
Magic Pockets	31
Nebulus 2 – Pogo a gogo	33
Oh No! More Lemmings	35
Outrun Europa	39
Pegasus	41
Rodland	43
Rolling Ronny	45
Starush	47
Super Space Invaders	49
The Blues Brothers	51

The Top League	53
Speedball 2	53
Rick Dangerous 2	55
Falcon	57
Midwinter	59
TV Sports Football	61
Unreal	63

Sportspiele

65

Bundesliga Manager professional	66
Face-off Ice Hockey	69
Great Courts II	71
Jimmy White's Whirlwind Snooker	74
Microprose Golf	76
Starbyte Super Soccer	79

Simulationen

83

A 320 Airbus	84
Air Combat Aces	87
F16 Falcon	87
Gunship	90
Fighter Bomber	92
Air-Land-Sea	94
F/A 18 Interceptor	94
Indianapolis 500	96
688 Attack Sub	98
F-19 Stealth Fighter	100
Knights of the Sky	103
Red Baron	106
Silent Service II	109

Strategie- und Denkspiele

113

Atomino	114
Battle Isle	116
Black Gold	121
Celtic Legends	124
Centerbase	126

Logical	128
Mad TV	131
Midwinter II – Flames of Freedom	134
Populous II	142
SIM CITY & POPULOUS	146
Sim city	146
Populous	148
Steigenberger Hotelmanager	153
St. Thomas	156
Utopia	158
Wild West World	161
Winzer	164

Adventure-Spiele **167**

Cruise for a Corpse	168
Die Kathedrale	174
Exile	177
Indiana Jones – And The Fate Of Atlantis	180
King's Quest V	182
Leisure Suit Larry 5	188
Monkey Island II – Le Chuck's Revenge	196
Rise Of The Dragon	198
The Return of Medusa	203

Rollenspiele **207**

B.A.T. II	208
Buck Rogers	210
Death Knights Of Krynn	216
Eye Of The Beholder II – The Legend of Darkmoon	230
Fate – Gates of Dawn	232
Heimdall	239
Might&Magic III – Isles of Terra	243

CDTV-Special **245**

CDTV – Cubulus& Magic Serpent	246
Cubulus	246
Magic Serpent	248

CDTV – Die Stadt der Löwen	250
E.S.S. Mega – CDTV	253
Lemmings – CDTV	255
CDTV – Shiftrix&Lettrix	259
Shiftrix	259
Lettrix	261
Tie Break – CDTV	263

Power-Tips&Tricks 267

B.A.T. – Lösungshilfe	268
Cadaver – Lösungshilfe	270
Elvira-Mistress Of The Dark – Komplettlösung	271
Eye Of The Beholder	274
Indiana Jones And The Last Crusade – Komplettlösung	275
Indiana Jones And The Last Crusade – Fragen und Antworten	279
Leisure Suit Larry 2 – Komplettlösung	288
Leisure Suit Larry 3 – Komplettlösung	295
Tips zu Lemmings	300
Loom – Komplettlösung	302
The Secret Of Monkey Island – Komplettlösung	308
Tips zu Pirates	319
Police Quest II – Komplettlösung	320
Railroad Tycoon – Lösungshilfe	323
Space Quest IV – Komplettlösung	325
Ultima VI – Komplettlösung	329

Anhang 333

Adressenliste	333
Kleines Game-Lexikon	335

Vorwort

Herzlich willkommen (Hi!) in der Welt der Amiga-Spiele. Einer Welt, die mit immer besseren, umfangreicheren und komplexeren Spielen aufwartet.

An dieser Stelle möchte ich mich bei folgenden Firmen bedanken, die mir die in diesem Buch vorgestellten Spiele zur Verfügung gestellt haben:

Firma Blue Byte, Herr Schmitt

Firma Bomico, Herr Gubba

Firma Kingsoft, Herr Schäfer

Firma Rushware, Frau Haghbin

Firma Softgold, Frau Dodt

Firma Software 2000, Herr Bahnsen

Firma UBI-Soft, Frau Le Henaff

Firma United Software, Herr Litfin

Das dickste Dankeschön (über 1000 Stück) geht an Barbara Schmidt, für Ihre nächtlichen Überstunden. Es hat sich gelohnt!

Jetzt bleibt mir eigentlich nur noch zu sagen, daß ich mich für den Kauf dieses Buches bedanke und daß ich Euch viel Spaß beim Lesen und Spielen mit immer dicken Highscores wünsche.

München, im Dezember 1991

Bernhard Schmidt

Einführung

Computerspiele für den Commodore Amiga werden immer besser und umfangreicher. Ständig wächst das Angebot an Spielen. Doch es ist nicht alles Gold, was glänzt. Deshalb habe ich mir für Euch die neuesten, heißesten und besten Spiele angeschaut, die es im Moment für den Amiga gibt. Diese werden hier vorgestellt und kritisch bewertet. Zudem sind zu (fast) jedem Spiel Tips & Tricks zu finden. Neben diesem ausführlichen Blick auf den aktuellen Spielmarkt werden in einem gesonderten Kapitel Tips & Tricks zu Spielen geliefert, die schon Renner sind.

Ich hoffe, in diesem Buch eine optimale Mischung von Spielen getroffen zu haben.

Hardware

Fast jedes Spiel setzt einen Joystick bzw. eine Maus voraus. Neben dieser Minimalausstattung gibt es einige Hardware-Erweiterungen, die das Spielen noch schöner und einfacher machen.

Speichererweiterung

Eine Vergrößerung des RAMs Eures Amigas durch eine Speichererweiterung auf ein bis zwei Mbyte ist besonders für Adventure-, Rollen-, Strategie- und Simulationsspiele zu empfehlen, da dadurch Daten, die häufig benötigt werden, einfach im RAM abgelegt werden können und so das Nachladen dieser Daten entfällt. Zudem gibt es einige Spiele, die mit weniger als 1 Mbyte RAM erst gar nicht laufen, da sie zu umfangreich sind. Bei anderen wiederum ist das Spiel teilweise eingeschränkt. So fällt z.B. der Sound weg oder bestimmte Animationssequenzen sind nicht zu sehen.

Zweites Diskettenlaufwerk

Mit einem zweiten Laufwerk spart man sich das häufige Wechseln von Disketten (Diskjockey) bei Spielen, die sehr umfangreich sind. Auch das Anfertigen von Sicherheitskopien der Original-Disketten erweist sich als einfacher und bequemer.

Festplatte

Eine etwas teurere Anschaffung ist die Festplatte. Auf ihr lassen sich die meisten Spiele direkt installieren, so daß nur noch auf einen Datenträger zugegriffen wird. Da die Zugriffszeiten auf eine Festplatte deutlich unter denen auf ein Diskettenlaufwerk liegen, gehören die langen

Wartezeiten beim Laden oder Nachladen eines Spiels der Vergangenheit an. Auch das Wechseln von Disketten bei umfangreichen Spielen erübrigt sich damit. Die Festplatte ist besonders Fans von Adventure-, Rollen-, Strategie- und Simulationsspielen ans Herz zu legen. (Wird wärmstens empfohlen!)

Die Spiele-Genres

Auch Computerspiele lassen sich in verschiedene Genres einteilen. In diesem Buch sind die einzelnen Programme in eine von sechs Spiele-Kategorien eingeordnet. Im einzelnen sind dies:

- Action- und Geschicklichkeitsspiel
- Sport
- Simulation
- Strategie- und Denkspiel
- Adventure
- Rollenspiel

Nachfolgend werden die besonderen Kennzeichen jedes Spiele-Genres erklärt. Somit dürfte auch der Einsteiger keine Schwierigkeiten mehr beim Lesen dieses Buches haben.

Action- und Geschicklichkeitsspiel

Das älteste und klassischste Computerspiel-Genre ist das Action- und Geschicklichkeitsspiel. Wobei es bei einem Actionspiel um das Abballern von Gegnern, Feinden etc. geht. Die Spielinhalte variieren sehr. Meist ist es das Ziel, möglichst viele Punkte während des Spielablaufs zu sammeln. Bei einem Geschicklichkeitsspiel hingegen geht es nicht um das reine Abknallen, sondern mehr um das Überwinden von Hindernissen, das Aufsammeln von Gegenständen usw. Dabei wird man meist von Gegnern auf Trab gehalten. Bei beiden Arten sind in erster Linie gute Reaktion, fixe Reflexe und tadelloses Timing gefragt.

Sport

Ein sehr schweißtreibendes Genre sind die Sportspiele. Bei ihnen geht es meist um sportliche Inhalte wie Tennis, Eishockey usw. Aber auch futuristische Sportarten fallen unter diese Kategorie. Dabei können sich diese Spiele in einen aktiven und passiven Spielabschnitt unterteilen. So ist z.B. das Managen einer Eishockey-Mannschaft eine passive Angelegenheit und das direkte Spielen auf dem Eis ein aktiver Abschnitt.

Simulation

Dieses Spiele-Genre hat mit realistischen Dingen zu tun. Simulationsspiele versetzen einen meist in eine real existierende Welt, wie z.B. in das Cockpit eines Flugzeugs, die Kommando-zentrale eines U-Boots usw. Bei dieser Spiele-Sorte wird auf größtmögliche Realität und Detailtreue gesetzt.

Strategie- und Denkspiel

Strategen und Freunde des logischen Denksports sind bei dieser Kategorie genau richtig. Dieses Genre beinhaltet Spiele, in welchen man mit Strategien und Logik weiterkommt; diese sind z.B. das Erschaffen einer eigenen Welt, der Aufbau einer Winzerei oder das Führen eines Hotels.

Adventure

Bei diesen Abenteuern schlüpft man in die Rolle einer bestimmten Person, die eine Aufgabe erfüllen bzw. meistern muß. Schritt für Schritt muß man sich der Lösung nähern. Ein Adventure wird meist über Tastatur und/oder Maus gesteuert. Im Verlauf eines Adventurespiels sammelt die zu steuernde Person neue Erfahrungen, kann Gegenstände aufheben und einsetzen und vieles mehr. Die Handlung, also die Aufgabe eines Adventures, teilt sich meist in mehrere kleine Rätsel.

Rollenspiel

Das Rollenspiel ist ein entfernter Verwandter von Adventures. Auch hier geht es darum, sich Schritt für Schritt der Lösung einer Aufgabe zu nähern. Der Unterschied zum Adventure besteht aber darin, daß man nicht nur eine einzelne Person, sondern mehrere Personen, auch Charaktere genannt, steuert und beherrscht. Diese können im Laufe des Spiels stärker oder schwächer werden, neue Kampftechniken erlernen oder einen höheren Intelligenzquotienten bekommen. Rollenspiele sind noch etwas umfangreicher und komplexer als Adventures.



Zur Beschreibung der Spiele

Die in diesem Buch vorgestellten Spiele werden, um möglichst fair und aussagekräftig zu bleiben, nach einem festen Schema abgehandelt. Die objektive Beschreibung und die subjektive Bewertung eines Spiels sind voneinander getrennt. Man wird also zuerst über Spielinhalte und Abläufe informiert, erst danach wird die Qualität beurteilt. Eine Info-Box gibt den Hersteller, Vertrieb und den Preis des Spiels bekannt. In einem weiteren Abschnitt wird man dann noch mit entsprechenden Tips & Tricks zum Spiel versorgt, um auch immer den richtigen Durchblick zu haben. Insgesamt ergeben sich so für jedes Spiel vier Abschnitte.

Die Story

In diesem Abschnitt wird die Story, die Handlung und der Ablauf eines Spiels erläutert. Unter anderem wird auch auf die Vorgeschichte des jeweiligen Spiels eingegangen.

Die Bewertung

Hier wird die subjektive Bewertung des Spiels abgegeben. Besondere Merkmale werden aufgezeigt. Eine Bewertung in Zahlenform hilft, das Spiel richtig in der Qualität einzuordnen. Dabei werden Grafik, Sound und Motivation mit bis zu sechs Punkten bewertet, wobei die volle Punktzahl (also sechs) die beste Wertung ist. Eine Gesamtnote gibt eine Schnellaussage über das Spiel. Die Note 1 stellt das Höchstmaß dar.

Info

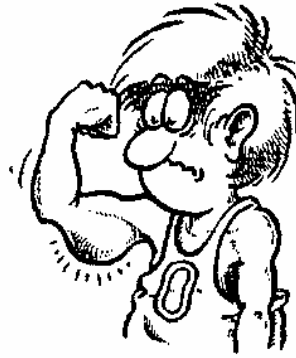
In der Info-Box erfährt man, von welchem Hersteller das Spiel ist und von wem es vertrieben wird. Der ungefähre Preis wird genannt. Auch auf den Lieferumfang, die minimale Rechnerkonfiguration und eine empfohlene Mindest-Konfiguration wird eingegangen.

Tips & Tricks

Wie Ihr schon vermutet, stehen hier Tips & Tricks zu dem jeweiligen Spiel. Dies können allgemeine Tips & Tricks, Cheats, Level-Codes, Karten oder gar Komplettlösungen sein.



Action



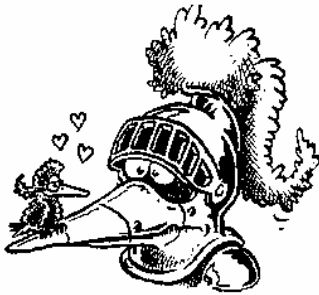
Sport



Simulation



Strategie



Adventure



Rollenspiel



saugat!

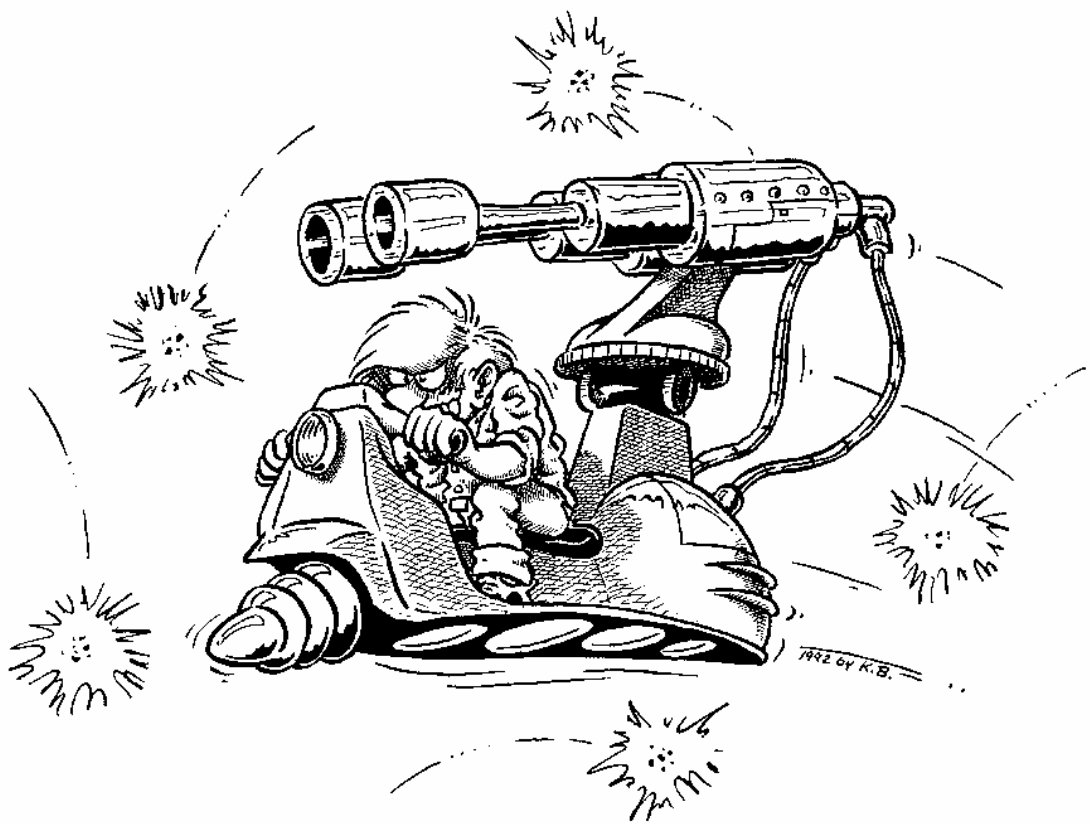


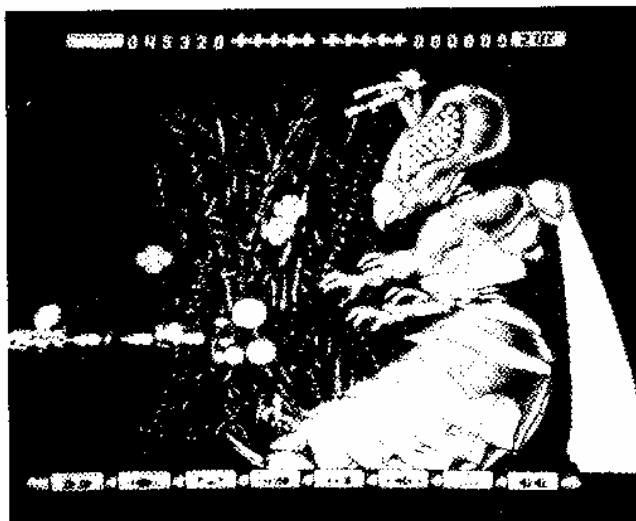
gut!



geht so!

Action- und Geschicklichkeitsspiele





Apydia

Die Story

Der böse Hexaae will die Menschheit mit einer Armee sehr giftiger Killerbienen zur Strecke bringen und testet seine Macht an Yuri, der jungen Frau des Helden Ikuro. Da Ikuro über diese Schandtät ziemlich entsetzt ist, macht er sich auf, um den Tod

seiner Frau an Hexaae zu rächen. In Insektengestalt fliegt er los, um die Helfer des Bösen zu vernichten und den Mörder seiner Frau im Endkampf zu eliminieren. Der Spieler steuert das wutentbrannte Insekt durch fünf Levels, wobei jedes noch einmal in drei Abschnitte unterteilt ist. Bei Vernichtung einer Gegnerformation erscheint eine Blume, die durch Aufsammeln die Möglichkeit bietet, eine Extrawaffe zu verwenden. Je nachdem, wie viele Blumen man aufgesammelt hat, kann man unter anderem Speed Ups, einen Streuschuß oder ein Schutzschild aktivieren. Auf dem Weg fliegt man durch Feldwiesen, Abwasserkanäle oder über Seen, wobei man gegen 100 verschiedene Gegner kämpfen muß. Auf Wunsch kann man in einem Team-Modus auch zu zweit spielen oder die Anzahl der Leben einstellen.

Die Bewertung

Da es auf dem Amiga in dieser Art schon lange nichts Ordentliches mehr gegeben hat, gibt es für alle Shoot'em-Up-Freunde endlich wieder Kanonenfutter, was viel Spielspaß verspricht. Besonders sticht die Grafik ins Auge, die ausnahmsweise mal keine silberglänzenden Raumgleiter, sondern einfache Insektenidylle mit knallharter Action bietet. Obwohl kaum ein Feature neu ist, hat es selten ein Spiel gegeben, bei dem all dies zusammen kam. Es gibt eigentlich kein Detail, das fehlt, wie z.B. Bonuslevel, Parallax-Scrolling oder Gegner, die bis zu zwei Bildschirme groß sind. Einerseits bietet Apydia kaum irgendwelche neuen Effekte, andererseits haben die Programmierer dieses Shoot'em-Up-Spiels alle wichtigen Features gepaart mit neuartiger Insektenatmosphäre und damit die große Chance, einen absoluten Erfolg zu landen. Apydia ist megastark.

Apydia	
Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugt!

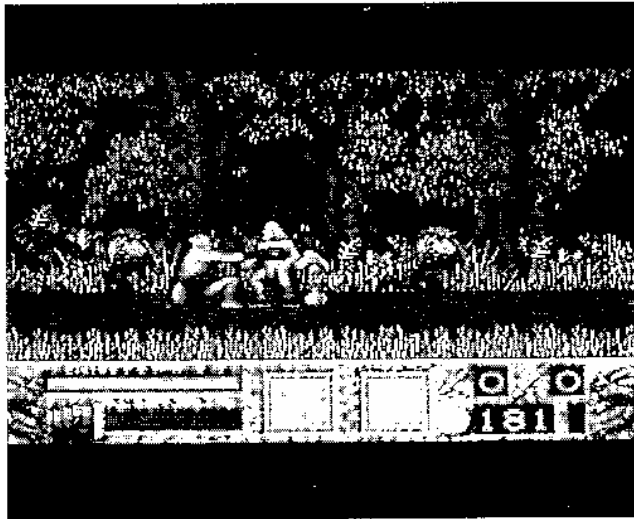


Info

Name:	Apydia
Hersteller:	Blue Byte
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Am Anfang sollte man sich einen Speed Up, zwei SpreadShots und das Shield besorgen, um mit den ersten Abschnitten fertig zu werden.
- Wenn der Gegner aufblinkt, muß weiter auf die gleiche Stelle geballert werden, da dadurch signalisiert wird, daß der Schuß Zerstörungen anrichtet.



Barbarian II

Die Story

Nachdem Hegor der Barbar, übrigens Held dieses Spiels, den Untaten seines Bruders Necron ein Ende gesetzt hatte, wollte er sich als König ein schönes Leben machen. Als ihm der Hohe Rat jedoch, wegen der großen Verantwortung für ihn, davon ab-

riet, nahm er als Gegenleistung eine große Menge Gold, die aber bald verbraucht war, so daß er sich wieder aufs Drachentöten verlegen mußte. Eines Tages hörte er dann von dem Gerücht, daß sein Bruder doch noch lebt. Bei einem Gespräch mit einem Mädchen erfuhr Hegor, daß die Untertanen von Necron den Leichnam seines Bruders aus dem Abgrund, in den er gefallen war, gehievt und zum Tempel des Dunklen gebracht hatten, um ihn dort durch höllische Beschwörungen wieder zum Leben zu erwecken. Für Hegor, das heißt für den Spieler, folgt dieser Botschaft nun gewissermaßen der Auftrag, den bösen Bruder und dessen Handlanger ein für allemal aus der Welt zu schaffen. Auf dem Weg zu Necron kommt man durch einen Wald, die Höhle ohne Hoffnung, das Dorf Thelston, ein Schloß, ein Verlies und schließlich in Necrons Tempel, um dort dem gefährlichen Endgegner im Kampf entgegenzutreten. Obwohl Hegor zwei starke Fäuste hat, gibt es an vielen Stellen – wie sollte es auch anders sein – die unterschiedlichsten Waffen und Zaubertränke, die jedoch meistens von einem oder gar mehreren Monstern bewacht werden. Auf dem Weg durch die verschiedenen Schauplätze begegnen einem die schaurigsten Gestalten, wie Werwölfe, Riesen, Dinosaurier oder lebende Tote, die man mit dem Schwert oder Pfeil und Bogen in die ewigen Jagdgründe schicken kann.

Die Bewertung

Das Haus Psygnosis beweist mit diesem Spiel, daß auch nach Lemmings noch lange nicht Schluß mit der Reihe der Powergames ist. Die Umsetzung dieser Idee ist aufgrund der herrlich schaurigen Story und den unheimlichen Schauplätzen so gut, daß auch Barbarian II durchaus Chancen hat, sich in den oberen Top-Ten-Plätzen zu etablieren. Die Grafik und auch hier vor allem die Animation der Spielfiguren ist so erstklassig, daß man fast schon meinen könnte, an einem interaktiven Zeichentrickfilm teilzuhaben. Auch die Hintergrundgrafiken und das Scrolling bringt mit der Verwendung von 32 Farben echte Spielhallenatmosphäre. Die Steuerung ist so komplex, daß die verschiedensten Bewegungen, wie Drehschläge, Boden- oder Luftrollen oder gezielte Abwehr, möglich sind. Da es von dieser Art auch nicht allzu viele Spiele gibt, ist Barbarian II der absolute Führer und sucht auf dem Amiga, bisher unerreicht, seinesgleichen.



Barbarian II

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	5



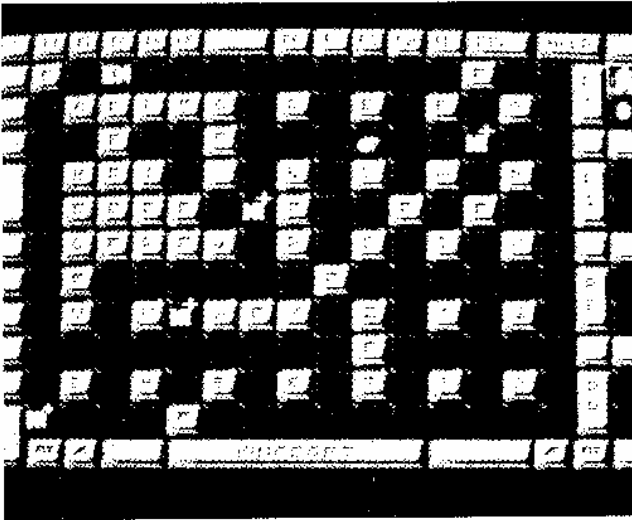
saugat!

Info

Name:	Barbarian II
Hersteller:	Psygnosis
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Beim Kampf sollte man immer ein Auge auf die Waffenstärke werfen, da Beile und Schwerter zerbrechen, wenn diese zu niedrig ist.
- Man sollte in jede Schatztruhe schauen, die man finden kann, damit man zusätzliche Waffen oder Gold erhält.
- Auf keinen Fall sollte man vergessen, daß die Zaubertränke nur wirken, wenn man auch wirklich eine Waffe mit sich trägt.
- Um mehr Gold zu erhalten, von dem man sich bessere Waffen oder Zaubertränke kaufen kann, sollte man jeden Gegner töten, da man für alle außer den Werwölfen ein Goldstück erhält.



Bug Bomber

Die Story

Die Geschichte von Bug Bomber ist schnell erzählt. Wieder einmal haben sich gemeine Fehler, sogenannte Bugs, im Rechenzentrum eingeschlichen. Die Verantwortlichen sehen sich zu außergewöhnlichen Maßnahmen gezwungen und so beginnt Ihr mit dem

Debuggen. Dies geht allerdings recht unkonventionell vonstatten. Mit Bomben, Tretminen und auch einem Flammenwerfer rückt Ihr den Eindringlingen und deren Helfern auf den Leib. Doch es ist immer Vorsicht geboten, denn Bomben können auch die eigene Figur zerstören, kommt man in deren Explosionsradius. Des weiteren könnt Ihr Eier legen, aus denen verschiedene Geschöpfe ausschlüpfen. Manche frischen die Energie wieder auf, verfolgen Gegner oder zerstören Steinblöcke. Eine Sorte schließlich erzeugt für die Feinde tödliche Blitze. Diese ganzen Waffen werden über den Feuerknopf kombiniert mit einer beliebigen Richtung ausgewählt. Während dieser Wahl bewegen sich aber alle anderen Figuren weiter, so daß Ihr nicht zu lange grübeln solltet.

In 50 Levels bombt Ihr Euch so durch ein Labyrinth aus Steinen und anderen Hindernissen. Ab und zu tauchen Extras auf, die man unbedingt aufsammeln sollte. Manche von ihnen erhöhen nämlich den eigenen Intelligenzfaktor, ein Maß für die Fähigkeiten der eigenen Figur im Vergleich zu den Gegnern. Auch gewinnt man hierdurch zusätzliche Fähigkeiten. Deren Intelligenzfaktor kann man frei wählen und so indirekt den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Stellt man ihn auf hoch ein, so weichen die Bugs Bomben und anderen Dingen aus und stellen einem geschickt Fallen.

Neben diesem Computer-Modus gibt es noch eine Variante mit bis zu vier Spielern. Treten weniger an, so besetzt der Computer die leeren Plätze. Gewonnen hat hier der, der alle Mitspieler vernichtet. Ziel ist es, möglichst viele der Spiele zu gewinnen, wobei der aktuelle Spielstand durch ein paar Pokale angezeigt wird. Wer keinen Vier-Spieler-Adapter besitzt, der muß die anderen zwei Spieler über Tastatur spielen lassen. Jeder Level ist so groß wie der Bildschirm und mit vielen Hindernissen bestückt. Am rechten Rand ist eine Anzeigeleiste für die verschiedenen Spieler plaziert, die aktuelle Waffen und Intelligenz sowie die Anzahl der Leben anzeigt.




Die Bewertung

Das Spielprinzip von Bug Bomber ist wirklich nicht neu, sondern vielmehr eine geschickte Variante eines bekannten Spiels. Um nicht einen völligen Klon zu erzeugen, hat man es mit einigen neuen Ideen und Extras aufgepeppt. So z.B. die IQ-Faktoren. Mit ihnen kann man sehr gut den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Wenn man viele der Extras aufsammelt, verschafft man sich leicht Vorteile. Doch diese Technik ist auch mit Gefahren verbunden: Vor lauter Gier gerät man leicht in Sackgassen und muß dann tatenlos zusehen, wie man gesprengt wird.

Trotz der deutlichen Parallelen kommt bei Bug Bomber durchaus Freude auf. Das Spielprinzip ist gut und gewitzt, und die Extras geben ihm einen gewissen Pep. Besonders der Vier-Spieler-Modus kann hier brillieren. Die Jagd auf die eigenen Freunde macht irre viel Spaß. Man kann auch Bündnisse untereinander schließen, um eine bestimmte Figur zu vernichten. Leider geht es hier oftmals sehr hektisch und unübersichtlich zu. Im Eifer des Gefechts kann es so schon mal passieren, daß man nicht mitbekommt, wenn man selbst gesprengt worden ist.

Die Grafik ist nett gezeichnet, aber manchmal etwas sehr klein. Die Steine im 3-D-Look sehen richtig schick aus, und auch die Figuren sind gut animiert. Besondere Effekte oder grafische Offenbarungen sucht man allerdings vergeblich. Der Sound wurde zwar von Chris Hülsbeck – auf diesem Sektor eine Legende – komponiert, scheint aber nicht zu seinen Meisterwerken zu gehören. Eher unmotiviert und lasch dudelt er aus den Lautsprechern, hier hätte man mehr erwartet. Nervig ist, daß man für alle zehn Level erneut die Code-Tabelle heraussuchen muß, um eine Sicherheitsabfrage zu umgehen. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr niedrig angesetzt, gute Spieler werden die Levels bald durchgespielt haben. Die Motivation bleibt jedoch erhalten, da bei höherem IQ die Schwierigkeit enorm ansteigt. Wer ein nettes Actionspiel sucht, das man auch mit mehreren Freunden spielen kann, der wird – trotz der Mängel – mit Bug Bomber zufrieden sein.

Bug Bomber	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	5



gut!



Info

Name:	Bug Bomber
Hersteller:	Kingsoft
Vertrieb:	Kingsoft
Preis:	ca. DM 79,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

— Die kompletten Level-Codes zu Bug Bomber für alle Spielmodi:

1 Player:

IQ	Paßwörter			
0	KKCJDD	KKDNDL	KOGJHD	KOHNHL
1	KCCBBB	KCDFBJ	KGGBFB	KGHFFJ
2	KICICD	KIDMCL	KMGIGD	KMHMGL
3	KACAAB	KADEAJ	KEGAEB	KEHEEJ
4	IKAJDC	IKBNDK	IOEJHC	IOFNHK
5	ICABBA	ICBFBI	IGEBFA	IGFFFI
6	IHAICC	IIBMCK	IMEIGC	IMFMGK
7	IAAAAA	IABEAI	IEEAEA	IEFEEI

2. Player:

IQ	Paßwörter			
0	OLCLDH	OLDPDP	OPGLHH	OPHPHP
1	ODCDBF	ODDHBN	OHGDFE	OHHHFN
2	OJCKCH	OJDOCP	ONGKGH	ONHOGP
3	OBCCAF	OBDGAN	OFGCEF	OFHGEN
4	MLALDG	MLBPDO	MPELHG	MPFPHO
5	MDADBE	MDBHBM	MHEDFE	MHFHFM
6	MJAKCG	MJBOCO	MNEKGG	MNFOGO
7	MBACAE	MBBGAM	MFECEE	MFFGEM

Elf

Die Story

Was tut man nicht alles, wenn einem die Freundin entführt wird? Tja, genau das ist dem Helden dieses Spiels passiert. Ein gewisser Necrilous, der »Nicht Sehr Nette«, hat sich die Freundin von Cornelius geschnappt und aus dem Staub gemacht. Da man sich so etwas natürlich nicht gefallen lassen kann, gilt es sich durch acht verschiedene Levels zu schlagen, um am Ende dem gemeinen Necrilous im Endkampf gegenüberzustehen. Obwohl es Spiele dieser Art zu Hunderten auf dem Markt gibt, ist Elf trotzdem etwas nicht Alltägliches. Denn man hat zu dem Jump&Run-Teil einen interessanten Knobelpart mit eingebaut. Es geht in diesem Spiel nämlich nicht nur darum, möglichst viele der Trolle, Wichtel oder Drachen abzuschießen, sondern auch darum, kleine Tierchen, Gewürze und andere herumliegende Dinge einzusammeln. Wenn man fleißig sammelt, kann man sich davon die verschiedensten Zusatzwaffen oder Zubehör kaufen. Doch leider machen die vielen Gegner Cornelius das Leben ziemlich schwer. Angefangen von kleinen Osterhasen über Schmetterlinge bis zu Riesenfliegen gibt es eine ganze Menge fieser Gegner. Wenn man ein Bildschirmleben verloren hat, kann es schon mal passieren, daß einem der eigene Geist nach dem Leben trachtet.




Die Bewertung

Endlich mal nicht nur einfach Jump&Run, sondern auch mal ein bißchen was fürs Köpfchen. So könnte man dieses Spiel, bei dem garantiert keine Langeweile aufkommt, in einem Satz beschreiben. Besonders interessant ist nämlich hier, daß man z.B. erst gewisse Dinge sammeln muß, um sie an bestimmten Orten anwenden zu können. Sollte man einmal wirklich nicht mehr weiterwissen, so kann man einige Charaktere bestechen oder mit ihnen sprechen, um so wichtige Informationen zu erhalten. Einziger Schönheitsfehler bei Elf ist die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung, die jedoch durch erstklassige Grafik und den Supersound wettgemacht wird. Zusammenfassend läßt sich sagen, daß den Machern dieses Spiels ein echter Megahit gelungen ist.



Elf	
Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	5



saugat!

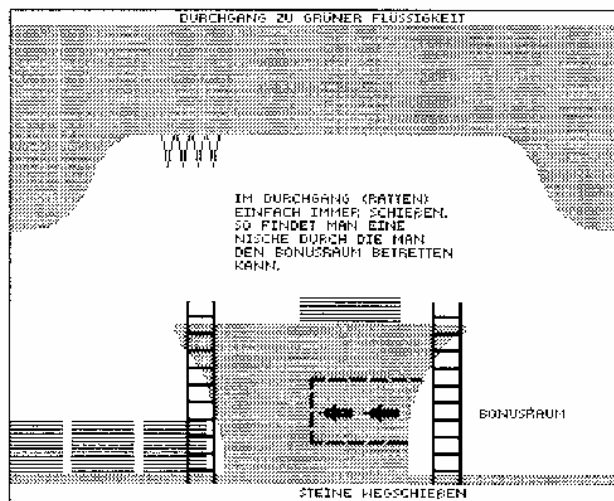
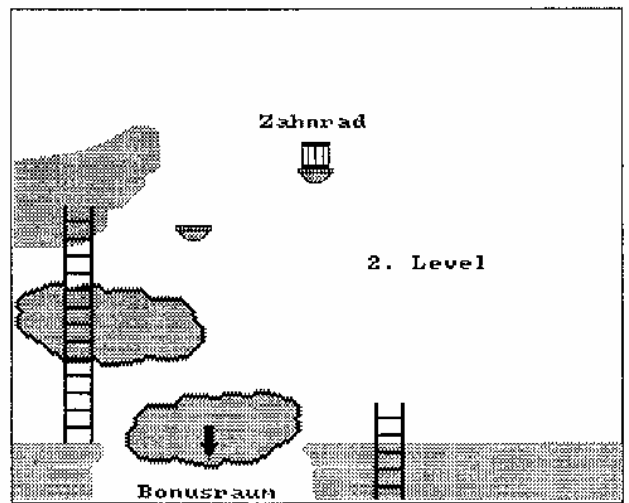
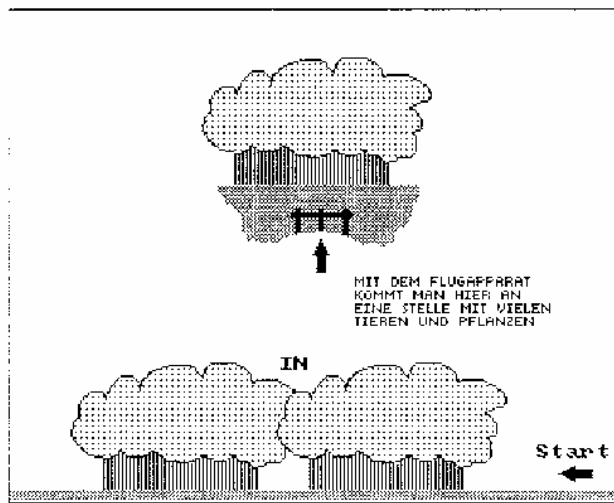
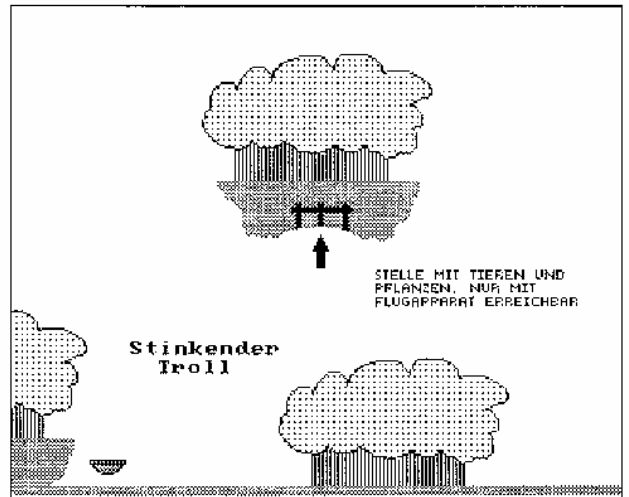
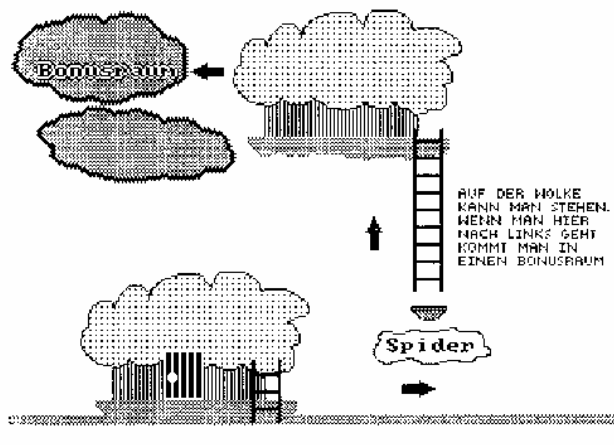
Info

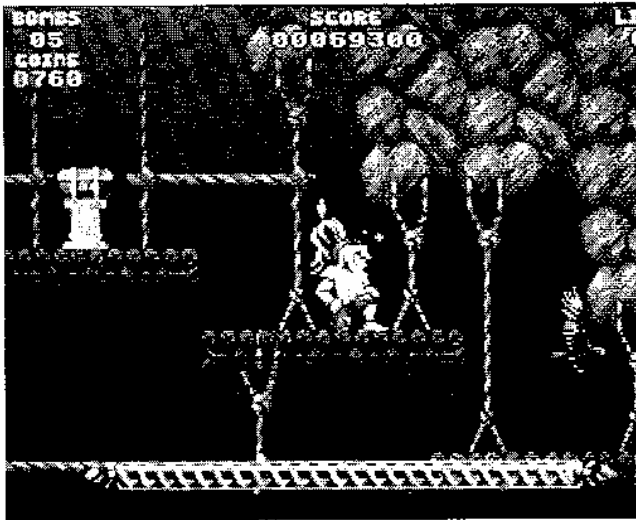
Name:	Elf
Hersteller:	Ocean
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, eine Referenzkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Wenn man während des Spiels den Cheat CHOROPOO eintippt, hat man wieder die volle Energie und vor allem von jeder Gewürzsorte 9 Exemplare und 99 Tiere.
- Und hier kommen auch noch ein paar Tips zur Bewältigung des ersten Levels:
Nachdem man dem Papagei das Vogelfutter gegeben hat, bekommt man eine Feder, die man dem Indianer gibt. Von dem erhält man daraufhin eine Zeitung, die man dem Toiletten-Hocker gibt, der sich dafür mit der Herausgabe von Streichhölzern bedankt. Damit kann man endlich das Huhn braten, um den alten Mann zu bestechen. Wenn man das fliegende Buch vom Himmel geschossen hat, bringt man es zusammen mit dem Apfelkern zum Zauberer, der daraus einen Apfel zaubert. Den Apfel bekommt der Wächter, und danach bringt man den Sack voll Gold und die Axt zum Werkzeugschleifer, der diese wieder repariert. Die Axt bekommt jetzt der Holzfäller, dessen Fluch man nun auf das grinsende Monster anwenden kann. Das Gebiß erhält die Oma und mit der Wäscheklammer auf der Nase kommt man ungehindert an dem stinkenden Untier vorbei.

1. Level





Leander

Die Story

An Prinzessin Lucannas achtzehntem Geburtstag war die Welt noch vollkommen in Ordnung. Ein großes Fest war arrangiert worden und alles verlief bestens. Doch während sich die Gesellschaft amüsierte, erwachte in einem düsteren Verlies der böse

Thanatos. Für die erlittenen Qualen wollte er grausame Rache nehmen. Er entführte die Prinzessin, als sie abends im Garten saß, um von ihrer Lebenskraft zu zehren und so mächtiger zu werden. Lucannas heimlicher Geliebter Leander eilt just in diesem Moment von einer schrecklichen Ahnung befallen in den Garten, in dem die Prinzessin gesessen hatte. Doch trotz der Unterstützung der Palastwachen konnte er die Entführung nicht mehr verhindern. Wenig später bekommt Leander – ein einfacher Hauptmann –, dessen Liebe zur Prinzessin hoffnungslos erschien, vom Kaiser den Auftrag, sie zu finden und zu retten.

Ihr übernehmt nun die Aufgabe von Leander und macht Euch in drei Welten mit je vier Abschnitten auf die Suche nach Lucanna. In altbewährter Jump&Run-Manier hüpfet Ihr dabei von Plattform zu Plattform, erschlagt Gegner mit Eurem Schwert und weicht hinterlistigen Fallen aus. Zwischendurch trifft Ihr manchmal auf Läden, in denen Ihr so allerhand Nützliches kaufen könnt. Werdet Ihr von einem Gegner getroffen, so verliert Leander nicht gleich ein Leben, sondern Eure Rüstung besitzt einen Hitpoint weniger. Habt Ihr alle Hitpoints verloren, so ist auch eines der Leben futsch. Je nachdem für wie gut Ihr Euch haltet, könnt Ihr drei verschiedene Schwierigkeitsgrade anwählen. Je nach Grad seid Ihr von Anfang an mit einer besseren Rüstung ausgerüstet, habt mehr Leben oder die Gegner sind klüger bzw. dümmer. Vor jedem Level bekommt Leander von einer schönen Sirene Tips, welchen Gegenstand er finden muß, wo dieser liegt und wohin er ihn bringen soll. Nur wenn Leander ihn aufgesammelt hat, öffnet sich ein Teleporter in den nächsten Abschnitt. Gesteuert wird mit dem Joystick. An einigen Stellen müßt Ihr in Höhlen einsteigen oder relativ komplexe Rätsel lösen, um unbeschadet über eine schwierige Stelle zu kommen.

Die Bewertung

Leander ist nicht nur ein simples Plattformspiel, sondern viel mehr. Man läuft nicht einfach linear von links nach rechts, um zum Ausgang zu kommen. Vielmehr muß man manchmal umkehren, auf wichtige Ereignisse warten und dergleichen. Oftmals gibt es mehrere Wege, um zu einem Punkt zu gelangen, wobei einer der richtige ist und alle anderen viele Hitpoints kosten. Hält man sich streng an seinen Auftrag, kann man das Spiel problemlos beenden. Aber



wenn man etwas herumsucht und versteckte Plätze aufspürt, wird später vieles leichter und man kann sich besser ausrüsten. Die Feinde sind relativ intelligent, sie verfolgen einen und schlagen auch wirklich erst dann zu, wenn man in Reichweite ist. Leider sind ihre Wege aber nicht zufällig berechnet, sondern sie folgen einem vorgefertigten Muster, das sie nur selten verlassen. Den Reiz des Spiels machen aber weniger die zahlreichen Feinde jeder Art aus, sondern das geschickte Timing und das rechtzeitige und genaue Springen im richtigen Moment. Nur das ermöglicht es, Fallen zu überwinden und Gegnern auszuweichen. Oftmals muß man sehr genau überlegen, bevor man eine Falle umgehen oder unschädlich machen kann.

Die Grafik ist sehr gut gelungen und hat einen deutlichen asiatischen Touch. Alles wirkt sehr realistisch und echt. Das Scrolling ist fein und einfach perfekt. Schade ist nur, daß es manchmal so spät einsetzt, so daß man nicht rechtzeitig erkennen kann, wohin man springt. Die Musik ist eine Klasse für sich. Sie ist atmosphärisch gelungen und reizt zum Zuhören. Manchmal vergißt man ganz zu spielen und achtet nur auf die Melodie. Das Kaufen der Ausrüstung in Läden mit vorher gefundenem Geld ist eine gut durchdachte Sache. Man muß sich genau überlegen, was man braucht und was man kauft, zumal die Läden nicht sehr häufig erscheinen. Die Steuerung ist einfach und genau. Trotzdem ist sie sehr realistisch und Leander rutscht z.B. etwas weiter, wenn er abbremst. All das muß bei der Steuerung von Leander einkalkuliert werden, ist jedoch nicht unfair oder zu schwer. Die Kollisionsabfrage arbeitet genau und exakt. Vom Schwierigkeitsgrad her wird jeder etwas Passendes finden: vom Einsteiger bis fast zum Fast-Profi. Für die echten Profis dürfte Leander allerdings etwas zu leicht sein. Aber angesichts des tollen Konzepts, der hervorragenden Steuerung und dem Wahnsinnsound ist es für alle Freunde dieses Genres bedingungslos zu empfehlen.

Leander

Grafik:	5
Sound:	6
Motivation:	6



saugt!



Info

Name:	Leander
Hersteller:	Psygnosis
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 85,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

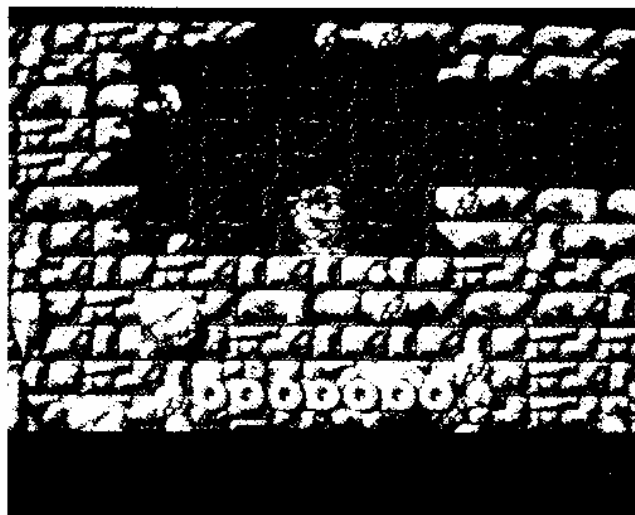
Tips & Tricks

- Durch Eingabe von KNIBLICK oder THRIBBEL kann man einen Cheat-Modus aktivieren. Mehr sei nicht verraten.

Magic Pockets

Die Story

Etwas unheimlich Gemeines ist passiert: Fiese Monster haben Kid die Spielzeuge und Süßigkeiten gestohlen und sich damit auf und davon gemacht. Doch der coole Hauptdarsteller dieses Spiels läßt sich so etwas natürlich nicht gefallen und macht sich auf, um sich seine Sachen wiederzubesorgen und den Dieben die gerechte Strafe zu erteilen. Mit seiner Taschenenergie, die sich in Form von verschieden großen Wirbeln ausbreiten läßt, rückt er den Gegnern zu Leibe. Dabei kann er die Monster entweder – je nachdem wie stark sie sind – mit einem oder mehreren verschieden großen Wirbeln beschießen oder mit einem ganz großen Wirbel einfangen und dann durch Draufspringen seine Süßigkeiten zurückerhalten. An manchen Stellen kann Kid auch besondere Gegenstände, wie z.B. einen Zauber- oder Laserhelm, bekommen. Mit diesem kann er die Gegner für einen Zeitraum von etwa einer Minute besonders effektiv und einfach töten. Neben all diesen Funktionen gibt es bei Magic Pockets auch noch einen besonderen Effekt, nämlich die Drehung. Wenn Kid aus einer bestimmten Höhe fällt oder von einem großen Wirbel aus springt, wird er in eine Drehbewegung versetzt, während der er jedes Monster vernichten kann und auch große Höhenunterschiede überwindet. In der Nähe des Ausgangs findet man dann noch das schönste Spielzeug, z.B. ein Fahrrad, mit dem man auf dem schnellsten Wege zum Ziel kommt.



Die Bewertung

Für viele Amiga-Spiele-Fans steht der Name »Bitmap Brothers« als Garant für megastarke Games, wie z.B. Speedball 2. Nachdem man den coolen Betty-Boo-Titelsong gehört hat, freut man sich natürlich über ein Superspiel mit ebensolcher Grafik. Obwohl die Grafik für Bitmap-Verhältnisse eher gehobene Mittelklasse ist, kann sie mit vergleichbaren Spielen anderer Hersteller durchaus konkurrieren. Da die Anleitung zwar nett aufgemacht ist, aber viele der Funktionen nur unvollständig erklärt sind, ist man bei vielerlei Sachen aufs Ausprobieren angewiesen. Hat man die Funktionen im Griff, kommt so richtig Spaß auf und man ist von diesem wirklich guten Jump&Run-Spiel kaum noch wegzureißten. Alles in allem ist Magic Pockets ein Spiel, das zwar nicht ganz so gut wie einige andere Bitmap-Hits ist, sich aber vor Konkurrenzspielen nicht verstecken muß.



Magic Pockets

Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	5



gut!

Info

Name:	Magic Pockets
Hersteller:	The Bitmap Brothers
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine Diskette, kurze deutsche Anleitung, Referenzposter
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte

Tips & Tricks

- Wenn man besonders hoch springen und dabei mehrere Gegner töten möchte, muß man einfach einen ganz großen Wirbel aussetzen, sich dann direkt hineinstellen und den Joystick nach unten ziehen.
- Besonders viele Süßigkeiten erhält man, wenn man versucht, jeden Gegner in einem Wirbel gefangen zu halten und dann aus einer großen Höhe draufspringt.

Nebulus 2 – Pogo a gogo

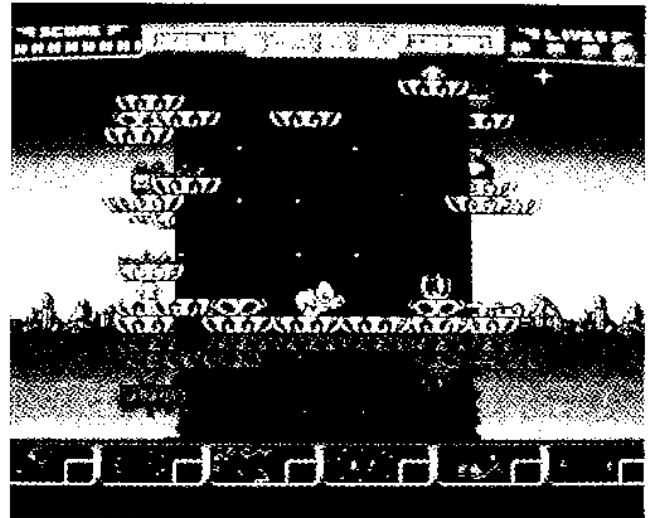
Die Story

Auf mehreren Planeten hat der böse Onkel die Türme des Lebens überfallen und übernommen. Weil die Türme für die Planeten aber lebenswichtig sind, da sie Sauerstoff produzieren, gelingt es dem bösen Onkel, die Bewohner mit ungeheuren Geldsummen zu erpressen. Die Aufgabe für den Spieler besteht nun darin, in der Rolle von Pogo einen Turm zu zerstören, indem man sich Stück für Stück an den bösen Kreaturen vorbeiarbeitet und an der Spitze einen Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert. Dann muß man, nach einem kleinen Zwischenspiel, bei dem man zusätzliche Zeit erhalten kann, einen der Türme des Lebens reparieren. Dies geschieht, indem man 80% der zerstörten Platten betritt und somit wieder die Sauerstoffherstellung des Turms ermöglicht. Die Aufwärts- und Abwärtstürme wechseln sich jedesmal ab, wobei man sich auch nur für eine der beiden Arten entscheiden kann.

Einige der Hauptmerkmale bei Nebulus 2, wie auch schon beim Vorgänger, sind z.B. die Aufzüge, mit welchen man verschiedene Plattformen erreichen kann, oder zum Teil verborgene Türen, durch die man an eine andere Stelle des Turms gelangen kann. Manche der Türen lassen sich nur mit einem Schlüssel öffnen, den man in den zahlreichen Paketen, die man aufsammelt, findet. Auf Wunsch kann man aus dem Paket auch einen Magnet erhalten, um eine Plattform höher zu gelangen. Auch Raketen, um einige der Gegner zu töten, sind vorhanden. Um den zahlreichen Gegnern und Gefahren nicht hilflos ausgeliefert zu sein, hat Pogo außerdem noch einen Plasmastrahl, mit dem er einen Teil der vom bösen Onkel geschickten Aliens töten kann.


Die Bewertung

Auch wenn sich bei dieser Nachfolgeproduktion von den Features her nicht viel getan hat, so ist das Spielprinzip trotzdem noch einzigartig. Nebulus 2 verspricht durch immer komplizierter werdende Türme lange, schlaflose Nächte. Es macht besonderen Spaß, wenn man sich ständig neue Taktiken ausdenken muß, um z.B. unüberwindliche Fallen oder Monster zu umgehen. Interessant ist auch bei den Extrawaffen die Möglichkeit, sich den gesamten Turm mit Hilfe eines Hubschraubers anzuschauen, um sich über komplizierte Hindernisse zu informieren.



Der Sound, wie auch die Grafik sind überragend gut, was man vor allem bei der absolut ruckelfreien Drehung des Turms sehen kann. Obwohl zu Nebulus 2 nicht viel Neues dazugekommen ist, macht es noch genausoviel Spaß und kann den Spieler sicher auch genauso an den Bildschirm fesseln wie sein Vorgänger.



Nebulus 2 – Pogo a gogo			
Grafik:	6		<i>saugut!</i>
Sound:	5		
Motivation:	5		

Info

Name:	Nebulus 2 – Pogo a gogo
Hersteller:	21st Century Entertainment
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung, Poster
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

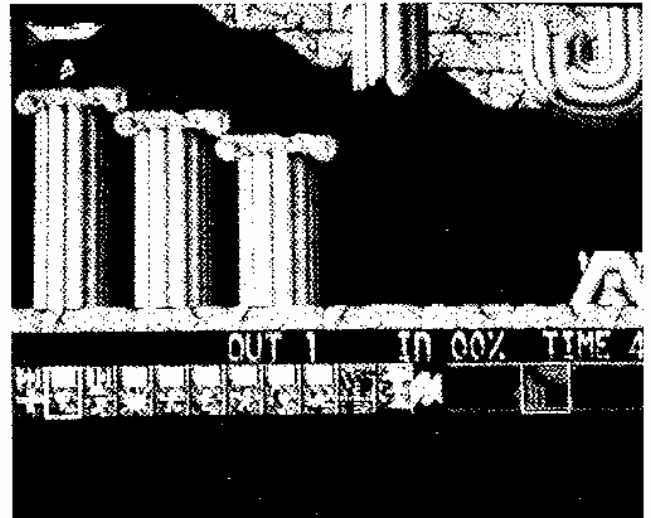
Tips & Tricks

- Zu Anfang sollte man sich ein Auge in der Waffenleiste besorgen, um den Turm und dessen Gefahren genau ansehen zu können.
- Um nicht von plötzlich erscheinenden Monstern erschreckt zu werden, sollte man jede Bombe, die man findet, sofort verwenden.
- Da laufend grüne Männchen über den Bildschirm fliegen und Pogo eventuell von der Plattform stoßen, muß man immer auf die Warntöne achten.

Oh No! More Lemmings

Die Story

Man könnte meinen, die kleinen putzigen Lemminge wären mit der Zeit klüger geworden. Daß dem aber keinesfalls so ist, beweist der Nachfolger des Klassikers. 100 neue Level warten nur darauf, vom Spieler erkundet und bewältigt zu werden. Am bewährten Spielprinzip wurde dabei nicht gedreht, bis auf die Levels ist alles beim alten geblieben. Im Ein-Spieler-Modus ist es das Ziel, einen bestimmten Prozentsatz der ursprünglichen Lemminge durch ein Labyrinth voller Fallen und Tücken zum Ausgang zu dirigieren. Ein Zeitlimit ist auch noch vorhanden. Es stehen fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, zu jedem gibt es 20 Levels. Die kleinen Lemminge mit dem grünen Haarschopf fallen in jedem Level hintereinander aus einer Öffnung ins Level. Die Geschwindigkeit, mit der sie ankommen, ist in jedem Level vorgegeben und kann erhöht werden. Unter ihren Anfangswert kann sie aber nie gesenkt werden.



Um seine Horde zu beschützen, gibt es am unteren Bildrand eine Iconleiste. Mit dieser teilt man einzelnen Lemmingen bestimmte Aufgaben zu. So kann man sie z.B. Brücken bauen lassen oder drei verschiedene Grabarten wählen. Des weiteren gibt es noch Fallschirme, um sie vor Stürzen zu bewahren, und die Fähigkeit zu klettern. Sehr wichtig sind dann noch die Stopper, die alle ihre Artgenossen abblocken und in die andere Richtung umdirigieren. Will man einen Blocker entfernen oder hat man sich verfahren, gibt es noch zwei Bildchen, mit denen man einzelne oder alle Lemminge sprengen kann. Sie explodieren aber nicht gleich, sondern es läuft ein kurzer Countdown ab, nach dem sie dann stehenbleiben und explodieren. Vorher hört man noch ein herzerreißendes »Oh No!«. Rechts neben der Iconleiste ist eine kleine Übersichtskarte für den ganzen Level plaziert, mit deren Hilfe man nie den Überblick verliert. Den größten Teil des Bildschirms nimmt die Seitenansicht des eigentlichen Levels ein. Hier sieht man seine Findlinge wuseln und tätigt auch alle Aktionen. Außerdem gibt es noch Anzeigen für die verbleibende Zeit, die geretteten und die im Level befindlichen Lemminge.

Die einfachsten Fallen sind Abgründe, in die die dummen Tierchen vorbehaltlos hineinlaufen und sterben. Doch es gibt auch wesentlich kompliziertere Gefahren, wie z.B. eine Art Nudelholz, das alle Lemminge, die hineinlaufen, zu Ketchup verarbeitet oder Laserstrahlen und Röhren, die sie aufsaugen. Hat man alles bewältigt, sieht man endlich das lang gesuchte Ziel am Ende jedes Levels vor sich. Die Puzzle, die zu lösen sind, bis man das Ziel erreicht, erfordern schon einiges Nachdenken. In höheren Spielstufen kann es auch vorkommen, daß



aus mehreren Öffnungen Lemminge ins Level fallen. Nach jedem geschafften Level gibt es ein Paßwort für das nächste.

Schließlich und endlich gibt es noch den Zwei-Spieler-Modus. Hier ist der Bildschirm vertikal geteilt. Jeder Spieler hat seine eigene Seite mit eigener Kontrolleiste. In der Mitte befindet sich eine Anzeige, auf der die Anzahl der ins eigene und gegnerische Ziel gelaufenen Lemminge angezeigt wird. Jeder Lemming, der ins falsche Ziel läuft, bringt dem Gegner beim nächsten Level einen Lemming mehr zum Gewinnen. Ziel ist es hier, mehr Lemminge pro Level ins Ziel zu bringen als der Gegner: ob eigene oder andere, ist egal. Anfangs laufen die eigenen Lemminge instinktiv in die Richtung des eigenen Ausgangs, doch durch Hindernisse oder Fallen des Gegenübers kann sich das sehr schnell ändern. In diesem Modus gibt es 10 Levels zu bewältigen. Die Steuerung erfolgt immer mit der Maus, zwei Spieler brauchen also zwei Mäuse.

Die Bewertung

Das Spielprinzip von Lemmings ist so exzellent wie eh und je. Lemmings hat nichts von seinem Reiz verloren. Die neuen Level sind fantastisch aufgebaut und stellen in höheren Ebenen eine echte Herausforderung dar. Durch die neuen Hintergrundgrafiken und Fallen entdecken selbst alte Lemming-Hasen ständig Neues. Im Vergleich zum Vorgänger sind jetzt mehr logisch orientierte Rätsel und weniger Geschicklichkeits- oder Tempoprüfungen dabei. Die Levels sind meist kürzer geworden, im großen und ganzen jedoch auch schwerer. Durch die fünf Schwierigkeitsgrade kommt aber jeder zurecht und man kann sich langsam hocharbeiten, ohne gleich am Anfang enttäuscht zu werden. Die Steuerung ist genial wie immer, und die Aktionen können nun mit der Tastatur bedient werden, so daß leidiges Wechseln zwischen Kontrollen und Spielbildschirm entfällt. Der Spielspaß ist kaum zu überbieten, man glaubt es nicht, bis man es selbst erlebt hat. Binnen Minuten verfällt man der Lemming-Mania, einer schwer zu heilenden Sucht. Die Grafik wurde ebenfalls kaum verändert, nur ein paar Hinterobjekte und Levelausgänge wurden neu gestaltet. Dies ist jedoch keinesfalls ein Manko, denn die Grafik ist und bleibt knuddelig süß und detailliert. Der Sound ist ebenfalls perfekt. Man könnte bei voll aufgedrehten Lautsprechern stundenlang einfach nur zuhören.

Am lustigsten ist erfahrungsgemäß aber der Zwei-Spieler-Modus. Hier muß man wirklich auf der Hut sein, sonst klaut einem der Gegner klammheimlich die Lemminge, während man eine kunstvolle Brücke gestaltet oder sich auf etwas anderes konzentriert. Herrlich ist auch die Überraschung des Gegners, wenn ein eingeschmuggelter Feind-Lemming kurz vor dem Ziel die entscheidende Brücke sprengt. Hier hat man alle Möglichkeiten zur freien Auswahl, um mehr Lemminge als der andere zu retten. Durch das Paßwort-System kann man immer wieder beim erreichten Level anfangen, man braucht nicht alles neu durchzuspielen. Wer will, kann auch immer wieder seinen Lieblingslevel spielen. Leider gehen aber jedesmal die erreichten Highscores flöten. Oh No! More Lemmings ist für alle Fans des ersten Teils ein absolutes Muß. Wer noch unbelastet ist und ein gutes Spiel sucht, das eigentlich jedem gefällt, der sollte gleich zu Oh No! More Lemmings greifen. Megastarker Superhit!



Oh No! More Lemmings

Grafik:	6
Sound:	6
Motivation:	6



saugt!

Info

Name:	Oh No! More Lemmings
Hersteller:	Psygnosis
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 85,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

Tips & Tricks

— Für alle Lemmings-Süchtigen gibt's hier die Level-Codes zu den 110 Leveln; 100 sind für den Ein-Spieler-Modus, in den anderen geht's zu zweit rund.

TAME:

1	XXXXXXXXXX
2	IHRDNCCAD
3	LRTDLCADAO
4	RTDLCILEAH
5	TDLCAHVFAQ
6	DLCIHVTGAJ
7	LCALVTDHAG
8	CIMTTDLIAO
9	CAHPUDLJAP
10	IHRUDLCKAK
11	MPUDLCALAG
12	RUDLCILMAQ
13	UDLCAHVNAJ
14	DLCIHVUOAS
15	LCALVUDPAP
16	CILVUDLQAI
17	CAHRTFLBBL
18	IHRTFLCCBE
19	LRTFLCADBR
20	RTFLCILEBK

CRAZY:

1	TFLCAHVFB
2	FLCIHTTGBK
3	NCCLWTFHBO
4	CKLUTGNIBG
5	CAHRUGLJBF
6	KHSUGLCKBR
7	LRUFNCCLBO
8	RUGNCILMBG
9	UNHCAHUNBP
10	GHBIHTUOBP
11	HBAMTUGPBN
12	BIMTUFHQBF
13	BAIPTDIBCF
14	KHRTDICCCS
15	MPTLMCADCI
16	PVDMCIMECL
17	VMIBAHUF
18	DMCIHVVGCO
19	MCALVVDHCL
20	CILVDMICE

WILD:

1	BAHPWLIJCH
2	2IIPWLICKCS
3	3MPUDICELCJ
4	4PUDICMMMCS
5	5UDICEITNCL
6	6DICMITUOCE
7	7ICEMTUDPCR
8	8CMMTUDIQCK
9	9BAHPVNIBDR
10	10IHQVNMCCDQ
11	11MQTFICEDDE
12	12RVFMCILEDP
13	13VFMCAHVFDI
14	14FICMITTGDO
15	15IDEMTTFHDL
16	16CILVVMIDH
17	17BAHPWNIJFK
18	18MIPUFICKDP
19	19MPUFICELDM
20	20PUFICMMMDF

**HAVOC:**

- 1 GEHPTNLBFN
- 2 MIPTFHGCFL
- 3 MPVFHFCDFH
- 4 RVFLGILEFE
- 5 VNHFHAHTFFO
- 6 NHFIFTVGFH
- 7 LGALVVFHFD
- 8 FILTVNHIFN
- 9 GAHRWFLJFO
- 10 IHRWFLGKFH
- 11 LPWNHFALFF
- 12 PUFHGMMMFK
- 13 UFHGEITNFD
- 14 FHGMITUOFM
- 15 HGEMTUFFFJ
- 16 FILTWNHQFG
- 17 GAHRVDMBGF
- 18 MIPTDIGCGL
- 19 LPTLMGEDGD
- 20 PTDIGMMEGR

WICKED:

- 1 WFKBCIUNDQ
- 2 NKCKIUWODS
- 3 IBALTWNPDI
- 4 BKMTUFIQDK
- 5 GAHRVDLBES
- 6 IHPVLHFCEM
- 7 MPTDHGEDEF
- 8 PTDHGMMEEO
- 9 VDLGAHVFEK
- 10 DLGIHVVGED
- 11 LGALVVDHEQ
- 12 GILVVDLIEJ
- 13 GEIPUDHJEI
- 14 MIPUDHGKER
- 15 MPUDHGELEO
- 16 RWDLGILMEK
- 17 WLHFAHTNEE
- 18 DHFKITWOEI
- 19 HGAMTWLPEM
- 20 GILVWDLQES

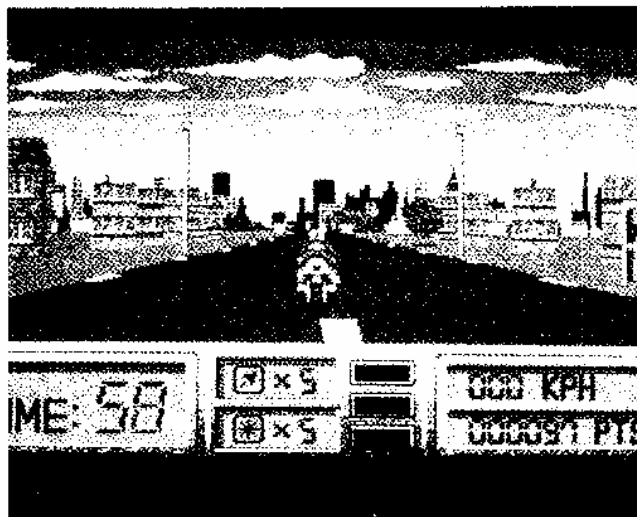
Zwei-Spieler-Modus**TAME:**

- 1XXXXXXXXXX
- 2IHPTDKJCKP
- 3LPTDIJADKK
- 4PTDIJILEKD
- 5TDIJAHTFKM
- 6DIJHTTGKF
- 7IJALTTDHKS
- 8JILTTDIUKL
- 9JAHPU DIJKN
- 10IHPUDIJKKG

Outrun Europa

Die Story

Nachdem die beiden Vorgänger, Outrun und Turbo Outrun, nur auf einfache Straßenrennen beschränkt waren, hat man sich bei Outrun Europa endlich mal ein bißchen mehr einfallen lassen. Einerseits geht es nicht nur mit einem roten Ferrari, wie man es bisher gewohnt war, sondern auch mit einem Porsche und einem Motorrad auf die Autobahnen, und andererseits verläßt man die Straße während der insgesamt sieben Levels zweimal, um auf einen Jetski und ein Speed-Boot umzusteigen. Kaum zu glauben, daß auch ein Spiel dieser Art eine Story hat. Der Spieler steigt nämlich in die Rolle des Topagenten Simeon Kurtz, der den an sich einfachen Auftrag erhält, einige Geheimdokumente von London nach Berlin zu bringen. Von Agenten und Polizei gehetzt, führt die Fahrt mit dem Motorrad bis zur britischen Küste. Von dort aus geht's mit einem Jetski über den Ärmelkanal. Dort angelangt, geht's mit einem Porsche durch Frankreich und Spanien weiter. Mit dem Speed-Boot geht's dann quer durchs Mittelmeer nach Italien. Dort wird in den bekannten roten Ferrari umgestiegen und in Richtung Deutschland abgezischt, um die wichtigen Dokumente in Berlin abzuliefern.



Die Bewertung

Hat denn die Outrun-Saga nie ein Ende oder handelt es sich hier um ein besseres Spiel? Zumindest haben sich die Schöpfer von Outrun Europa ein paar ganz gute und – vor allem, für diese Art von Spielen – neue Features einfallen lassen. Besonders interessant ist hier die durchaus denkbare Story, bei der ausnahmsweise mal nicht die Welt vorm Untergang bewahrt werden muß. Vielmehr gilt es, ein Dokument vom einen zum anderen Ort zu bringen, was die Polizei und zahlreiche Agenten auf höchst rücksichtslose Weise verhindern wollen. Genauso neu und abwechslungsreich ist die Wahl der unterschiedlichen Fortbewegungsmittel. Doch leider hat es mit der Umsetzung der durchaus guten Ideen nicht ganz geklappt. Während Outrun bei Markteinführung für wahre Begeisterungstürme gesorgt hat, kann man dies bei Outrun Europa leider nicht erwarten. Wer einmal Lotus 2 auf dem Amiga gespielt hat, wird sicher zustimmen, daß man auf dem Amiga durchaus Spielhallenatmosphäre bringen kann. Bei Outrun Europa ist die Grafik auf dem Stand des Vorgängers, Turbo Outrun, geblieben. Trotzdem kann man Outrun Europa jedem Autosimulations-Fan ans Herz legen, der auch mal auf ein bißchen Abwechslung in Sachen Fahrzeuge Wert legt.



Outrun Europa

Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	4



gut!

Info

Name:	Outrun Europa
Hersteller:	U.S. Gold
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	zwei Disketten; kurze deutsche Anleitung mit Poster auf der Rückseite
Hardware-Anforderung:	512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Während der Fahrt sollte man immer langsam fahren, um die Extras einsammeln zu können. Die Turbos sollten nur bei Aufleuchten der Warnlampen Verwendung finden.
- Um durch die nervenden Polizei- und Agentenautos nicht zu sehr abgebremst zu werden, sollte man versuchen, entweder im entscheidenden Moment einen Turbo zu zünden oder die Gegner beiseitezurammen.

Pegasus

Die Story

Die Welt ist vom Satan erobert, verwüstet und verdorben worden. Zu allem Überfluß setzt dieser seine eigenen Kreaturen in die vier Sphären des Lebens, um dort noch mehr Unheil anzurichten. Doch ein Zauberer namens Chan träumte von einem Hel-




den, der auf einem fliegenden Pferd gegen den Satan und seine Helfer antreten würde. Diesen besagten Helden gibt es wirklich. Sein Name ist Perseus, ein junger und kampferprobter Krieger. Nachdem sich die beiden treffen, bekommt unser Held das geflügelte Roß, um in den Kampf gegen das Böse zu ziehen. Hier nun muß der Spieler abwechselnd auf einem fliegenden Pferd oder zu Fuß gegen Vögel, Drachen, Schlangen und andere recht unangenehme Gegner kämpfen. Auf dem Weg zum Satan gilt es, sich durch insgesamt fünfzig Spielebenen zu schlagen, in denen es Sumpf, ewiges Eis und Wüste gibt. Wenn man den Hüter der Ebene besiegt, der nach jeweils zehn Abschnitten erscheint, erhält man ein Paßwort, mit dem man direkt aus der jeweiligen Ebene starten kann. Um noch effektiver gegen die Monster zu kämpfen, hat man die Möglichkeit, sich Extrawaffen einzusammeln, die z.B. einen Doppellichtbogen erzeugen oder alle Gegner auf dem Bildschirm vernichten.

Die Bewertung

Obwohl alle Elemente von Pegasus schon bekannt sind, handelt es sich hier um ein erstklassiges Jump&Run-Spiel, was langen Spielspaß verspricht. Da der Sound und vor allem die Grafik absolut spitzenmäßig sind, kann man an diesem Spiel keine Mängel feststellen. Gerade durch die wunderbare Animation der Spielfigur und den dreidimensional wirkenden Hintergrund kann man kaum noch Unterschiede zu gleichartigen Spieleautomaten erkennen. Alles in allem kann man Pegasus als eines der momentan besten Actionspiele mit Spielhallenqualität bezeichnen.

Pegasus	
Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugut!



Info

Name:	Pegasus
Hersteller:	Gremlin
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	512 Kbyte
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

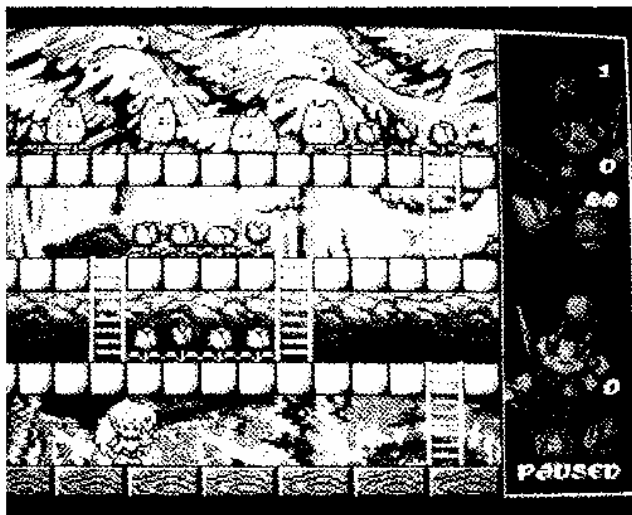
— Die Paßwörter zu den vier Ebenen:

Level 10-19:	SCREECH
Level 20-29:	DRAGONFLY
Level 30-39:	BEEBOP
Level 40-49:	CELESTIAL

Rodland

Die Story


Die zahlreichen Freunde der beiden Mädchen Tam und Rit sind durch eine unbekannte Macht, von heute auf morgen, unangenehm verändert worden. Nachdem die Freunde dann auch noch ihre Mutter entführt und in den Maboots-Tower eingesperrt haben, stürzen sich die beiden Heldinnen in die Schlacht. Ausgerüstet mit dem Zepter von Sheesanamo und einem Paar Regenbogenschuhen, macht sich der Spieler, oder auch zwei, nun in der Rolle von Tam oder Rit auf den Weg, die Mutter zu retten und die ehemaligen Freunde zu vertreiben. In den mehr als 40 Levels wird man unter anderem von ach so niedlichen Hasen, Wespen oder Haifischchen angegriffen, die man mit dem Zepter oder mit Bomben und Raketen aus der Welt schaffen muß. Einen Bonuslevel kann man erreichen, wenn man alle Blumen einsammelt, bevor man den letzten Gegner tötet.



Die Bewertung

Leider bietet Rodland nicht ganz den Spielspaß, den man auf den ersten Blick erwartet. Obwohl die Grafik und der Sound durchschnittlich gut sind, gibt es beim Spiel Aufbau und Prinzip ein paar Mängel. Da die Levels einfach und ohne größere Probleme zu bewältigen sind, kommt schon bald der erste Frust auf. Aufgrund der netten Story ist Rodland aber trotzdem für alle Jump&Run-begeisterten Spieler, die sich auch mit einem niedrigen Schwierigkeitsgrad zufriedengeben, genau das richtige.

Rodland	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	3



geht so!



Info

Name:	Rodland
Hersteller:	Storm
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	eine Diskette, kurze deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte

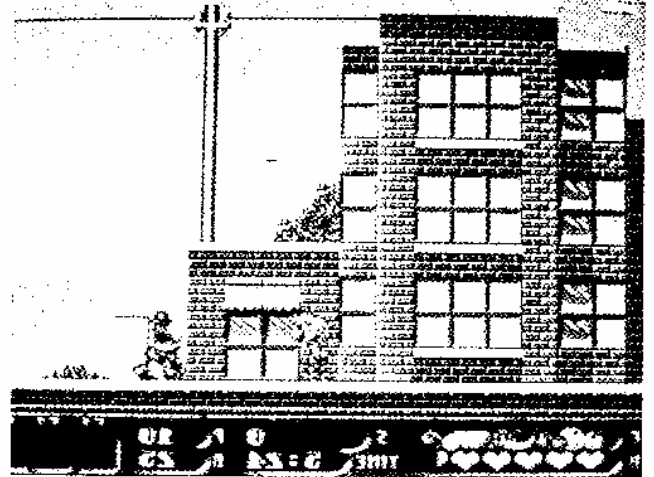
Tips & Tricks

- Im Zwei-Spieler-Modus trägt man sich einfach mit CHEDDAS ein, und schon hat man unendlich viele Credits.
- Um besser mit den Endgegnern klarzukommen, sollte man auf folgende Dinge achten:
Level 10: Zwei Steine vom Gegner entfernt errichtet man eine Leiter, stellt sich auf die erste Sprosse und eröffnet das (Dauer-)Feuer. Der Gegner hat so keinerlei Verteidigungschancen.
Level 20: Am besten man zielt immer auf die Augen, wobei man ständig zwischen links und rechts wechseln sollte. Von einer Leiter aus hält man sich die kleinen Tiere vom Leibe.
Level 30: Man stellt sich einfach in eine der beiden Ecken und wartet, bis sich der Elefant fallen läßt. Dann läuft man zu ihm hin und schießt drauflos.
Level 40: Der Gegner tritt in vier verschiedenen Erscheinungsformen auf.
1. Form: Zuerst stellt man sich in die Mitte. Dann wartet man, bis er hochspringt, und schießt ihn – nachdem man ausgewichen ist – mit gezielten Zeptersalven ab.
2. Form: Während man ständig auf den Gegner schießt, muß man schnell von der einen in die andere Ecke wechseln.
3. Form: Hier muß man, wie bisher, ständig ausweichen, wobei man auch auf die komischen braunen Dinger achten sollte. Den größten Schaden richtet man hier durch Schüsse in den Unterleib an.
4. Form: Hier helfen nur möglichst viele Leben und ein schneller Feuer-Daumen.

Rolling Ronny

Die Story

Ronny ist der gewiefteste Botenjunge der ganzen Stadt. Als besonderes Markenzeichen trägt er immer seine Rollschuhe, die es ihm ermöglichen, seine verschiedenen Aufträge besonders schnell zu erledigen. Sein Outfit kann die Abstammung von einem Clownkostüm nicht leugnen. Hierzu trägt auch die rote Knollnase und die ebenfalls rote Wuschelmähne bei. Ronny hat gerade den wichtigsten Auftrag seines Lebens von Scotland Yard bekommen. Dort hat man nämlich kleine Päckchen mit Juwelen, die von einer Ausstellung zum Flughafen gebracht werden sollten, dummerweise verschlampt. Scotland Yard ist das natürlich sehr peinlich, und so hat man Rolling Ronny angeheuert, daß er die Fahrtroute absucht, um möglichst viele der Päckchen zu finden, denn keiner kennt die Stadt besser als er. So macht sich also unser kleiner Held auf die Socken bzw. Rollschuhe, um die Stadt zu durchforsten. Er hat gemeinerweise nicht unbegrenzt Zeit für seine Aufgabe, und so sitzt ihm ständig ein Zeitlimit im Nacken. Zusätzlich ist sein Weg natürlich mit allerlei Hindernissen gespickt. Passanten und Motorrad Rowdies stören Ronny bei seiner Tätigkeit, und auch die Bodenverhältnisse sind manchmal sehr schlecht. Wird Ronny von einem der vielen Gegner, darunter befinden sich so verrückte Sachen wie Birnen oder schießende Tischlampen, berührt, so verschlechtert sich sein Gesundheitszustand. Dies passiert auch, wenn Ronny einen Untergrund berührt, der nicht für Rollschuhe geeignet ist. Um sich seiner Gegner zu erwehren und seinen Job gut zu erfüllen, findet Ronny so einige Hilfsmittel. Superjumps und Bomben sind hier ebenso vertreten wie ein äußerst nützlicher Magnet, der alle Extras auf dem Bildschirm einsammelt. Ronny kann aber auch mit seinen teuflischen Knoblauch-Pfefferminzbonbons die Gegner regelrecht zum Verduften bringen. An Extras gibt es Zeit-, Energie-, und Gesundheitsboni sowie kleine Schatzkästchen, von denen Ronny bis Levelende zwanzig Stück aufsammeln muß, um weiterzukommen. Zudem gibt es Pennies. Diese Pennies sind ein weiterer wichtiger Bestandteil des Spiels. Am Ende jedes Levels muß Ronny nämlich mit dem Bus fahren. Hierzu benötigt er 110 Pence. Um diese zu erwerben, gibt es unterschiedliche Methoden: Ronny kann sie zum einen einfach von der Straße aufsammeln, wodurch man jedoch kaum 110 Pence zusammenbekommt, zum anderen kann er Botengänge für Passanten ausführen. Dies gibt dem Spiel eine gewisse taktische Note, da man sich schon genau überlegen muß, ob sich der Umweg für den Obolus lohnt. Schafft man es nicht, das Geld oder die Schatzkästchen zu bekommen, dann ist das Spiel beendet.






Die Bewertung

Rolling Ronny ist ein ganz nettes Plattformspiel, das leicht aus der Masse der übrigen Vertreter herausragt. Die Idee mit den taktischen Einlagen ist zwar ganz nett, paßt aber nicht so recht ins ganze Spielkonzept. Es werden einfach ein bißchen zu viele Dinge durcheinandergewürfelt. Die Grafik ist ganz nett gezeichnet und paßt mit ihren witzigen Figuren und den Bonbonfarben gut zur Spielphilosophie. Nur die verschiedenen Extras sind etwas klein geraten, so daß man manchmal schon sehr genau hinsehen muß, um nichts zu übersehen. Der Sound ist etwas eigentümlich. Er erinnert an Jahrmarktsmusik und kann einem auf die Dauer ganz schön auf die Nerven gehen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei optimal gewählt, das Spiel ist weder zu leicht noch zu schwer. Auch auf das Handbuch wurde einige Mühe verwendet, hier fallen vor allem die nette Einleitung und die durch klar verständliche Zeichnungen dargestellten Steueranweisungen auf. Trotz der erwähnten Mängel ist Rolling Ronny ein witziges Plattformspiel, das bei Freunden dieses Genres nicht fehlen sollte.

Rolling Ronny	
Grafik:	4
Sound:	2
Motivation:	4



gut!

Info

Name:	Rolling Ronny
Hersteller:	Starbyte
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

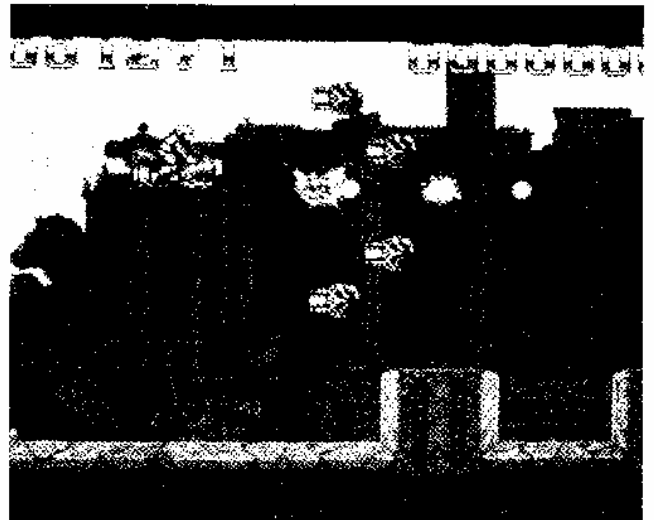
Tips & Tricks

- Spielt Euch bis in die Highscore-Liste vor und gebt dort fuc als Namen ein. Jetzt habt Ihr unendlich viel Energie; wenn Ihr die Taste drückt, kann Ronny fliegen.

Starush

Die Story

Durch Wissenschaftler wurde auf der Erde ein eigenartiges Phänomen entdeckt, das Einfluß auf die Zukunft der Menschheit hat. In den zwölf Sternzeichen wurden plötzliche Veränderungen festgestellt, die darauf schließen lassen, daß sie von einer unbekanntem Intelligenz hervorgerufen wurden. Nach weiteren Nachforschungen stellte sich heraus, daß die Intelligenz den Sonnenwendepunkt und somit auch die Gestirne verschoben hatte, um sich zu retten, ohne dabei auf die Gefahr für andere Sonnensysteme zu achten. Da sich dieses finstere Wesen in einer parallelen Galaxie in der Zukunft befindet, muß ein Androidentrupp des Typs STR3 in die Zukunft reisen und die nicht definierbare Intelligenz zerstören, um wieder das Gleichgewicht in den Sonnenwendepunkt zu bringen. Mit einem Lasergewehr ausgerüstet, kommt der Spieler in insgesamt zwölf Welten, wobei jeder Level eins der Sternzeichen repräsentiert. Auf dem Weg zum grauenvollen Endgegner begegnen dem Spieler mehr als 200 Monster, die die parallele Galaxie unbedingt verteidigen wollen.



Die Bewertung

Nachdem man sich den erstklassigen Science-Fiction-Vorspann angesehen hat, wartet man natürlich gespannt auf die Dinge, die einen nun erwarten. Und man wird alles andere als enttäuscht, wenn man nach dem Optionsmenü das eigentliche Spiel beginnt. Die Spielfigur fährt auf einem Jetski-artigen Raumgleiter in einer fantastischen Unterwasserwelt, in der sie von mehreren Alienformationen angegriffen wird. Dabei rast man in wahnsinniger Geschwindigkeit auf unterschiedlichen Fortbewegungsmitteln durch die mystischen Welten. Die Grafik bekommt durch das Parallax-Scrolling, was auch schon bei dem Spiel Shadow of the Beast bewundert wurde, einen so tollen dreidimensionalen Effekt, daß auch bei Starush echtes Spielhallen-Feeling aufkommt. Besonderen Spaß macht dieses klassische Shoot'em-Up-Spiel vor allem dann, wenn man mit einem Partner oder einer Partnerin zusammen auf Alienjagd geht.



Starush

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	5



saugat!

Info

Name:	Starush
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Um nicht von sich blitzschnell bewegenden Alienformationen getroffen zu werden, sollte man sich in der oberen oder unteren linken Ecke aufhalten.
- Bei den schwarzen Kugeln muß man direkt in Bodennähe fliegen, damit nichts passieren kann.
- Wenn man sich ständig in Bewegung hält, kann man nicht so leicht getroffen werden.

Super Space Invaders

Die Story

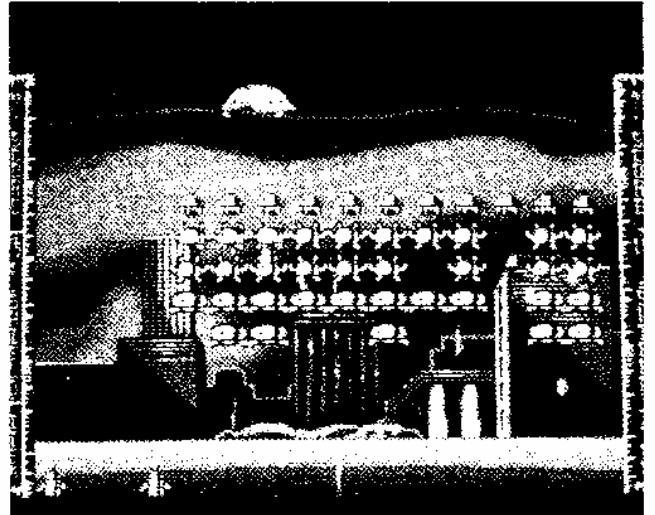
Das Original ist wieder da. Die Mutter aller Ballerspiele hat zu einem erneuten Frontalangriff auf die Homecomputer dieser Welt angesetzt. Nachdem der erste Teil, Space Invaders, 1978 im Bereich der Spielautomaten neue Maßstäbe gesetzt hat, erscheint

der Nachfolger mehr als ein Jahrzehnt später, unter anderem auch für den Amiga. Bei Teil 2 ist das Spielprinzip natürlich gleichgeblieben. Alleine oder zu zweit gilt es, die unaufhaltsam näherkommende Formation von Invaders durch gezielten Beschuß zu zerstören. Wenn man die erste Gruppe vernichtet hat, kommt sie mit anderen Eigenschaften zurück. Typische Eigenschaften sind z.B. Nachrutschen, Vergrößerung oder Verwandlung. Hat man eine Formation dreimal abgeschossen, so folgt dieser eine neue und danach natürlich der obligatorische Endgegner.

Zwischen den Levels gibt es ein interessantes neues Feature, Cattle Mutilation. Bei dem etwas eigenartig klingenden Namen, zu deutsch Vieh-Verstümmelung, geht es darum, sechs Kühe vor umherfliegenden Ufos zu schützen, die gelegentlich versuchen, sich einen der Schützlinge zu holen. In diesem Sonderspiel kann man nicht zerstört werden, aber dafür ordentlich Punkte sammeln. Damit dieses Spiel nicht zu kompliziert wird, stehen einem natürlich zahlreiche Extrawaffen zu Verfügung, die man sich allerdings erst durch Beschuß auf gelegentlich vorbeifliegende, kleine Ufos holen muß.

Die Bewertung

Ist Super Space Invaders nun wirklich größer, härter, lebhafter, dreister und besser als der berühmte erste Teil? Besser als Space Invaders ist diese neu aufgelegte Version allemal, nur gibt es im Bereich Shoot'em Up auf dem Amiga eine Reihe weit besserer Spiele. Die Grafik ist ebenso wie der Sound durchschnittlich, aber nicht außergewöhnlich. Das Intro, das die gesamte erste Diskette beansprucht, ist allerdings erstklassig. In einem zeichentrickartigen Vorspann wird der Spieler auf amüsante Weise in das Spiel eingeführt. Für alle, die mal wieder das Original spielen wollen oder auf diese Art von Actionspielen stehen, ist das Spiel auf jeden Fall empfehlenswert.





Super Space Invaders

Grafik:	5
Sound:	4
Motivation:	5



gut!

Info

Name:	Super Space Invaders
Hersteller:	Domark
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, ein Referenzheft
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

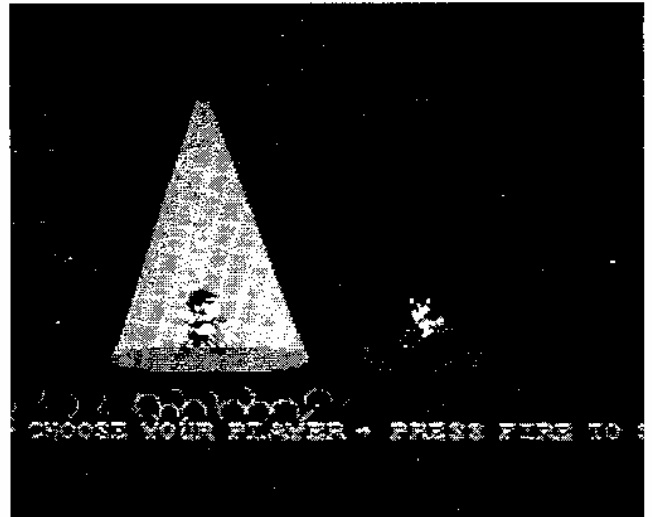
Tips & Tricks

- Wenn ein Extra-Ufo kommt und gerade durch die Invaders verdeckt wird, muß man einfach eine gesamte Vertikalreihe abschießen, um sich durch den entstandenen »Tunnel« das Extra zu holen.
- In dem Levelabschnitt vor dem Endgegner sollte man sich einen Schnellschuß oder eine andere Extrawaffe besorgen.
- Verwendet Doppel- oder Dreifachschüsse für die Wächter des Endlevels.
- Die Untertasse läßt Waffen nach einem bestimmten Muster fallen.
- Auf erweiterten Invaders solltet Ihr jede zweite Säule beschießen, damit sie sich nicht auf dreifache Breite ausdehnt.
- Auf dem Cattle-Mutilation-Bonusschirm läuft die Kuh, die gefangen werden soll, nach links und rechts, wenn sie den Strahl fühlt.
- Auf diesem Level erhöht sich auch der Bonus, je nachdem, wie hoch Ihr die Kuh von der Untertasse ziehen laßt, bevor Ihr sie beschießt.
- Auf verborgene Levels achten.

The Blues Brothers

Die Story

Der Film war vor etwa zehn Jahren in die Kinos gekommen, jetzt gibt es das erste dazu passende Computerspiel. Zum Glück handelt es sich hier nicht um eine lasche Filmumsetzung, sondern um ein flottes Jump&Run-Spiel, das zwar mit dem Film nur noch den Namen und die beiden Hauptdarsteller gemeinsam hat, was jedoch dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Aufgabe des Spielers ist es nun, alleine oder zu zweit, in der Rolle von Jake oder Elwood in fünf witzigen Levels ein bestimmtes Musikinstrument zu finden und zum Ziel zu bringen. Auf dem Weg begegnen uns wild umherschießende Polizisten, rasende Omas mit Einkaufswagen oder gemeingefährliche Rocker, die man mit Hilfe von zahlreichen Holzkisten, die in den Levels rumstehen, vom Bildschirm fegen kann. Da die zu Beginn des Spiels verfügbaren drei Leben schnell verbraucht sind, kann man durch Aufsammeln von 100 Schallplatten ein neues Leben dazugewinnen. Relativ neu ist hier auch die Möglichkeit, sich an bestimmten Stellen einen Luftballon, um hochzuschweben, oder einen Regenschirm, um langsamer zu fallen, nehmen zu können. Am besten wird es jedoch, wenn man sich zu zweit durch den mörderischen Parcours schlägt.



Die Bewertung

Endlich eine Umsetzung, die die gleichen Erfolgchancen hat, wie der dazugehörige Film. Dieses flotte Jump&Run-Spiel, das von einigen fetzigen Sound-Track-Melodien begleitet wird, bietet zwar nicht viel Neues in dieser Richtung, ist aber aufgrund der netten Story und der nicht ganz leichten Aufgabe, einen bestimmten, für das Konzert wichtigen, Gegenstand zu finden, durchaus einen Blick wert. Vor allem auch bei der Grafik haben die Macher von Blues Brothers viel Liebe zum Detail bewiesen, was bei den beiden Spielfiguren, Jake und Elwood, gut zu sehen ist. Auch wenn dieses Spiel für absolute Anfänger ein bißchen zu schwer ist, so ist es doch für alle Jump&Run-Fans, die vielleicht auch noch den Film kennen, ein absolutes Muß.



The Blues Brothers

Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	5



gut!

Info

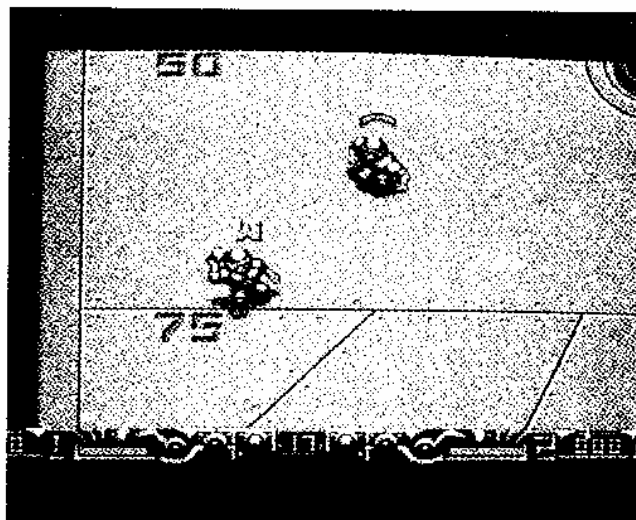
Name:	The Blues Brothers
Hersteller:	Titus Software
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Allgemein sollte man sich bei allen Gegnern auf einen erhöhten Gegenstand stellen, da man so nicht getroffen oder geschlagen werden kann.
- Die meisten Gegner tun einem nichts, wenn man ihnen nicht zu nahe tritt oder sich ihnen in den Weg stellt.
- Bei Gegnern, die werfen oder schießen, sollte man unter eine Kiste kriechen und im richtigen Moment den Feuerknopf zweimal hintereinander drücken. Dadurch steht die Spielfigur schnell auf und wirft sofort die Kiste auf den Gegner, ehe dieser sich versieht.

The Top League

Diese Kompilation beinhaltet fünf Spiele.



Speedball 2

Die Story

Das beste Spiel der Welt ist tot. Durch Doping, Wettskandale und bestochene Schiedsrichter wurde dieser Sport ruiniert. Nach einer miesen Zeit ist Speedball im Jahre 2105 wieder auferstanden. Zwar nur in der zweiten Liga, aber das könnt Ihr ja vielleicht ändern. Der Nachfolger des Klassikers ist noch besser, noch aufwendiger und auch anspruchsvoller als der Vorgänger geworden. Ihr arbeitet als Manager, Trainer und natürlich als Feldspieler, was eine harte Arbeit verspricht. So muß man beispielsweise die Ausrüstung auswählen, Spieler kaufen oder verkaufen, die Mannschaftsaufstellung ändern oder die Spieler trainieren lassen. Dieses futuristische Footballspiel ist so aufwendig gemacht, daß man den Amiga damit schon fast in die Spielhalle stellen könnte.

Die Bewertung

Während andere Nachfolgespiele von Klassikern in der Qualität oft nachlassen, so haben die Programmierer bei Speedball 2 zahlreiche neue Ideen einfließen lassen. Dieses Sportspiel zählt nicht umsonst zu einem der besten, die es je auf dem Amiga gab. Wenn man sich beispielsweise die Grafik ansieht, kann man kaum noch an einen Homecomputer, sondern eher an einen Spielautomaten denken. Auch der bärenstarke, zum Teil digitalisierte Sound und die vielen neuen Optionen machen dieses Spiel zu einem absoluten Muß für jeden Spielefreak.

Speedball 2	
Grafik:	6
Sound:	6
Motivation:	6



Info

Name:	The Top League
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, ausführliche deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

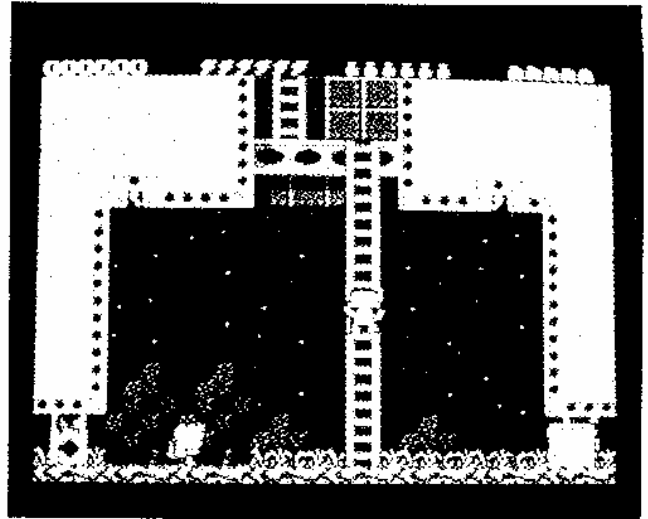
Tips & Tricks

- Wenn der Ball ausgeworfen wird, sollte man immer in den Ball hineinspringen, was natürlich nur bei ausreichendem Speed Rating funktioniert.
- Kurz nach Spielbeginn ist es wichtig, den Punktemultiplikator zu benutzen, da dann jeder Treffer mit 1,5 oder sogar mit 2 multipliziert wird.

Rick Dangerous 2

Die Story


Auch wenn Ihr den ersten Teil dieses Jump&Run-Spiels nicht kennt, so tut das dem Spielverlauf keinen Abbruch. Es geht hier um einen kleinen Helden, der mal wieder die Erde befreien muß, da ein gemeiner Gegner namens Fatman mit Hilfe von Außerirdischen die Erde erobert hat. Auf dem Weg zu Fatman muß sich Mr. Dangerous durch vier verschiedene Level kämpfen, die direkt angewählt werden können. Um nicht hilflos dazustehen, hat Ricky drei verschiedene Waffen zur Verfügung: die bloße Faust, eine Laserkanone mit sechs Schuß und sechs Detonatoren mit Zeitzünder. Ferner gibt es gelegentlich auch noch ein Antischwerkraftfahrrad mit eingebautem Laser.



Die Bewertung

Wie alle Spiele dieser Sammlung, so gehört auch Rick Dangerous 2 zu den absoluten Spitzenspielen. Die Grafik und der Sound sind so überragend gut, daß man dabei schon fast den etwas hohen Schwierigkeitsgrad vergißt. Ein kleiner Gag bei dem Spiel ist die Möglichkeit, das Bild schwarzweiß zu schalten, um eine realistische Atmosphäre der fünfziger Jahre zu schaffen. Selbst wenn man den ersten Teil nicht besitzt, so ist Rick Dangerous 2 auf jeden Fall ein Tip für alle Jump&Run-Freunde.

Rick Dangerous 2	
Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	5



saugut!

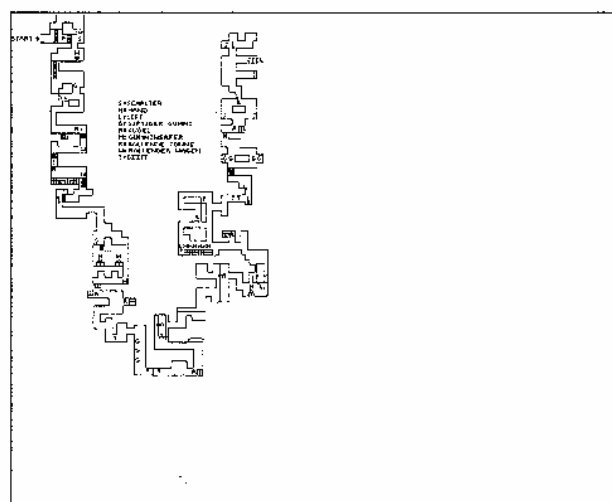
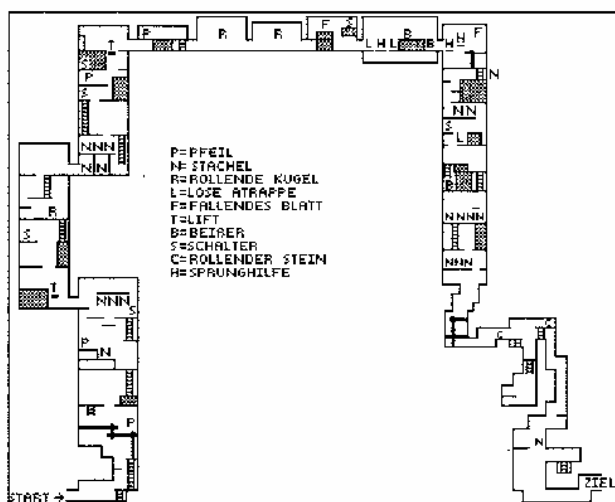
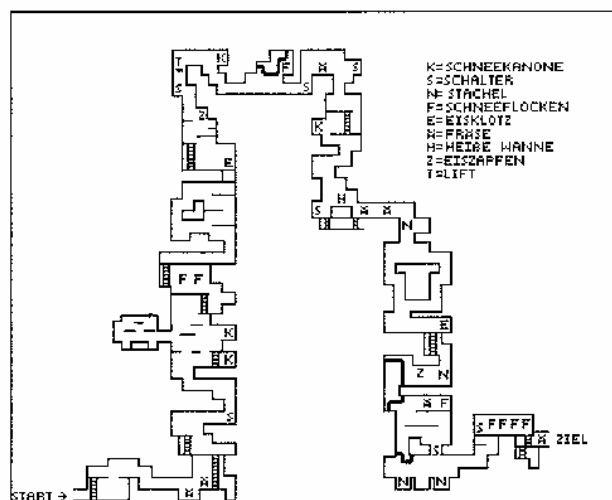
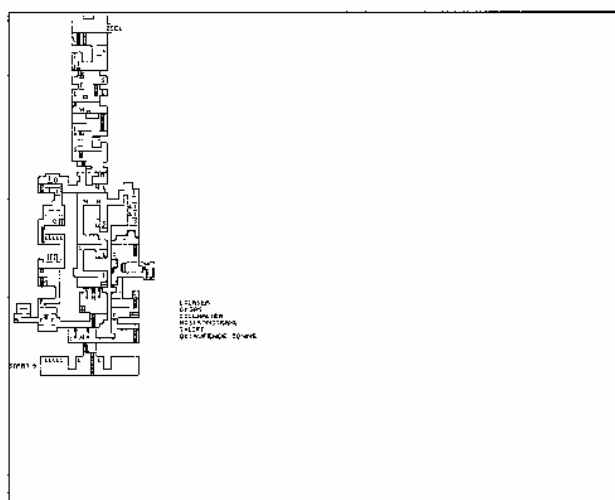


Info

Name:	The Top League
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, ausführliche deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Mit den Detonatoren kann man bequem auch Gegner vernichten, die unterhalb eines Vorsprungs umherlaufen, indem man den Joystick nicht nur nach unten, sondern auch in die Richtung des Gegners drückt und die Bombe dadurch dem Fiesling auf den Kopf fällt.
- Durch andauernden Druck auf die Dauerfeuertaste kann man das Intro vor jedem Level beschleunigen.



Falcon

Die Story

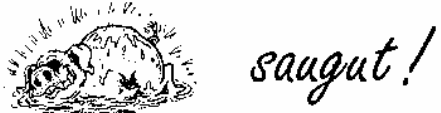
Bei diesem Spiel handelt es sich um einen reinrassigen Kampfflug-Simulator, in dem man sich hinter das Steuer einer F-16 setzen darf. Am Anfang kann man in einem Übungsmodus spielen, um sich mit der großen Anzahl von Instrumenten und Funktionen vertraut zu machen. Nach einer gewissen Trainingszeit kann man sich an die erste der insgesamt zwölf Missionen wagen, in denen es die unterschiedlichsten Aufgaben zu erfüllen gilt. Zur realistischen Darstellung dieses Spiels muß nur folgendes gesagt werden, daß nämlich die US-Airforce genau diesen Flugsimulator, in leicht abgeänderter Form, zur Ausbildung ihrer Kampfpiloten verwendet.



Die Bewertung

Seit langer Zeit gibt es auf dem Amiga endlich mal wieder einen Flugsimulator, an dem man kaum etwas aussetzen kann. Die originalgetreue Cockpit-Aufmachung, mit nahezu allen Instrumenten und Geräten, wie im 2 Mach schnellen Vorbild, und die fantastisch schnelle und detailreiche Vektorgrafik lassen in Sachen Realität keine Wünsche offen. Aber auch die interessanten Nebenfunktionen, wie z.B. eine Ansicht aus verschiedenen Blickrichtungen oder eine Blackboxfunktion zur Aufzeichnung der genauen Flugroute, machen Falcon zu einem der besten Flugsimulatoren, den es zur Zeit auf dem Amiga gibt.

Falcon	
Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6





Info

Name:	The Top League
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, ausführliche deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Bei der Zerstörung von Bodenzielen solltet Ihr immer unter 500 Fuß bleiben, da Ihr so für das feindliche Radar nicht auszumachen seid.
- Schaltet den Autopiloten ein, wenn Ihr von der Route abgekommen seid. Dieser zeigt Euch dann den aktuellen Kurs an.

Midwinter

Die Story

Bei Midwinter handelt es sich um ein hochkomplexes Strategiespiel, in dem es darum geht, in der Rolle des Captain John Stark das Hauptquartier eines gewissen General Master zu zerstören. Das ganze Geschehen findet auf der Insel Midwinter statt, die, wie es der Name schon vermuten lässt, unter einer dicken Schneeschicht liegt. Dadurch ist eine Fortbewegung auf der Insel nur auf Skiern, in einem Schneebuggy oder mit einem Flugdrachen möglich. Während der Benutzung der einzelnen Fortbewegungsmittel wird das Bild in einer Vektorgrafik dargestellt. Hauptziel von Midwinter ist es, sich zum Hauptquartier von General Master durchzuschlagen, möglichst ohne dabei von den Flugzeugen des Gegners verwundet zu werden, um anschließend den General in die ewigen Jagdgründe zu befördern.



Die Bewertung

Besonders für diejenigen unter Euch, die mit Strategiespielen nicht so viel am Hut haben, sollte Midwinter zumindest mal ein Blick wert sein. Da man hier durch die interessante Grafik selber in die Reihen der Kämpfer treten kann und nicht nur auf der Karte den Überblick hat, wird dieses Spiel zu etwas völlig Neuem. Leider ist die Grafik nur durchschnittlich, da in der Vektordarstellung nur wenige Details zu erkennen sind. Trotzdem kann man dieses Strategiespiel jedem Neueinsteiger und auch allen Profis wärmstens empfehlen.

Midwinter	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	6



Info

Name:	The Top League
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, ausführliche deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

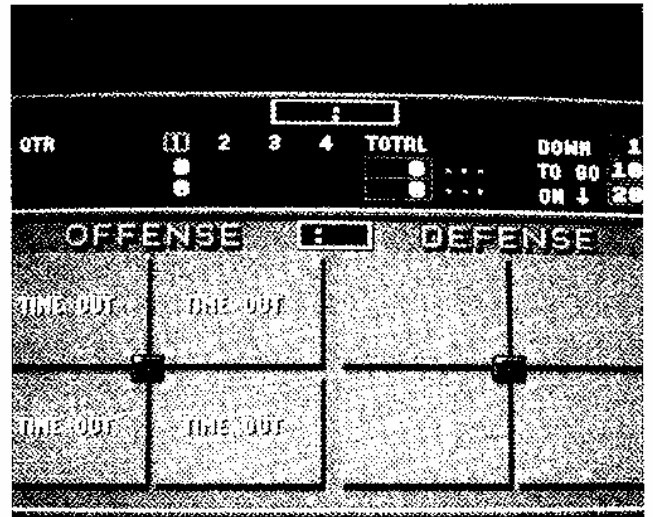
Tips & Tricks

- Benutzt für weite Strecken lieber den Flugdrachen, da es sich damit schneller fortbewegen läßt.
- Bei sehr weiten Entfernungen solltet Ihr zuerst das Funkgerät benutzen, um die Lage am Zielort zu erfragen.
- Laßt Euch beim Skifahren besser nicht auf einen Kampf mit einem Flugzeug ein, da Eure Gewinnchancen hier sehr gering sind.

TV Sports Football

Die Story

Alle Fernsehsportler und Computerspieler-Fans aufgepaßt! Ihr habt nun die Möglichkeit, Euch auf Eurem Amiga sportlich zu betätigen. Mit TV Sports Football wird, wie der Name schon sagt, ein American-Football-Spiel simuliert. Das Kürzel TV besagt, daß hier nicht nur das Spiel an sich, sondern auch das Drumherum, wie Fernsehansage oder Werbung, mitintegriert sind. Bei diesem Spiel wurden alle Taktiken und Regeln des Originals übernommen. Auch Liga- und Trainingsspiele sind ebenso wie Trainerwechsel und Aufstellungsänderung möglich.



Die Bewertung

Gleich vorweg kann man sagen, daß TV Sports Football die beste American-Football-Simulation ist, die es auf dem Amiga gibt. Was ja auch nicht besonders schwer ist, da es auch die einzige ernstzunehmende ist. Scherz beiseite, dieses Spiel ist wirklich erstklassig gemacht, da es den gesamten Spielablauf genauso wie im amerikanischen Fernsehen darstellt, beispielsweise mit Ansage der Mannschaften oder Bekanntgabe des Torschützen. Von Grafik und Sound her kann dieses Spiel wirklich zu recht als das beste dieser Art bezeichnet werden.

TV Sports Football

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	5



saugt!

Info

Name:	The Top League
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, ausführliche deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM



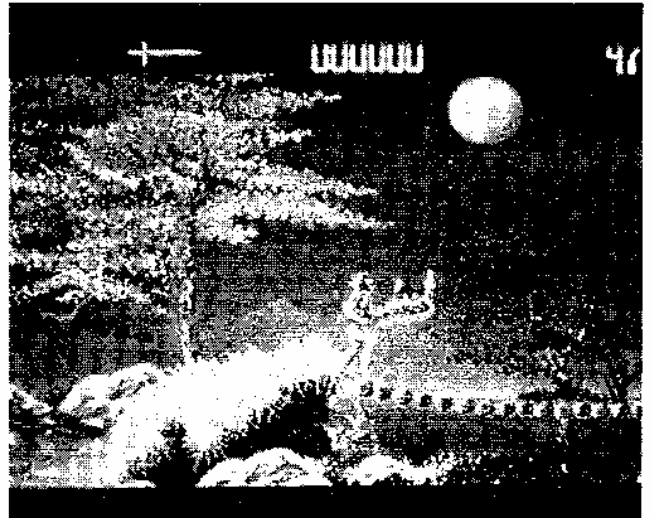
Tips & Tricks

- Drückt am Anfang noch nichts, da der Computer Euch dadurch so lange hilft und für Euch spielt, bis der Joystick bewegt oder ein Knopf betätigt wird.
- Laßt Euch am Anfang vom Computer die Feldschüsse auf das Tor durchführen, da er bei einem ungeübten Spieler eine höhere Trefferquote hat.

Unreal

Die Story

Artaban kann es gar nicht fassen. Vor wenigen Tagen noch war er glücklich verheiratet, und jetzt hat man ihm seine Frau entführt. Schuld daran hat ein kupferner Drache, der es sich zur Angewohnheit gemacht hatte, in dem schönen Tal, das die beiden bewohnten, herumzutollen. Isolde hatte sich so sehr an die Anwesenheit des Drachens gewöhnt, daß sie, als er einige Tage nicht kam, auf den höchsten Berg des Tals stieg und drei Tage nach ihm rief. Dieses Rufen hörte, wie es das Schicksal so will, einer der Schergen des Polymorphen, des absolut Bösen. Also entführte er sie und brachte sie zu seinem Herren. Dieser war von Isoldes Schönheit so angetan, daß er beschloß, sie zu seiner Frau zu machen. Dies wollte Artaban natürlich um jeden Preis verhindern, und so beschloß er, zusammen mit Dracus, dem Drachen, sich auf die Reise zum fliegenden Schloß zu begeben, das noch nie jemand zuvor lebend verlassen hatte. Er hat nur drei Wochen Zeit bis zur Hochzeit, und so muß er weite Strecken auf dem Rücken des treuen Drachen zurücklegen. Kurz vor seiner Abreise trifft er noch auf einen alten, aber sehr mächtigen Mann, der ihm ein Zauberschwert anvertraut.



Unreal besteht aus 8 Leveln. 5 davon absolviert man auf dem Rücken des Drachen sitzend in 3-D-Ansicht, die anderen sind in konventioneller Seitenansicht, in denen sich Artaban von links nach rechts durchhackt. Die 3-D-Level sind Baller- und Reaktionsspiele zugleich. Man muß Bergen und Bäumen oder anderen Dingen ausweichen, während man allerlei Ungetier dezimieren sollte. Auch Extrawaffen werden angeboten. Die 3 restlichen Level führen durch Wälder, Sümpfe, Berge und Steppen, in denen Artaban nichts anderes als einen sexy Lendenschurz à la Conan als Bekleidung trägt. Sein Zauberschwert schwingt er natürlich reichlich und mit viel Erfolg. Hat man die 8 Levels durchquert, kann man sich dem bösen Obermagier stellen, um ihn endgültig zu besiegen und die geliebte Frau zu befreien. Damit das Ganze trotz des horrenden Schwierigkeitsgrades zu schaffen ist, kann man nach jedem absolvierten Level das Spiel speichern.

Die Bewertung


Die Grafik von Unreal gehört wirklich zu dem besten, was man bislang auf dem Amiga sehen konnte. Auch alle anderen technischen Dinge sind brilliant gelöst, kein Scrolling ruckelt, und die Animationen sind weich und natürlich. In den 3-D-Leveln ist die Grafik so rasant, wie man sie bisher nur von Spielautomaten her kannte. In den 2-D-Leveln ist die Grafik noch fantastischer. Die Hintergründe sind hier detailliert und fantasievoll gezeichnet, manchmal könnte



man meinen, einen Trickfilm zu sehen. Nur die Gegner lassen etwas die Liebe im Detail fehlen, aber dies fällt in der Hitze des Gefechts kaum auf. Der Sound eröffnet neue Dimensionen. Man kann Feuer wirklich in Stereo knistern oder einen Wasserfall rauschen hören. In einem Wald ist es auch stiller als auf der Ebene, wo schon mal der Wind pfeifen kann, und man kann immer die für die Landschaft typischen Geräusche vernehmen. Dies führt zu einer Wirklichkeitstreue, wie man sie so noch nicht auf dem Amiga erlebt hat. Man glaubt fast, auch noch Gerüche wahrzunehmen.

Angesichts dieser technischen Meisterleistungen bleibt das Spielprinzip doch etwas zurück. Es unterscheidet sich kaum von althergebrachten Prügelspielen, auch wenn manchmal ein Rätsel zu lösen ist, um schwierige Passagen zu überqueren. Hier hätte mit etwas mehr Sorgfalt einiges getan werden können. Über diese Tatsache kann auch die malerisch geschriebene Einleitung nicht hinwegtäuschen. Der Schwierigkeitsgrad ist mörderisch hoch; ist der erste 3-D-Abschnitt noch einfach zu bewältigen, scheiden sich beim folgenden Abschnitt für viele schon die Geister. Da hilft es auch nichts, daß an einen Trainingsmodus gedacht wurde, der einem nach dem Scheitern in einem Level das Üben in selbigem erlaubt. Wer gut spielt oder viel Zeit zum Üben hat und sich auch an dem simplen Spielprinzip nicht stört, den wird mit Unreal eine wahre Augenweide erwarten.

Unreal	
Grafik:	6
Sound:	6
Motivation:	4

*gut!*

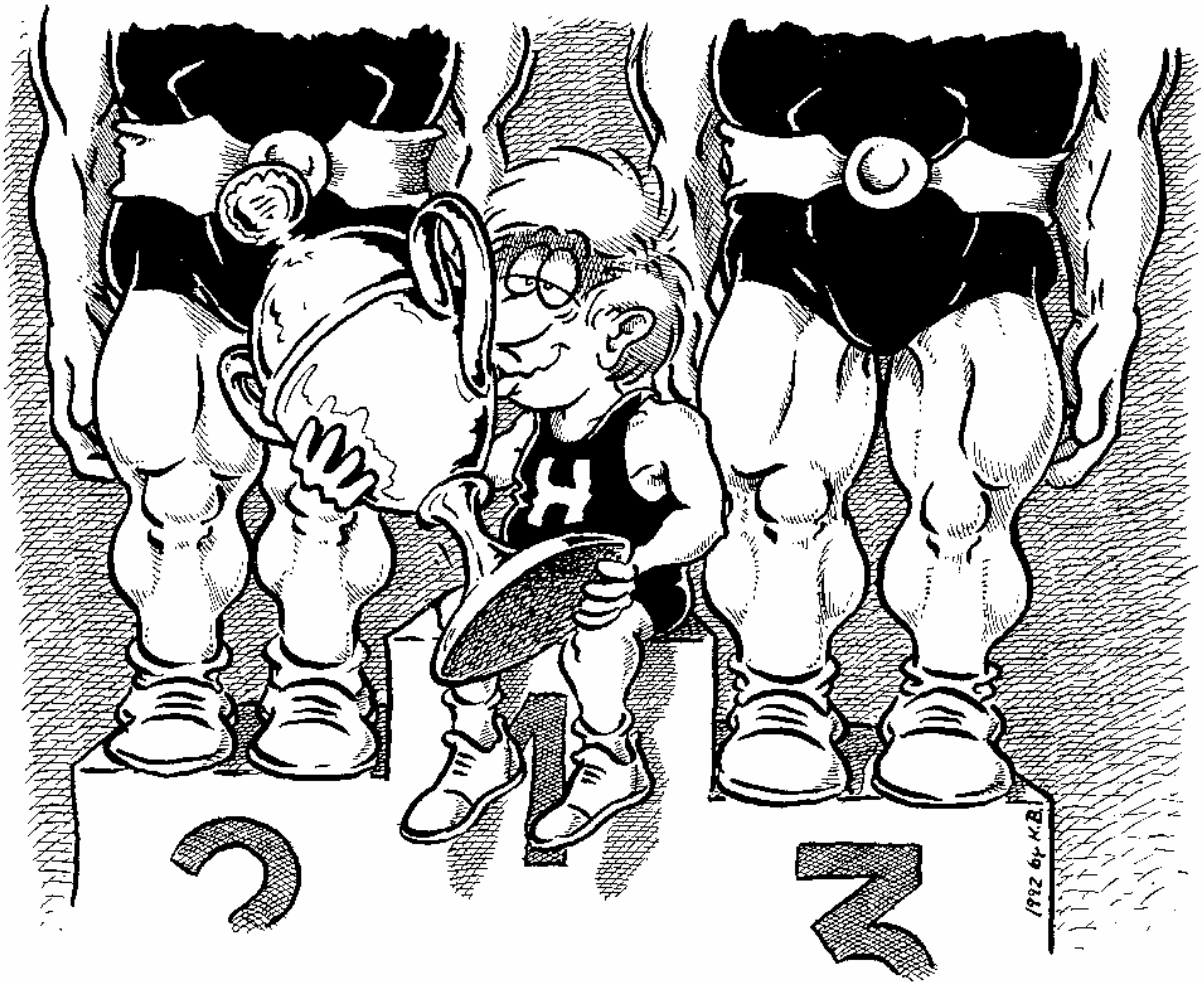
Info

Name:	Unreal
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Am Lagerfeuer könnt Ihr Euer Zauberschwert anzünden und so dessen Schlagkraft verstärken.
- Alle Grafikteile, die sich bewegen, genauer betrachten und – wenn möglich – mit dem Schwert berühren.
- Hat man einen Schalter gefunden, kann es nötig sein, diesen später durch Zurücklaufen nochmals zu betätigen.

Sportspiele





Bundesliga Manager professional

Die Story

Fußball ist bekanntlich der Nationalsport schlechthin. Millionen von Zuschauern feuern ihre Stars und Lieblingsvereine im Stadion oder vor dem Fernseher an. Doch

das Privileg, Entscheidungen zu fällen und dergleichen, hat nur eine kleine Gruppe: die Trainer und die Manager. Genau hier setzt der *Bundesliga Manager* an. Ihr übernehmt als echtes Multitalent die Posten von Teamchef, Trainer und Kassenwart und führt den Verein Eurer Wahl zum Erfolg (oder auch nicht!).

Hierzu gibt es drei verschiedene Verfahren. Das erste ist der Endlos-Modus, in dem Ihr ohne Zeitbegrenzung Eure Mannschaft von der Amateur-Oberliga bis in die Bundesliga befördern müßt, was unter Umständen ziemlich lange dauern kann. Wer nur mal zwischendurch eine Runde spielen will, der sollte den Drei-Jahres-Modus wählen. Man beginnt schon in der Bundesliga und muß nur drin bleiben und – wenn möglich – auf einen der vorderen Plätze kommen. Allerdings kann sich das eine geraume Weile hinziehen. Deshalb gibt es noch den superkurzen Ein-Jahres-Modus, in dem es um den Gewinn des Meisterschaftspokals geht.

Doch wie es sich für eine anständige Fußballsimulation gehört, ist das natürlich noch nicht alles. Bevor man seine Mannen ins Stadion zum Kicken schickt, gibt es eine ganze Menge Dinge zu erledigen. Bei Vertragsverhandlungen und Spielertransfers sind ein gutes Gespür für kaufmännische Dinge und etwas Glück vonnöten. Acht Trainingslager bieten sich an, um das Ballgefühl der Spieler zu verbessern. Sie sind dabei nach Leistung und besonderen Trainings-schwerpunkten sortiert. Dementsprechend verhält sich auch der Preis. Auf keinen Fall sollte man die Ausrüstung des Stadions und die Werbung in diesem vergessen, schließlich wollen auch noch die Nachwuchsmannschaften unterstützt werden. Auch ein wöchentliches Balltraining sollte auf Eurem Programm als Trainer stehen, in dessen Funktion Ihr dann auch gleich über die Aufstellung der Mannschaft entscheiden müßt. Stimmt schließlich alles, geht's auf in den Kampf, das Spiel kann beginnen.

Spätestens hier fällt auf, daß größter Wert auf Authentizität gelegt wurde. Alle Spieler gibt es auch in Wirklichkeit, nur der alte Bundesliga-Modus ist in die Mühlen der Zeit geraten. Trotzdem verwendet ihn *Bundesliga Manager professional* noch. Bis zu vier Spieler können die Betreuung je einer Mannschaft übernehmen, man kann aber auch allein spielen. Das Spiel wird an Hand animierter Torszenen mit den genutzten und vergebenen Chancen dargestellt, ganz wie bei der Sportschau im Ersten. Alle Ergebnisse fließen in die umfangreiche Statistik



ein, die wirklich keine Frage unbeantwortet läßt. Als nettes Zusatzprodukt gibt's für Fans, deren Mannschaft nicht vertreten ist oder nicht in der gewünschten Liga spielt, einen Team-Editor und sogar einen Torszenen-Editor. In diesem kann man sich wie ein Regisseur seine eigenen nervenaufreibenden Torszenen basteln.

Die Bewertung

Auch für die, die Fußball nicht zu ihren Lieblingssportarten zählen, ist Bundesliga Manager professional interessant. Es ist nämlich eine hochkomplexe Wirtschafts- und Strategiesimulation, die seinesgleichen sucht. Die Fülle der Optionen ist einfach erdrückend, aber trotzdem reizen die kurzen Modi mal für ein Spiel zwischendurch. Vor allem mit zwei oder mehr Spielern kommt helle Freude auf. Wer's dann lieber ernst und strategisch mag, der kann den Endlos-Modus genießen.

Grafisch ist das Spiel auf jeden Fall Spitze. Die vielen Menü-Bildschirme sind detailreich und schön gezeichnet, und die Torszenen könnten wirklich fast aus der Sportschau stammen. Auch der Sound stimmt hervorragend ein und die Soundeffekte sind einfach stark. Durch den hohen Grad an Realismus kann man sich sofort mit seiner Lieblingsmannschaft identifizieren und dem echten Trainer mal zeigen, was er so alles falsch macht. Manch einer wird merken, daß es doch nicht so leicht ist und man sich sehr genau mit der Materie befassen muß. Trotzdem ist es nicht allzuschwer zu durchschauen, und wenn man einmal den Dreh raus hat, dann kann man sich kaum noch losreißen. Das Handbuch geht sehr gut auf Anfänger ein. So werden auch die Fußball-Unkundigen bald ihren Spaß haben. Wer schon immer mal eine gute Sportsimulation suchte, sollte sich für Bundesliga Manager professional entscheiden, dem alleinigen Vorreiter vor allem auf dem Fußballsektor.

Bundesliga Manager professional	
Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6

Info

Name:	Bundesliga Manager professional
Hersteller:	Software 2000
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	drei Disketten, ausführliche deutsche Anleitung, Poster
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Tips & Tricks

- Auch gegen Geldprobleme gibt's ein Mittel. Zuerst nehmt Ihr bei der Bank drei Kredite über eine Mark bei einer Laufzeit von drei Monaten auf und dann noch einen vierten, ordentlich großen Kredit, und zwar über 3.999.997 DM. Das Spiel legt zwar Protest ein und meldet, daß ein weiterer Kredit nicht mehr möglich sei, Ihr bekommt das Geld jedoch prompt und schuldenfrei aufs Konto überwiesen. Ab jetzt kann man diese Aktion beliebig oft vornehmen.

- Eine weitere Lösung, um an Geld zu kommen, setzt mindestens zwei Mannschaften voraus. Die erste Mannschaft setzt irgendeinen Spieler auf die Transferliste. Die andere nimmt derweil einen Kredit über 4.000.000 DM auf. Jetzt bietet die zweite Mannschaft der ersten für deren Spieler Ihr gesamtes Vermögen an, wozu Mannschaft eins natürlich ja sagt. Nun läßt die zweite Mannschaft den Vertrag platzen, z.B. durch Verpflichtung für 9 Jahre. Und auf einmal haben beide Mannschaften das Vermögen, das zum Transfer geboten wurde, gutgeschrieben. Um das zu wiederholen, setzt man einfach einen anderen Spieler auf die Transferliste und das ganze Spielchen beginnt von vorne.

- Mit genug Startkapital in der Tasche kann man aber trotzdem einiges falsch machen und deshalb folgen jetzt einige Einsteigertips:
Das Stadion sollte 48.000 Sitzplätze und 30.000 überdachte Plätze besitzen. Des weiteren eine große Anzeigetafel, große, dicke Flutlichtmasten und auch der Komfort und Zustand sollten perfekt sein. Spielt man in der Amateurliga, dann sollte der Eintrittspreis zwecks größerer Besucherzahlen auf 5 DM gesenkt werden. Hierdurch vergrößern sich die Chancen auf einen Heimsieg. Die Werbeverträge sollten im ersten Jahr nicht länger als ein Jahr dauern. Im zweiten Jahr sind die Angebote wesentlich besser. Die optimale Trainingseinstellung sieht folgendermaßen aus: Kondition 2, Taktik 2-5, der Rest wird gleichmäßig auf Schuß und Spiel verteilt.
Die Intensität sollte, je nach Erschöpfungsgrad, zwischen 3 und 5 liegen. Vor schweren Spielen setzt man sie auf das Maximum: Torwarttraining 2, Abwehr 2, Mittelfeld 3, Angriff 3.

- Will man gute Nachwuchsspieler heranziehen, darf man auf keinen Fall bei der Jugendarbeit geizen. 22.000 DM haben sich als gut erwiesen. Da man nun sowieso genug Geld hat, sollte man so oft wie möglich ins beste Trainingslager fahren. Als Aufstellung ist 3-4-3 zu empfehlen. Die Linksfüßler spielen dabei links und die Rechtsfüßler rechts. Erschöpfte Kicker spielen meistens nicht besonders gut, also sollte man besser erholte einsetzen. Der Einsatz im Spiel sollte normalerweise zwischen orange und dem ersten Rot-Ton liegen, bei schweren Spielen kann man ihn aber ruhig bis zum Maximum raufschauben.

Face-off Ice Hockey

Die Story

Der Hersteller verspricht einen Nachfolgerhit zur hauseigenen Fußballsimulation Manchester United Europe, in der es genauso wie hier darum geht, eine Mannschaft zu managen und – wenn man möchte – auch selbst in das Spielgeschehen einzugreifen.

Bei Face-Off habt Ihr die Möglichkeit, entweder nur Eishockey zu spielen, nur die Rolle des Managers zu übernehmen oder beides zusammen. An der Managementoption können bis zu vier Spieler teilnehmen, wobei man aus 30 verschiedenen Nationen auswählen kann. Als Manager hat man z.B. die Möglichkeit, seiner Mannschaft einen freien Abend zu gönnen, was sich selbstverständlich auch auf die Motivation der Spieler auswirkt. Man kann jeden einzelnen Spieler gezielt trainieren lassen, die Taktik ändern oder sich zahlreiche Statistiken anzeigen lassen. Im Action-Modus kommt so richtig Freude auf, da alles genauso wie im richtigen Spiel abläuft, wie z.B. Strafminuten, Spielerwechsel, Fouls und ähnliches. Auf Wunsch kann man sogar zwischen den Drittelpausen eine Eispoliermaschine einsetzen lassen, die Zeit eines Drittels einstellen oder wenn man möchte, auch die schönsten Torszenen in einer Wiederholung ansehen.



Die Bewertung

Aufgrund der realitätsnahen Darstellung der Grafiken, insbesondere während des Spiels, spricht diese Eishockeysimulation, vom Aussehen her, sehr an. Auch die zahlreichen Einstellmöglichkeiten, wie z.B. Auswahl aus fünf verschiedenen Sprachen, Schiedsrichter oder Schwierigkeitsgrad, lassen keine Wünsche offen. Einziges Manko ist der etwas dürftige Sound, der zwar gut plaziert ist, aber auf die Dauer im wahrsten Sinne des Wortes eintönig klingt. Insgesamt läßt sich aber sagen, daß den Programmierern dieses Spiels ein guter Wurf gelungen ist.

Face-Off Ice Hockey

Grafik:	5
Sound:	2
Motivation:	5



gut!



Info

Name:	Face-Off Ice Hockey
Hersteller:	Krisalis
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

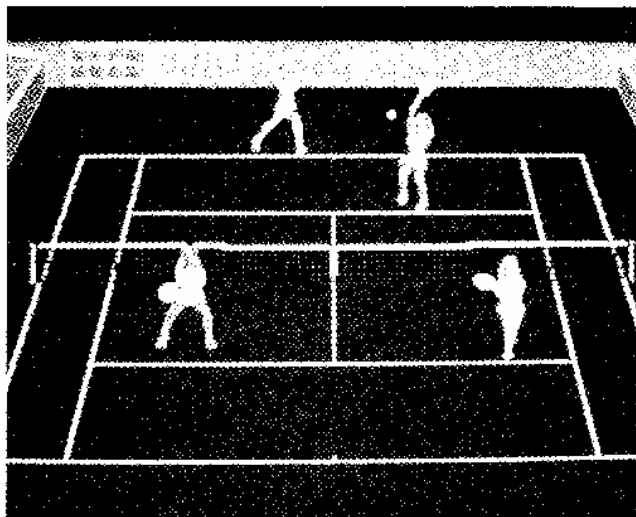
Tips & Tricks

- Ihr solltet Eure Spieler häufig auswechseln, denn wenn sie müde sind, spielen sie nicht mehr so schnell auf dem Eis.
- Wenn der Gegner bei der Fahrt zum Tor einen zu großen Vorsprung hat, kann man als letzte Notlösung den Schiedsrichter foulern.

Great Courts II

Die Story

Great Courts ist ein Tennisspiel aller erster Sahne. Die Ballbewegungen sind realistisch und auch der Spaß kommt nicht zu kurz. Man kann allein oder zu zweit, entweder im Einzel, im Doppel oder sogar im Mixed antreten. Spielt man allein, übernimmt der Computer sogar den eigenen Doppel- bzw. Mixed-Partner.



Great Courts behauptet von sich, eine Tennissimulation für jung und alt zu sein. Deshalb läßt sich auch der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen. Im einfachsten Modus läuft der Spieler noch von sich aus zum Ball und wählt auch den Aufschlag schon vor. Im nächstschwierigeren Modus muß man dies schon selbst übernehmen. Im sogenannten Charakter-Modus schließlich kann man dann sogar einzelne Eigenschaften der Figur, wie Schlaghärte und Kondition, einstellen. Die so erzeugte Spielfigur läßt sich speichern und wieder laden. So kann man sich mehrere Figuren z.B. für seine Freunde oder einfach zum Ausprobieren anlegen. Hat man sich seinen eigenen Charakter zusammengesetzt, kann es weitergehen. Nun hat man die Wahl, entweder an die Ballmaschine zu gehen, ein Freundschaftsspiel zu absolvieren oder voll in den Turnier-Modus einzusteigen. Wählt man die Ballmaschine, kann man sich sein eigenes Trainingsprogramm zusammenstellen oder dem Computer die Qual der Wahl per Zufalls-generator auferlegen. Das Freundschaftsspiel eignet sich perfekt für ein kurzes Match zum Entspannen, da man hier direkt auf den Platz und einfach mal unverbindlich eine Runde spielen kann. Hat man dagegen den Turnier-Modus ausgewählt, muß man sich aus einem Spielplan die zu spielenden Matches eines Jahres aussuchen, in denen man antreten möchte. Pro gewonnenem Turnier gibt es eine bestimmte Geldsumme, das Preisgeld, wie im richtigen Leben auch. Natürlich kann man seine erreichten Punkte bzw. seine Laufbahn auch abspeichern.

Außer diesen drei Punkten gibt es auch noch ein Voreinstellungsmenü, in dem sich Individualisten so richtig austoben können. Hier kann man die Art des Platzes, die Spielart, die Anzahl der benötigten Gewinnsätze und noch vieles mehr wählen. Auch die Einstellungen im Charakter-Modus kann man hier verändern. Das Spiel selbst ist eine realistische Tennisumsetzung, nicht nur irgendein billiger Abklatsch. Man kann alle Parameter der Ballbewegung schnell und unkompliziert über den Joystick erreichen. Wie bei einem richtigen Match werden auch hier die Seiten gewechselt und die Spiele und Sätze gezählt. Auch an die Gleichberechtigung wurde gedacht, man kann sowohl als Frau als auch als Mann antreten, wobei die Damen jedoch keinerlei Nachteile gegenüber den Herren besitzen.



Die Bewertung

Great Courts hält, was es verspricht: es ist in der Tat eine realitätsnahe Tennis-simulation. Trotzdem ist es einfach zu bedienen, so daß man kein Joystick-Jongleur sein muß, um einigermaßen gut zu spielen. Dabei ist das Feeling so toll, daß man meinen könnte, wirklich in einem Stadion zu spielen. Die Soundeffekte, die Spieler mit mehr als 1,5 Mbyte RAM-Speicher zu hören bekommen, sind wirklich fantastisch. Aber auch weniger beglückte Menschen müssen nicht traurig sein, auch hier ist der Sound noch umwerfend. Grafisch sieht die Sache auch nicht viel anders aus. Die Plätze sind gut und detailliert gezeichnet, die Bewegungen der Spielfiguren sehr weich animiert. Leider können User mit weniger als 1,5 Mbyte Speicher hier nur zwei Charaktergrafiken bewundern, bei allen anderen sieht man bis zu vier verschiedene Figuren.

Ein netter Gag soll nicht verschwiegen werden. Spielt man als Frau, so hüpfet der Tennisrock beim Aufschlag ein wenig nach oben. Viel Liebe zum Detail wurde allgemein für den grafischen Aufbau des Programms verwandt, wirklich alles sieht gut aus. Ärgerlich ist da nur die nervige Code-Abfrage und die Tatsache, daß man sich mit dem Handbuch so wenig Mühe gegeben hat. Dieses beschränkt sich auf eine knappe Aufzählung der Funktionen und Menüpunkte. Es enthält weder Tips noch eine Beschreibung des Tennis, sei sie noch so elementärer Art. Davon abgesehen hätten Steffi Graf und Boris Becker wahrlich ihre helle Freude an *Great Courts*. Dieses Programm kann jedem passionierten Tennisfreund als Tennisplatz für den Heimgebrauch empfohlen werden. Manch einer wird vielleicht sogar seine Spielstärke verbessern können. Daß das Programm auf Festplatte installierbar ist, gibt wohl den letzten Schuß zur Perfektion.

Great Courts II

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	5



saugt!

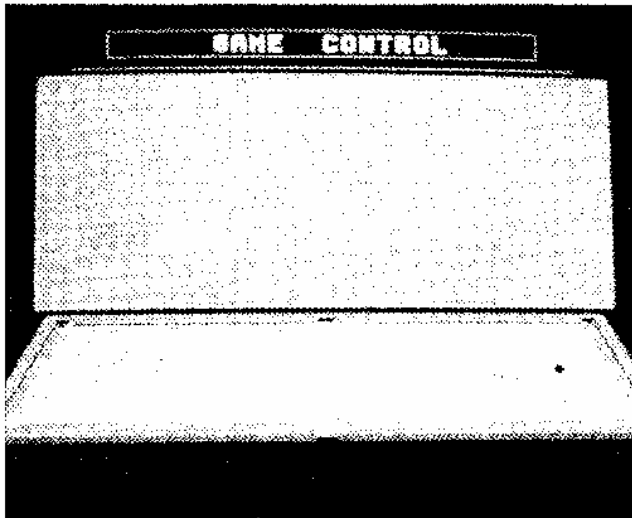
Info

Name:	Great Courts II
Hersteller:	Blue Byte/UBI-Soft
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1,5 Mbyte RAM

Tips & Tricks



- Nach guten Returns sofort vor ans Netz laufen und versuchen, zu schmettern.
- Möglichst lange den Feuerknopf beim Ausholen drücken, dann wird der Ball schneller gespielt.
- Vor dem Aufschlag versuchen, das Fadenkreuz so nah wie möglich an die Seitenlinie zu bringen.
- Spielt anfangs nur kleine Spiele, denn da spielen die Gegner am schlechtesten.
- Senkt man als Anfänger im Charakter-Modus die Kondition seines Spielers auf 50 Punkte, so fällt auch der Schwierigkeitsgrad um ein Vielfaches.
- Sandplätze sind als Anfänger zu bevorzugen, da sie den langsamsten Belag haben.



Jimmy White's Whirlwind Snooker

Die Story

Der Mann, der für diese Snooker-Simulation Pate stand, ist auf den britischen Inseln nahezu eine Legende. In nur einer Saison gewann er Preisgelder von über 600000 \$,

und das, obwohl Snooker nicht gerade zu den Sportarten gehört, mit denen man reich werden kann. Um dem großen Vorbild gerecht zu werden, hält sich *Whirlwind Snooker* natürlich strengstens an die Original-Regeln. Der Billardtisch ist bis auf die Maße völlig normal, und auf ihm befinden sich, im klassischen Dreieck angeordnet, rote Kugeln. An verschiedenen Positionen auf dem Tisch sind weitere bunte Kugeln verteilt. Beschränkt man die Regeln auf ein Minimum, geht es nun darum, abwechselnd je eine rote und eine farbige Kugel in eine der Ecktaschen zu versenken. Wenn man eine farbige Kugel eingelocht hat, so wird diese herausgenommen und an ihren angestammten Platz gelegt. Dies wiederholt sich so lange, bis auch die letzte rote Kugel versenkt wurde. Das ist natürlich nur das Wichtigste, aber wer mehr über die Regeln wissen möchte, der findet eine nützliche Hilfe in dem sehr umfangreichen Handbuch, das nebenbei auch noch die Hintergrundgeschichte von Jimmy White enthält.

Der Tisch wird in gefüllter 3-D-Vektorgrafik dargestellt. Ihr könnt diesen – ähnlich einem Regisseur – heranzoomen, herumfahren und den Tisch kippen, um ihn in die richtige Perspektive zu bringen. Aber auch die übersichtlichere Vogelperspektive steht zur Verfügung. Die ganze Steuerung funktioniert über Icons und ist leicht zu bedienen. Mit Hilfe dieser Icons legt man z.B. Schlagstärke und den Auftreffpunkt des Queues fest. So ist auch den Trickstoß-Fanatikern kein Hindernis in den Weg gelegt. Habt Ihr Euch für den richtigen Stoß entschieden und ihn eingestellt, so führt man diesen per Mausklick aus. Je nachdem, welche Taste Ihr gewählt habt, verfolgt die Kamera entweder den Spielball oder den Ball, der als erstes getroffen wurde. Die Kamerafahrten gestalten sich weich animiert und schnell. Wird Euch das normale Spielen langweilig, obwohl eine ganze Horde von Computergegnern darauf wartet, besiegt zu werden, dann könnt Ihr Euch damit beschäftigen, sogenannte Trick-Shots zu basteln. Diese können ebenso wie fünfzehn Snooker-Partien auf Diskette abgespeichert werden.

Die Bewertung

Whirlwind Snooker ist, um eines gleich vorweg zu sagen, momentan mit Abstand das beste Billardprogramm für den Amiga. Grafisch wird der Amiga voll ausgereizt. Die 3-D-Grafik ist flüssig, sehr schnell und wirkt außerdem äußerst professionell. Dabei wurden aber auch kleine



Gags am Rande nicht vergessen. So z.B. die Kugeln, die ungeduldig werden und Spielereien veranstalten, wenn man zu lange für einen Stoß braucht. Sound ist nicht viel vorhanden, aber das wenige paßt hervorragend und ist qualitativ hochwertig. Die Steuerung ist eine Offenbarung. Sie ist so einfach zu bedienen, daß sich auch Anfänger schnell zurechtfinden. Trotzdem bleibt eine immense Kontrollvielfalt für Profis, die sogar Trickstöße zuläßt. Wem das alles aber immer noch zu kompliziert ist, der kann sich die eingebaute Hilfsfunktion zunutze machen. Mit ihrer Hilfe erzielen auch blutige Anfänger schon bald Erfolge.

Der ganze Spielablauf ist sinnvoll über Menüs und Icons geregelt. Man hat viele Optionen zur Wahl und verliert trotzdem nie den Überblick. Die Möglichkeit, den Tisch aus allen Perspektiven zu betrachten, ist wirklich durchdacht und sehr hilfreich. So ist man doch immer am Ball. Die Computergegner sind gut designed, ihre Spielstärke steigt wirklich kontinuierlich an und sie spielen nie unfair oder nützen irgendwelche anderen Vorteile aus. Der Spielstärkste ist übrigens der simulierte Jimmy White persönlich. Durch die gute Grafik und die geniale Steuerung samt der perfekten Realitätstreue hinterläßt *Jimmy White's Whirlwind Snooker* den fantastischen Eindruck, mit Abstand die beste Simulation auf diesem Gebiet zu sein. Für alle Fans des Billards ein absolutes Muß.

Jimmy White's Whirlwind Snooker

Grafik:	5
Sound:	3
Motivation:	6



saugat!

Info

Name:	Jimmy White's Whirlwind Snooker
Hersteller:	Virgin Games
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung, Regelbuch, Referenzkarte, ein Stück Queue-Kreide, Poster
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

Tips & Tricks

- Wen die ovalen Bälle stören, der sollte bei der Paßwortabfrage dreimal ein falsches Wort eingeben. Bei dem dadurch erzwungenen Neustart wird automatisch in den NTSC-Bildschirm-Modus umgeschaltet und die Kugeln sind schön rund.



Microprose Golf

Die Story

Ein neuer Stern schickt sich an, den Golf-Himmel zu erobern. Microprose Golf glänzt mit elf unterschiedlichen Spielvarianten, vom Training bis zum gesalzenen Turnier, mit bis zu vier Mitspielern. Für jeden Eurer Golfspieler könnt Ihr verschiedene

Charaktereigenschaften festlegen, so grundlegende Dinge, ob man Rechts- oder Linkshänder ist usw. Man kann aber auch die Maßeinheiten für Entfernungsangaben etc. einstellen. Am Anfang startet man mit einem Handicap von 28, dem Maximal-Wert. Das Handicap ist eine Maßeinheit für die Spielstärke beim Golf, bezogen auf einen Idealspieler. Je kleiner das Handicap, desto besser ist der Spieler. Nach jeder Trainingsrunde berechnet Microprose Golf automatisch das jeweilige Handicap. Üben kann man im speziellen das Einlochen und natürlich auch das Abschlagen. Die Steuerung ist kinderleicht zu bedienen, erfordert bei einem richtigen Turnier aber doch einige Übung, da die Flugbahn des Balls sehr realistisch von den Umweltbedingungen beeinflusst wird. An Umwelteinflüssen gibt es Wind, Bodennebenheiten und natürlich die berühmten Sandbunker. Hat man genug trainiert, geht's auf ins richtige Leben.

Zur Auswahl stehen elf verschiedene Spielarten. Hat man seine Wahl getroffen, nennt man dem Computer seinen Namen und wählt den Golfplatz unter sechs verschiedenen aus drei Kategorien. Man sieht sich jetzt mit einer von schräg oben dargestellten Übersichtskarte des Platzes konfrontiert. Von hier aus legt man die Abschlagrichtung mit der Maus fest und bekommt eine Anzeige, wie weit der Ball maximal fliegen wird. Dies sind jedoch theoretische Angaben bei optimalen Wetterverhältnissen und sie weichen mehr oder weniger stark von der Praxis ab. Um alles noch realistischer zu machen, kann man die Position seiner Füße zum Ball und die Höhe des Tee, auf dem der Ball liegt, einstellen. Hat man alles eingestellt, landet man beim Abschlag. Man sieht seine Spielfigur von hinten und die Landschaft ist aus 3-D-Polygongrafik zusammengesetzt. Jetzt kann man die Schlagrichtung noch feinjustieren und dann die Beschleunigung, die die Schlagkraft bestimmt, wählen. Außerdem kann man festlegen, ob der Ball mit oder ohne Effekt gespielt werden soll. Die ganze Steuerung erfolgt mit der Maus über ein Iconsystem am Bildrand. Als Zusatz kann man noch eine Kamera an fünf möglichen Positionen plazieren und so atemberaubende Ballflüge aufzeichnen.



Die Bewertung

An Realität ist Microprose Golf wohl kaum noch zu überbieten, die Fülle der wählbaren Parameter und vor allem die extrem realistischen Ballflugbahnen suchen ihresgleichen. Leider ist die Steuerung für Anfänger etwas kompliziert ausgefallen. Um einen Ball abzuschlagen, muß man binnen Sekunden eine Vielzahl von Einstellungen vornehmen und noch das Fingerspitzengefühl für die richtige Schlaghärte besitzen. Dafür versöhnen aber wieder die fünf Kamerapositionen. Mit dem Betrachten der entstehenden Aufzeichnungen könnte man allein einen Tag zubringen. Auch die vielen Spielmodi sind wohl einzigartig und lassen keinerlei Langeweile aufkommen. Besonders die Möglichkeit, mit vier Spielern anzutreten, sorgt für viel Spaß. Bis auf die Abschlüge hätte die Steuerung wohl nicht einfacher ausfallen können. Alles erfolgt über klar gezeichnete Symbole mit der Maus.

Die Grafik ist leider nicht sonderlich schnell und detailreich, genügt aber für die Zwecke vollkommen, zumal man ohne Probleme Geländeunebenheiten erkennen kann. Das Spiel selbst glänzt durch gute Flugbahnen und ausgeklügelte Plätze. Es ist schade, daß nur sechs Plätze zur Auswahl stehen, aber durch die vielen Spielmodi fällt dies kaum ins Gewicht. Die Anleitung ist umfangreich und gut geschrieben, mit Screenshots und vielen Erklärungen. Ein ausführlicher Grundlagenteil führt auch Nicht-Golfer hervorragend in die Materie ein. Als kleines Bonbon gibt's noch Hochglanzkarten von den einzelnen Plätzen. Wie auch die Anleitung, ist das ganze Spiel komplett deutsch und man findet sich leicht zurecht. Wer eine gute und realistische Golfsimulation sucht und sich nicht an den schwierigen Abschlügen stört, der wird an Microprose Golf seine helle Freude haben.

Microprose Golf	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	6

Info

Name:	Microprose Golf
Hersteller:	Microprose
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 110,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung, sechs Platzkarten, Referenzkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Tips & Tricks

- Den Abschlag solltet Ihr oft und lange üben. Nur so kann man das nötige Feingefühl entwickeln und zu guten Ergebnissen kommen.
- Beim Putten solltet Ihr auf keinen Fall voreilig losschlagen, sondern Windverhältnisse, Beschaffenheit des Untergrunds (abschüssig?) und Geschwindigkeit des Rasens beachten.

Starbyte Super Soccer

Die Story

War der Markt der Fußball-Strategiespiele in letzter Zeit mit vielen unbrauchbaren billigen Programmen gefüllt, so verspricht dies durch *Starbyte Super Soccer* besser zu werden. Obwohl viele dieses Genres schon lange für tot erklärten, fiel den Programmierern von Starbyte doch noch einiges Neues zu diesem Thema ein. Das Programm ist komplett in Deutsch gehalten und orientiert sich entsprechend auch am deutschen Bundesliga-Regelwerk. Wer sich trotzdem gern seine eigene Liga zusammenschustern möchte, der kann dies mit dem Liga-Editor tun. Hier kann man dann auch Feinheiten wie die Anzahl der für einen Sieg vergebenen Punkte usw., bestimmen. Auch einige andere vorgefertigte Ligen stehen zur Verfügung. Hat man sich für eine entschieden, können bis zu sechs Spieler je eine Mannschaft übernehmen. Um die ganze Sache seinem Können anzupassen, kann man aus fünf Schwierigkeitsgraden den passenden auswählen. Nun beginnt der Ernst des Lebens.



Man beginnt zu Anfang in der niedrigsten Verbandsliga und muß sich mit dem Erreichen eines der drei ersten Plätze bis in die Bundesliga hocharbeiten. Zwischendrin gibt's noch die Oberliga und die zweite Liga. Natürlich kann man seine Erfolge abspeichern, denn es ist ja schließlich auch ein weiter Weg nach oben. In *Starbyte Super Soccer* müßt Ihr sowohl den Vereinsmanager als auch den Part des Trainers übernehmen. Als Manager entscheidet Ihr über Eintrittspreise und Werbeverträge für das Heimstadion und die Mannschaft und legt fest, ob und für wieviel Plätze das Stadion ausgebaut werden soll. Die werbenden Firmen sind z.B. Kwelle oder After Nine. Dadurch läßt sich schon ordentlich Geld machen, aber es gibt noch andere Möglichkeiten. Man kann sein Kapital in zinsträchtige Anlagen investieren oder sogar beim Fußballtoto einen Tip für die nächste Bundesligarunde wagen. Hat man sich einmal verschätzt, so kann man immer noch einen Kredit aufnehmen. Als Trainer kümmert Ihr Euch um Aufgaben wie Spielertransfers, Trainingslager und Vertragsverlängerungen. Ein wichtiger Punkt ist auch die Mannschaftsaufstellung und die Wahl der Spieltaktik. Bei der Aufstellung werden pro Spieler drei Angaben zu dessen Technik, der derzeitigen Form und seinen Kraftreserven angezeigt. Außerdem bekommt man noch eine Information über seine Eignung auf der momentanen Position. Hat man sich um all diese Dinge gekümmert, so berechnet das Programm aufgrund der Aufstellung und der Stärke der Mannschaft – vermixt mit einer Prise Zufall – das Spielergebnis. Anschließend kann man sich auf Wunsch in einer Sportschau-ähnlichen Zusammenfassung die wichtigsten Szenen vorführen lassen. Statistiker können nun den Tabellenplatz und die Entwicklung der Finanzen studieren sowie eine Zusammenstellung der



besten Spieler der jeweiligen Liga betrachten. Auch eine Torschützenrangliste ist natürlich vorhanden. Die auf Wunsch abrufbare Beurteilung basiert auf Euren Ergebnissen in den Kategorien Liga, DFB-Pokal, Europa Cup und Eurer Finanzsituation. Für Anerkennungsbedürftige gibt es auch noch eine Highscore-Liste mit den besten Trainern für die Nachwelt.

Die Bewertung

Von Fußballsimulationen war man in den letzten Jahren ja keine großen Glanzleistungen gewöhnt, aber bei *Starbyte Super Soccer* ist es wirklich ganz anders. Die wahre Masse an wichtigen Optionen läßt einem alle Möglichkeiten offen und führt dabei aber nicht in den Sumpf der Unübersichtlichkeit. Die exakte Simulation der Bundesliga wird sogar Perfektionisten zufriedenstellen, zumal man ja sowieso alles ändern kann, was einem nicht paßt. Die Grafik ist zwar äußerst schlicht gehalten und die fernsehartigen Zusammenfassungen sind auch keine Programmiergroßtaten, aber dies macht auch nicht den Reiz dieses Spiels aus. Bei einer so umfangreichen Simulation erwartet man nicht unbedingt eine Superaufmachung, solange sie nur zweckdienlich ist und nicht stört. Der Sound dagegen ist stimmungsvoll und aufputschend. Er ist ständig zu hören, bleibt jedoch meist unauffällig im Hintergrund. Wer Franz Beckenbauer schon immer mal zeigen wollte, daß er es besser kann, oder wer ein absoluter Fußballfan ist, für den ist *Starbyte Super Soccer* ein Muß. Aber auch alle anderen ernsthaften Strategiefreunde werden mit diesem Spiel sicher nicht danebengreifen.

Starbyte Super Soccer

Grafik:	3
Sound:	4
Motivation:	5



gut!

Info

Name:	Starbyte Super Soccer
Hersteller:	Starbyte
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

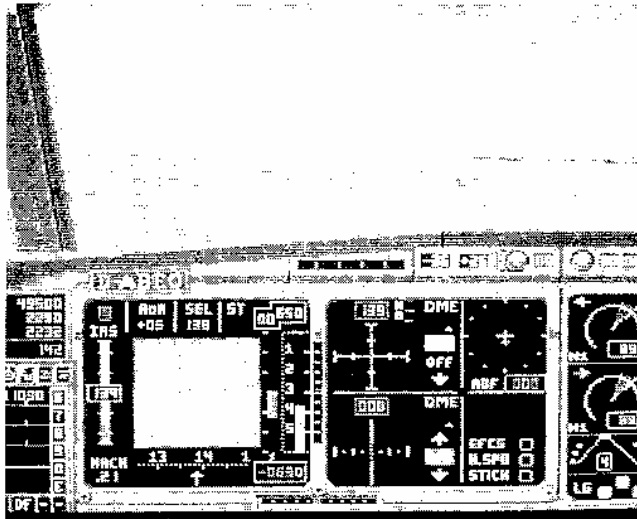


Tips & Tricks

- Versucht, möglichst effektive Werbeverträge zu schließen. Man sollte nicht gleich den erstbesten annehmen.
- Nutzt die Trainingslager und seht Euch vorher an, was diese verbessern.
- Achtet darauf, immer mindestens sieben Spieler frei zu haben, sonst drohen hohe Strafen.
- Das Toto ist ein guter Weg, um viel Geld zu verdienen.

Simulationen





A 320 Airbus

Die Story

Zivile Flugsimulatoren waren auf dem Amiga bis jetzt kaum anzutreffen. Außer dem antiquierten Flugsimulator II fand sich kaum ein Spiel, das die Erwähnung wert gewesen wäre. *A 320 Airbus* schickt sich nun an, diesen Mißstand zu ändern. Simu-

liert wird allerdings ein ganz anderes Flugzeug, ein Airbus. Bei der Simulation wurde größter Wert auf Detailtreue gelegt und so stimmt die Cockpit-Einrichtung haargenau mit der Wirklichkeit überein. Auch die Flugleistungen und die sonstigen Daten stimmen bis zur dritten Kommastelle.

Zu Beginn jedes Fluges legt Ihr den Start- und Zielflughafen fest und nehmt eine beliebige Anzahl Passagiere und Fracht auf. Auch den Treibstoff sollte man besser nicht vergessen. Durch Angabe der Abflugzeit bestimmt man die Lichtverhältnisse. Nun kann man entweder ein wenig üben oder man beginnt gleich seine Karriere als Pilot. Nachdem man seinen Namen eingegeben hat, erhält man den aktuellen Wetterbericht. Auf Wunsch kann man sich auch sein eigenes Wetter zusammenbasteln. Hat man sich entschieden, findet man sich auf dem gewählten Startflughafen in Warteposition wieder. Zuerst muß man zur Startbahn rollen, um dort mit Vollgas und kleinen Richtungskorrekturen abzuheben. Vorher ist es jedoch unbedingt nötig, den Computer mit den Daten der Funkleitfeuer zu programmieren, die man den beigefügten Original-Flugkarten entnehmen kann. Ist alles erledigt und habt Ihr die Reiseflughöhe erreicht, heißt das Motto zurücklehnen und Kaffee trinken. Alternativ kann man auch den Zeitraffer einschalten. Vor dem Zielflughafen drosselt man dann die Geschwindigkeit, sinkt und schaltet das automatische Landesystem ein. Auf Wunsch übernimmt der Computer die Landung vollständig, Ihr könnt Euch aber auch nur per Anzeige im HUD helfen lassen. Nach erfolgreicher Landung werdet Ihr von Kopf bis Fuß bewertet und je nach Ausfallen des Berichts befördert oder gar degradiert. Natürlich kann man seinen alten Stand auch beibehalten. Alle diese Daten werden dann auf Diskette gespeichert, damit man seine Karriere weiterführen kann. Endgültiges Ziel ist es, Chefpilot zu werden, dies läßt sich jedoch garantiert nicht unter 600 Stunden (sechshundert!) Realzeit bewältigen. Wer es doch geschafft hat, wird in den elitären Kreis der Thalion-Flieger aufgenommen und erhält besondere Unterstützungen und Zugang zu einem speziellen Fanclub.



Die Bewertung

Sobald man die Packung öffnet, erkennt man, daß *A 320 Airbus* kein Spiel ist, das man zwischendurch spielt. Man findet originale Flugkarten und ebenfalls Original-Flugplatzbeschreibungen. Des weiteren ist ein dickes Handbuch beigelegt. Das Programm selbst ist auf höchstmögliche Realitätstreue ausgelegt, was auch die Unterstützung durch Lufthansa und die Airbus GmbH beweist. Flugverhalten und Cockpit-Einrichtung, sogar die Funkfeuer und die Flugplatzbeschaffenheit sind so wie im richtigen Leben auch. Um einen Flugplatz anfliegen zu können, reicht es nicht nur, seine Position zu kennen, man muß auch die Funkfeuer, über die man navigiert, die Anflughöhe und Geschwindigkeit kennen. Auch die Landebahnlänge ist von Bedeutung. Im Flugzeug selbst kann man alles tun, was die richtigen Piloten auch können: man startet die Motoren, stellt die Klappen ein und bedient Bremsen und kann sogar Umkehrschub verwenden. All das ermöglicht ein extrem lebensechtes Fluggefühl.

Hier stößt man auch auf den einzigen Kritikpunkt des Spiels. Das Handbuch wird dem Charakter der Simulation in keinsten Weise gerecht. Es fehlen genauere Angaben und Erklärungen zu den Funkfeuern und anderen Navigationsarten. Dieses wichtige Thema, mit dem man ständig konfrontiert wird, wird auf nur zwei Seiten behandelt. Sogar die technischen Daten des Airbus fehlen. Hier kann einen auch das DIN-A3-Poster des Innenraums nicht mehr versöhnen. Spielerisch wird weniger Wert auf das Fliegen selbst als vielmehr auf die genaue Navigation und Landung gelegt. Der Flug passiert, von gelegentlichen Korrekturen und Anfliegen eines neuen Funkfeuers abgesehen, ganz von allein. Man muß nur die Koordinaten der Bezugspunkte aus den Karten heraussuchen, und schon geht's los. Angesichts der mangelhaften Handbuchbeschreibung kann dies allerdings schon zur Tortur werden. Nur die Landung setzt etwas fliegerisches Können voraus, wenn man sie selbst vornimmt. Die Grafik ist nicht mehr zeitgemäß, sie ist ziemlich langsam und bis auf die Flughäfen ohne jegliche Bodendetails. Sound ist nicht vorhanden, nur ein paar Motorengeräusche kann man hören.

A 320 Airbus ist ein Spiel für alle, die Zeit und Lust haben, sich in die Bedienung eines modernen Verkehrsflugzeugs einzuarbeiten. Auch Anfänger können bald Erfolge verzeichnen. Leider ist das Handbuch aber nur eine mangelhafte Unterstützung und so muß man vieles ausprobieren. Trotzdem ist *A 320 Airbus* ein Hit-Spiel mit völlig neuem, friedlichem Konzept.

A 320 Airbus

Grafik:	4
Sound:	2
Motivation:	6



saugut!



Info

Name:	A 320 Airbus
Hersteller:	Thalion
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 130,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, Poster, zwei Flugkarten, ein Flughafenverzeichnis
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Übt das Lesen und Interpretieren der Flugkarten. Im Handbuch ist dieser Punkt nur unzureichend erklärt. Zu diesem Zweck versucht Ihr einfach, die in den Beispielen genannten Codes und Zahlenkombinationen mit Hilfe der Karten nachzuvollziehen.
- Wer sich genauer für die technischen Grundlagen und Hintergründe interessiert, sollte zu entsprechender Fachliteratur greifen.

Air Combat Aces

Diese Kompilation beinhaltet drei Spiele.

F16 Falcon

Die Story

Das simulierte Flugzeug ist, wie der Name schon sagt, die F16 Falcon, die erste Version dieses großartigen Abfangjägers. Vor dem Start kann man sich den Schwierigkeitsgrad nach eigenem Ermessen zusammenstellen. Man kann die Realitätstreue des Flugverhaltens genauso bestimmen wie die Anzahl der Feindflugzeuge, die einem gleichzeitig ans Leder wollen. Auch deren Intelligenz könnt Ihr bestimmen. Zur Auswahl stehen über 10 Missionen, die Ihr nach Belieben und Können frei auswählen könnt. Danach habt Ihr noch die Qual der Wahl bei der Bewaffnung, fast alles steht zur Verfügung, jedoch sind manche Teile gerade nicht vorrätig oder einer Eurer Kollegen hat sich das letzte Stück geschnappt. Habt Ihr Euch entschieden, befindet Ihr Euch auf der Startflughahn Eures Heimatflughafens und könnt abheben. Die Missionen müßt Ihr dabei allein fliegen, es begleitet Euch zwar ein Flügelmann, aber der hat mit sich selbst zu tun und bewertet nur Euer Abschneiden. Die Missionen sind vielfältig und reichen vom Bombardieren eines Flughafens über das Zerstören von Brücken bis zum Abfangen eines feindlichen Flugzeugs.

Um Euch vorzubereiten, gibt es auch noch eine Trainingsoption. Neben dem normalen Training bestehen verschiedene Möglichkeiten, direkt in Luftkämpfe einzusteigen oder Kunstflugmanöver nachzufliegen. Nach jedem Einsatz erfolgt eine Bewertung: entweder Ihr kommt vor das Kriegsgericht oder bekommt eine Medaille. Auch die Anzahl der gesamten Abschüsse und Bodenziele wird einem gemeldet. Dies wird Euch in netten Zwischenbildern gezeigt. Auch wenn man abstürzt, bekommt man ein solches zu sehen. Für all das gibt es Punkte, die dann die Bewertung darstellen. So könnt Ihr eine eigene Karriere starten und möglichst viele Punkte erreichen. Befördert werdet Ihr nicht von allein, das legt Ihr mit dem Schwierigkeitsgrad fest. Aus dem Cockpit und von außerhalb stehen eine beliebige Zahl von Außenansichten zur Verfügung, da man seinen Blickwinkel frei bestimmen kann. Eine Satellitensicht zeigt das Kampfgeschehen aus der Vogelperspektive. Wer will, kann sich nach dem Flug seine Manöver auch als Flugschreiberbewegungen ausgeben lassen. Um keine Langeweile aufkommen zu lassen, gibt es eine Zwei-Spieler-Option via Nullmodem-Kabel, mit der man sich auch mit einem ST, PC oder Mac vernetzen kann.





Die Bewertung

Falcon gibt es zwar schon relativ lange für den Amiga, in puncto Spielspaß und Fluggefühl bleibt er jedoch nahezu unübertroffen. Die Grafik ist detailreich und trotzdem schnell. Die gegnerischen Einrichtungen sind ebenfalls realistisch dargestellt, wenn man z.B. einen Laster beschießt, sieht man das ausgebrannte Gestell durch die Luft wirbeln und dergleichen. Der Sound beschränkt sich zwar auf digitalisierte Geräusche, die aber sind vom Feinsten. Man hört Kugeln wirklich an sich vorbeipfeifen und auch das Motorengeräusch ist sehr realistisch. Die Steuerung ist an Realismus vor allem in den schwereren Spielstufen kaum noch zu überbieten.

Viele Faktoren werden in Echtzeit in das Flugverhalten eingerechnet, je leichter das Flugzeug wird, desto schneller, spritziger und belastbarer wird es. Viele der Funktionen werden über Tastatur bedient, und da es wirklich immens viele sind, kann man anfangs leicht die Übersicht verlieren. Mit der Zeit geht aber alles leicht von der Hand. Die Waffenauswahl ist zwar prinzipiell gut gelungen, durch das Zufallssystem ist es jedoch manchmal nicht möglich, sich richtig auf eine Mission vorzubereiten. Die Gegner reagieren, je nach Einstellung, sehr intelligent, manche sind richtige Flugasse. Die Missionen sind ausgeklügelt und umfangreich. Wem aber trotzdem langweilig wird, der kann ja immer noch zusammen mit einem Freund heiße Luftkämpfe austragen. Missionen für zwei Spieler gibt es aber leider nicht. Die Menüführung ist gut gelungen und durchdacht.

Nur Festplattenbesitzer werden sich etwas ärgern, denn Falcon kann nicht auf Festplatte installiert werden. Dies ist aber kein großes Manko, da nur zwei Disketten zu wechseln sind. Wer einen guten Flugsimulator mit vielen Möglichkeiten und realistischem Fluggefühl sucht, der ist mit F16 Falcon trotz des Alters immer noch gut bedient. Aber auch Action-Freunde werden auf niedrigen Realitätsgraden nicht zu kurz kommen. Nicht umsonst ist Falcon immer noch ein Kultspiel.

F16 Falcon

Grafik:	5
Sound:	4
Motivation:	6



saugat!

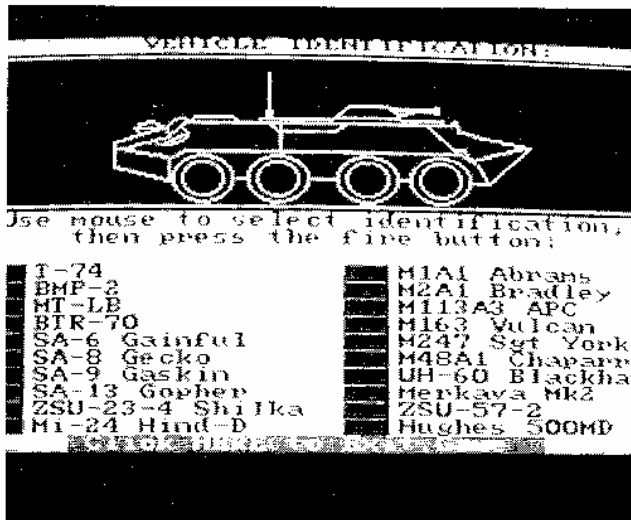
Info

Name:	Air Combat Aces
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, zwei deutsche Anleitungen
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM



Tips & Tricks

- Bei einigen Missionen darf man den ALQ 131 Radarstör-Pod nicht benutzen. Mit diesem Trick geht's trotzdem: Fliegt einfach die Mission ganz normal mit dem Pod bis zum Ende und werft vor der Landung den Pod ab. Die Mission wird jetzt so bewertet, als wärt Ihr ohne abgeflogen.
- Wenn Euch während eines Luftkampfes die Raketen ausgehen, dann drückt einfach gleichzeitig <X>, <Control und <Shift>. Jetzt habt Ihr acht Sidewinder und ein aufgefülltes MG-Magazin.



Gunship

Die Story

Der Klassiker *Gunship* ist ein perfekter Hubschraubersimulator, der wirklich alles zu bieten hat: von unterschiedlicher Bewaffnung über Nachteinsätze bei verschiedenen Witterungsverhältnissen bis hin zu einer Fülle von Missionen mit unterschied-

lichem Schwierigkeitsgrad. Es stehen Tag- und Nachteinsätze zur Verfügung. Objekt der Begierde ist hier ein Ah-64-Apache-Panzerabwehrhubschrauber. Die Missionen werden nicht nach einem vorher festgelegten Schema geflogen, man bekommt in der Luft je nach Situation Meldung zu neuen Angriffszielen. Die Bewaffnung ist frei wählbar und wirkt sich natürlich auch auf das Flugverhalten aus. Außer Bodeneinsätzen kann es noch zu heißen Luftgefechten kommen.

Die Bewertung

Gunship ist einer der besten Simulatoren auf seinem Gebiet. Die Missionen sind abwechslungsreich und die Witterungsverhältnisse geben der Sache den richtigen Biß. Man hat eine große Anzahl von verschiedenen Waffen zur Auswahl und wird man einmal getroffen, dann schmiert man nicht gleich wie ein Stein ab oder explodiert gar, sondern der Schaden ist genau auf den Treffer und die Waffe ausgerichtet. Leider sind durch alle diese Effekte die Realität der Vektorgrafik und die Steuerung nicht eben schnell. Nur über die Moral läßt sich streiten, aber wem es nichts ausmacht, auch einmal 100 Infanteristen mit einer Rakete zu vernichten, anstatt einen Panzer zu zerstören, der wird an *Gunship* Gefallen finden.

Gunship	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	5

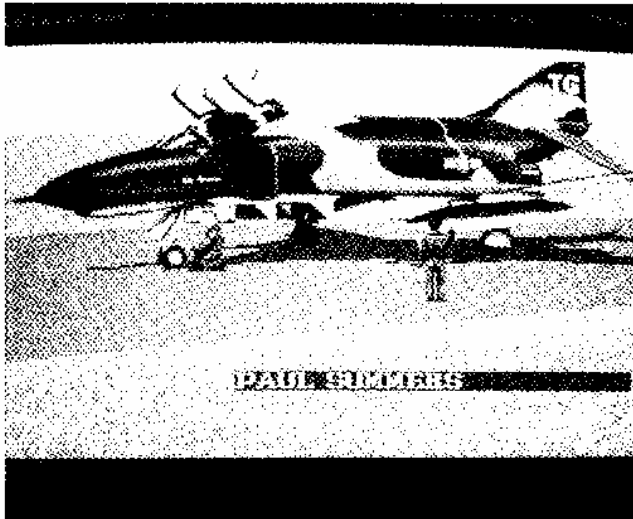
Info

Name:	Air Combat Aces
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, zwei deutsche Anleitungen
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM



Tips & Tricks

- Man zerstört während einer Mission die eigene Basis und tötet nur feindliche Truppen und Panzer. Auf keinen Fall darf man irgendeinen Feind angreifen. Nach der Landung muß man zwar Kartoffeln schälen gehen, hat dafür aber ca. 630000 Punkte auf dem Konto.



Fighter Bomber

Die Story

Fighter Bomber wirbt mit einer Auswahl von sieben verschiedenen Flugzeugtypen, sowohl der amerikanischen als auch der russischen Seite sowie aus anderen Ländern. Darunter finden sich berühmte Flugzeuge wie die amerikanische F16 oder der

deutsche Tomado. Eine Menge unterschiedlicher Missionen steht bereit. Dazu gehört das Bombardieren von Fabriken und Landebahnen ebenso wie der Kampf mit anderen modernen Jets. Wer will, kann sich das feindliche Flugzeug, gegen das er fliegen soll, auch aussuchen. Sogar das Auftanken des eigenen Flugzeugs in der Luft gehört in den Bereich des Möglichen. Erst wenn man einige Missionen geschafft hat, kann man sich an den nächsten Stapel machen. Hat man alle Missionen schon durchgespielt, gibt's als letzten Ausweg noch einen Missions-Editor, mit dem man sich eigene Aufträge ganz nach Belieben zusammenbasteln kann. Man kann die Einsatzziele, die Gegner und die Auftankposition bestimmen. Auch der Startflughafen kann ausgewählt werden. Es sind viele verschiedene Funktionen möglich, die alle während des Fluges aktiviert werden können. Darunter befinden sich die Tower-Aussicht, die Sicht aus der Position des Gegners und sogar eine Sicht aus dem Blickwinkel der abgeschossenen Rakete. Eure gesamte Laufbahn mit Abschüssen und erfolgreich beendeten Missionen kann gespeichert werden.

Die Bewertung

Fighter Bomber hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Zwar ist die Grafik schnell und detailreich. Das Auftanken einer Maschine in der Luft sieht wirklich toll aus. Auch der Sound ist wirklich gut gelungen, besonders die Effekte. Die Einsätze sind vielfältig, aber was nützt das, wenn sich jede Maschine gleich fliegt, und das nicht einmal realistisch. Auch die Instrumente sind total vereinfacht und sehen ebenfalls in jedem Flugzeug gleich aus. Realitätsstreue ist so gut wie gar nicht vorhanden, man kann z.B. mit einer F16 bei Höchstgeschwindigkeit das Fahrwerk ausfahren, ohne daß etwas geschieht. Bei so gravierenden Mängeln kann auch der nett gemachte Missions-Editor nicht mehr helfen. Was nützt schon eine eigene Mission, wenn ein echtes Flugegefühl partout nicht aufkommen will. Für Freunde anspruchsvoller, komplexer Simulationen ist *Fighter Bomber* sicherlich nichts, aber Action-Fans werden gut bedient. Für sie wird viel Abwechslung und ein einfach zu beherrschendes Flugzeug geboten. Hier fällt dann die gute Grafik positiv auf. Alles in allem ist *Fighter Bomber* ein simpler, unrealistischer Flugsimulator, der aber trotzdem einiges an Abwechslung bieten kann.



Fighter Bomber

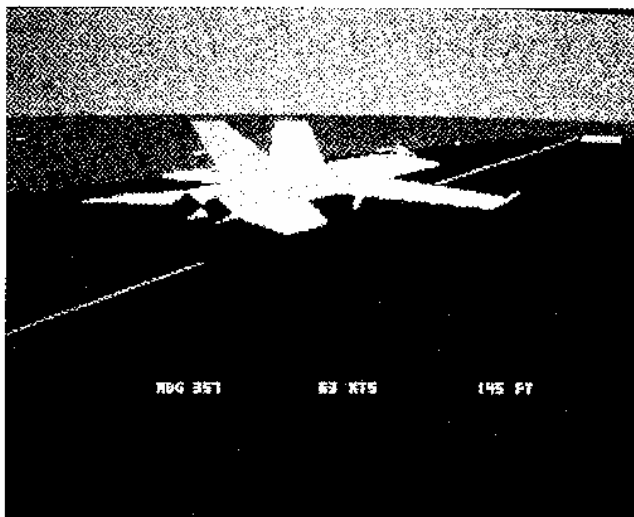
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	4



geht so!

Info

Name:	Air Combat Aces
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, zwei deutsche Anleitungen
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM



Air-Land-Sea

Diese Kompilation beinhaltet drei Spiele.

F/A 18 Interceptor

Die Story

Dieser Flugsimulator zählt zu den ersten, die es für den Amiga gab. Simuliert wird neben der F/A 18 noch die F-16. Um eine der zehn Missionen zu fliegen, muß man zuerst einen Qualifikationsflug mit anschließender Landung auf einem Flugzeugträger bewältigen. Mit jeder weiteren geschafften Mission wird die nächst schwierigere zugänglich. Starten kann man von vier Flughäfen und einem Flugzeugträger im Gebiet rund um San Francisco. Die F-16 kann aber nur vom Boden starten. Feinde sind die bösen Russen, die nördlich von der Beringsee her einfallen. Die Missionsvielfalt reicht vom einfachen Abschließen der Migs bis zu so komplizierten Dingen wie dem Abfangen einer Cruise-Missile, die nur 130 Fuß über dem Boden fliegt. Die Bewaffnung besteht aus dem Bordgeschütz und zwei Kurzstrecken-Luft-Luft-Raketen. Es stehen verschiedene Außenansichten zur Verfügung und auf Wunsch werden die eigenen Erfolge samt Trefferquote auf Diskette gespeichert.

Die Bewertung

Ein komplexer Flugsimulator mit hohem Realitätsgrad ist *Interceptor* wirklich nicht. Die Ausrichtung liegt klar auf der Actionseite. Das Flugverhalten der Maschine ist einfach und leicht zu kontrollieren, jedoch ohne Bezug zur echten Maschine. Geschwindigkeitsänderungen haben keinen Einfluß auf die Flughöhe und auch verschiedene Witterungsverhältnisse sind leider nicht vorhanden. Dafür ist aber auch die Einarbeitungszeit kurz, und man muß sich nur drei Tasten merken, um fliegen zu können. Das Demo, das man ab 1 Mbyte RAM zu sehen bekommt, ist wirklich gut gemacht und demonstriert die Fähigkeiten des Spiels. Die Grafik ist sehr schnell, weist jedoch fast keine Details auf. Nur die Boote im Hafen von San Francisco und die Golden Gate Bridge machen hier eine Ausnahme. Die Feinde sind größtenteils unintelligent, manche warten jedoch, bis man seine ganze Munition verschwendet hat oder greifen während des eigenen Landeanflugs auf den Flugzeugträger an. Bei manchen Missionen stehen auch Verbündete als Begleitschutz zur Verfügung, die man jedoch kaum sieht. Der Sound ist auch für heutige Verhältnisse gut gelungen, sogar das Geräusch des einfahrenden Fahrwerks ist realistisch. Ein für Flugsimulator-Fans einfaches, actionreiches 3-D-Spiel, das gehörig viel Spaß macht. *Interceptor* ist nicht umsonst ein Klassiker geworden.



F/A 18 Interceptor	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	5



gut!

Info

Name:	Air-Land-Sea
Hersteller:	Electronic Arts
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 110,-
Lieferumfang:	drei Disketten, drei deutsche Anleitungen, Referenzkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Zusätzliche Missionen kann man fliegen, wenn man den Frcc-Flight-Modus mittels der Taste <2> wählt und dann während des Fluges eine der Tasten <6> – <9> drückt.



Indianapolis 500

Die Story

Das Indianapolis-Rennen gehört in Amerika seit mehr als 75 Jahren zu den Klassikern. Alljährlich wird hier das große 500-Meilen-Rennen ausgetragen. Der Kurs besteht, anders als in der Formel 1, aus einem 2,5 Meilen langen Oval mit überhöhten

Kurven. Bevor Ihr Euch in den Kampf um Rundenzeiten stürzt, könnt Ihr Euch für einen von drei Wagen entscheiden. Sie unterscheiden sich in Aussehen, Beherrschbarkeit und Geschwindigkeit. Habt Ihr Euch entschieden, solltet Ihr erst mal trainieren, um Euch an den Wagen zu gewöhnen. Hier könnt Ihr auch noch diverse Feineinstellungen, wie den Radsturz und ähnliches, festlegen.

Auch am Getriebe und am Turbolader kann man basteln. Vor jedem Rennen stehen zwei Qualifikationsrennen. Wer das erste nicht geschafft hat, der bekommt mit dem zweiten noch eine Chance. Um sich zu qualifizieren, muß man innerhalb von vier Runden eine möglichst gute Rundenzeit fahren. Das Rennen selbst dauert viel länger und dementsprechend anders muß auch der Wagen eingestellt werden. Auch die Benzinuhr sollte man im Auge behalten. Während des Rennens kann man an die Box fahren, um aufzutanken oder Reifen zu wechseln, natürlich auf Kosten seiner Position. Ein besonderes Bonbon erlaubt es, jeden Unfall in den Ihr verwickelt seid, aufzuzeichnen. Besonders gute Szenen können gespeichert werden.

Die Rennstrecke wird in 3-D-Vektorgrafik gezeigt, wobei die Detailfülle frei wählbar ist. Gesteuert werden kann entweder über die Maus oder über den Joystick. Am unteren Bildschirmrand befindet sich ein Anzeigenbalken, der über alles Wichtige informiert. Hier findet man die schon gefahrenen Runden genauso wie z.B. die eigene Position im Rennen.

Die Bewertung

Indianapolis 500 ist zur Zeit das beste Autorennspiel für den Amiga. Durch die verschiedenen schwer zu beherrschenden Wagen kann sich jeder das Programm auf seine Bedürfnisse zuschneiden. Die Feineinstellungen sind extrem umfangreich und erlauben es, wirklich alles zu ändern. So kann man sich optimal auf ein Rennen vorbereiten. Um *Indianapolis 500* spielen zu können, gehört jedoch eine lange Übungsphase dazu. Wie im richtigen Leben wird man aus den Kurven getragen oder übersteuert. Auf dieses Fahrverhalten nehmen die Feineinstellungen spürbar Einfluß.

Die Grafik ist relativ schnell, bei höchster Detailstufe wird jedoch die Steuerung etwas träge. Sonst läßt sich's mit ihr auskommen, und man erkennt alle Autos gut. Der Sound besteht nur aus Effekten, die dafür aber gut gelungen sind. Bei einem Crash kann man sogar das Blech krachen hören. Auch platzende Reifen geben wirklichkeitsgetreue Geräusche von sich. *Indianapolis 500* ist weniger ein Rennspiel für Statistik-Fans und Freunde absoluter Realität. Vielmehr ist es ein Spiel, bei dem das Fahren und der Spaß im Vordergrund stehen. Wer ein sehr gutes Autorennspiel mit Hang zur Actionseite sucht, der wird an *Indianapolis 500* nicht vorbeikommen.



Indianapolis 500	
Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	6



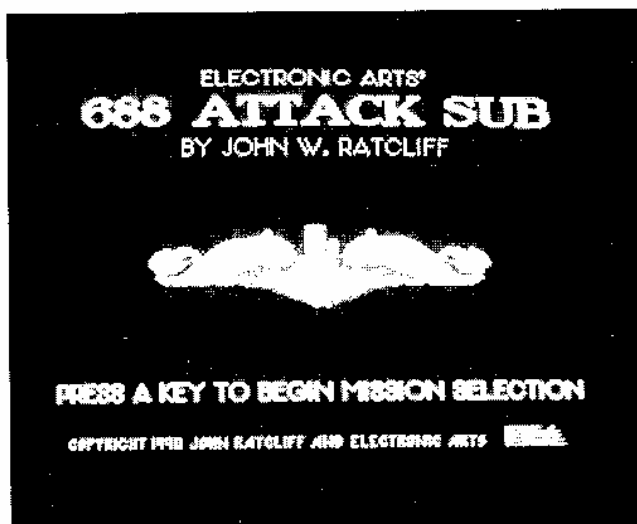
saugut!

Info

Name:	Air-Land-Sea
Hersteller:	Electronic Arts
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 110,-
Lieferumfang:	drei Disketten, drei deutsche Anleitungen, Referenzkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Nach den ersten paar Trainingsrunden solltet Ihr gleich den Lola Buick als Auto nehmen, in ihm steckt das meiste Potential. Habt Ihr Euch mit seinem Fahrverhalten vertraut gemacht, kann es ans Tunen gehen. Die nachfolgende Optimierungsanleitung ist erfolgreich auf 200-Runden-Rennen erprobt worden. Wem die Einstellung zu schwierig zu fahren ist, der stellt einfach beide Spoiler ein bißchen nach unten.
- Tankinhalt: 40 Gallonen; Spoiler: vierte Stellung von oben; Links: weiche Reifen; Rechts: mittlere Reifen; Reifen um +0.20 Inch versetzt; Reifendruck vorne rechts: 26 Psi, vorne links: 28 Psi, hinten rechts: 25 Psi, hinten links: 25 Psi; Stoßdämpfer: alle ganz unten, vorne rechts eine Einstellung darüber; Reifensturz: vorne rechts: -0.5, vorne links: +0.25, hinten rechts: +0.25, hinten links: +1.0; Getriebe: vierter Gang auf 3.2; Spoiler: Hebel in Mittelstellung.



688 Attack Sub

Die Story

Ein einsamer Sonar-Ping hallt in die unendlichen Tiefen des Ozeans hinaus. Da, auf dem Sonar erscheint ein anderes U-Boot. Hektisch gebt Ihr Befehle und könnt der Entdeckung gerade noch entgehen. Hinter einem Riff liegt Ihr gut getarnt auf der

Lauer, um dann plötzlich hervorzuschießen und einen Torpedo abzufeuern. So ähnlich könnte einer Eurer Einsätze bei *688 Attack Sub* aussehen.

Ihr übernehmt die Rolle des Kommandanten wahlweise auf einem amerikanischen oder auf einem russischen U-Boot der heutigen Zeit. Eure Feinde sind alle Schiffe und U-Boote der gegnerischen Seite. Vor jeder Mission bekommt Ihr Anweisungen über Satelliten gefunkt. Um Euren Auftrag ausführen zu können, stehen Euch alle wichtigen Bestandteile eines modernen U-Boots zur Verfügung, wie Steuer- und Ortungssysteme, ein Periskop und natürlich Funk. Die Steuerung erfolgt mit der Maus, indem man die verschiedenen Systeme einfach anklickt. Nun kann man dem zuständigen Offizier Befehle geben. Um feindliche Objekte zu orten, gibt es zwei Methoden. Die simpelste und ungefährlichste, gleichzeitig aber auch die mit den wenigsten Chancen auf Erfolg, ist die passive Ortung. Ihr wartet einfach, bis ein verirrtes Signal Eure Sensoren trifft. Die zweite Möglichkeit besteht darin, aktiv Ortungsstrahlen auszusenden. Hat man ein Sonar-Echo eingefangen, wird es ernst. Zuerst muß das Echo identifiziert werden. Hierzu steht ein hypermoderner Computer zur Verfügung. Ist man auf einen Feind gestoßen, wechselt man zum Waffenoffizier und läßt das Ziel in den Computer eingeben. Ist man in Reichweite, schießt man eine der zur Verfügung stehenden Torpedoarten ab und wartet, ob man einen Treffer erzielt. Die Navigation erfolgt auf einer Unterwasserkarte, über verschiedene Wendepunkte. Jede Mission ereignet sich in einem anderen Gebiet.

Die Bewertung

Bei *688 Attack Sub* steht eindeutig Taktik und Strategie im Vordergrund. Das Abfeuern eines Torpedos ist dann nur noch Nebensache. Wichtigster Punkt ist das gekonnte Navigieren und das richtige Entschlüsseln des Sonar-Echos. Auch das Tarnen vor den feindlichen Sensoren spielt eine wichtige Rolle. Die Steuerung erfolgt ebenfalls nur über festgelegte Wendepunkte und so muß man sich um nichts anderes als taktische Planung kümmern.

Die Grafik ist gut gezeichnet, und auch die 3-D-Grafik durchs Periskop ist ausreichend schnell. Sie sieht sogar sehr detailreich aus. Der Sound bringt die Stimmung, ein paar hundert Meter



oder mehr unter dem Wasser, wirklich gut rüber. Die Realitätstreue ist sehr hoch, alles wurde akribisch simuliert. Die Methoden, um ein anderes Schiff aufzuspüren, sind auch auf den wirklichen U-Booten so. *688 Attack Sub* ist ein Spiel für alle Simulationsfans mit deutlichem Einschlag in Richtung Strategie und Taktik. Wer sich am knochentrockenen Spielprinzip nicht stört, der findet einen echten Hit vor. Die Anleitung enthält ein ausführliches Tutorial und genaue Beschreibungen der Instrumente und Vorgehensweisen.

688 Attack Sub

Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	6



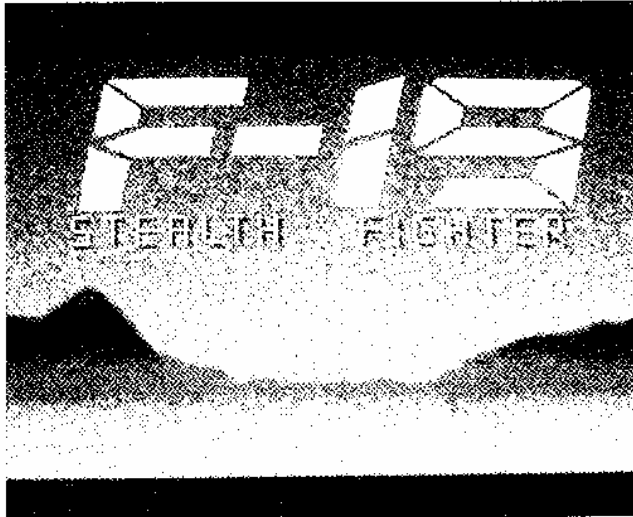
saugt!

Info

Name:	Air-Land-Sea
Hersteller:	Electronic Arts
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 110,-
Lieferumfang:	drei Disketten, drei deutsche Anleitungen, Referenzkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Eure erste Aktion sollte das Laden der Torpedorohre sein. Anfangs sind diese nämlich noch leer und Ihr könnt nichts abschießen. Als nächstes begeben sich in den Sonar-Raum und senkt ein sogenanntes Towed Array ab. Dies steigert die Reichweite des Sonar-Systems erheblich.
- Man sollte sich absolut sicher sein, ein Schiff richtig identifiziert zu haben, bevor man einen Torpedo auf den Weg schickt. Sonst kosten voreilige Handlungen Munition und viel Equipment der eigenen Seite. Dies macht sich auf den Erfolg einer Mission nicht eben positiv bemerkbar.
- Beachtet beim Abtauchen die Meldung *We crossed a thermal Layer*. Sie besagt, daß man eine Wasserschicht erreicht hat, die erheblich wärmer oder kälter ist als die vorherige. Für die Gegner ist man jetzt kaum noch zu erkennen, aber auch Eure Sensoren werden behindert. Man sollte auch immer wieder mal so einen Layer inspizieren, denn auch feindliche Kapitäne wissen dessen Vorteile zu schätzen.



F-19 Stealth Fighter

Die Story

In der beinahe endlosen Reihe von Microprose-Simulationen durfte natürlich auch der neue, bis vor kurzem geheimgehaltene Stealthbomber F-19 nicht fehlen. Dabei ist diese Bezeichnung eigentlich nicht mehr zeitgemäß, denn inzwischen heißt dieses

Kampfflugzeug F 117-A. Das ganze Kampfgeschehen spielt sich in einem von vier frei wählbaren Kampfgebieten ab. Zur Auswahl stehen Saudi Arabien, Libyen, das Nordkap, das in Schweden liegt, und Osteuropa. Zwei der vier Missionen richten sich immer noch gegen die bitterbösen Russen und sind so gründlich antiquiert.

Vor jeder Mission kommt das klassische Briefing, die Einsatzbesprechung. Außerdem kann man noch den Realitätsgrad wählen. Die Bewaffnung kann aus einer unglaublichen Auswahl von Systemen gewählt werden. Von der Infrarot-Luft-Luft-Rakete bis zur lasergesteuerten Bombe steht alles zur Verfügung. Auf manchen Flügen müssen sogar Kameraausrüstungen mitgenommen werden. Trotzdem überwiegt natürlich die Zahl der Einsätze gegen Bodenziele. Diese beschränken sich nicht nur auf Gebäude und Radarstationen, sondern es stehen auch Schiffe und U-Boote auf der Abschlußliste. Gefragt ist dabei kein zerstörerischer Vorstoß, sondern eher ein leises, möglichst unbemerktes Anschleichen ans Ziel. Dort klinkt man dann seine Bombenlast aus und macht sich heimlich auf den Weg zurück.

Der echte F-19 ist, wie der volle Name schon sagt, ein Stealthbomber und dementsprechend schlecht wird er von feindlichen Radarstationen gesichtet. Um den Piloten für den Fall einer Erkennung zu warnen, ist ein kleines Instrument eingebaut, das mißt, wie gut die abgestrahlten Radar-Echos sind. Diese sind abhängig von der Wetterlage und z.B. von der Tatsache, ob das Fahrwerk ausgefahren ist oder nicht. Außerdem erkennt man, ob man derzeit überhaupt von einem Radarstrahl abgetastet wird. Natürlich ist auch die Cockpit-Einrichtung High-Tech allererster Sahne. Ein großes HUD-Display ist mittlerweile Standard, und außerdem gibt's anstatt der konventionellen Instrumente zwei große Bildschirme in der Mitte des Cockpits. Auf dem einen werden die unterschiedlichsten Arten von Landkarten angezeigt und auf dem anderen kann man fast alle @U2 = Informationen von der Aufgabenstellung bis zur Schadensmeldung abrufen. Gesteuert wird über Tastatur, Maus oder Joystick, wobei auch bei der Maus- und Joysticksteuerung oft zur Tastatur gegriffen werden muß. Um die mitunter recht langen Anflugzeiten abzukürzen, kann man eine Zeitrafferoption einsetzen.



Die Bewertung

F-19 ist ein strategischer und taktischer Flugsimulator. Das Fliegen selber und das Beherrschen der Maschine sind nicht das Problem, vielmehr geht es darum, möglichst unentdeckt zu bleiben und auch seine Bewaffnung passend zu wählen. Leider fehlt die Abwechslung. Obwohl man immer über andere Landstriche fliegt und andere Ziele zerstört, ähneln sich alle Missionen. Man steigt auf, fliegt leise auf das Ziel zu, klinkt die Bombe aus und fliegt zurück. So wird das Spielen trotz der vielen Missionen bald eintönig und die Motivation leidet. Hinzu kommt, daß die meisten Missionen Nachtinsätze sind und man so nicht einmal die Ziele richtig bewundern kann. Außerdem geht es einem etwas auf den Wecker, immer durch graue Landschaften zu fliegen. Auch die langen Anflugzeiten werden viele stören. Für Strategen ist das Programm jedoch goldrichtig. Man muß sich nicht lange mit der Steuerung beschäftigen, sondern kann gleich Missionen planen und taktisches Feingefühl beweisen.

Die Grafik ist auch bei höchsten Detailstufen schnell und die Steuerung reagiert prompt und unkompliziert. Auch die Grafik der einzelnen Menüs kann sich sehen lassen. Der Sound ist nicht schlecht, wenn auch spärlich. Nur der Autopilot ist nicht besonders gelungen, manchmal fliegt er einfach an den Einsatzzielen vorbei. Viele werden die Gebiete aus anderen Microprose-Simulatoren bereits kennen, hier wäre etwas frischer Wind wirklich angebracht gewesen.

Die Anleitung ist sehr umfangreich und führt auch blutige Anfänger gut in die Materie ein. Eigene, ausführliche Kapitel widmen sich taktischen Manövern und der besten Ausnutzung der Stealth-Technik. Auch die Waffensysteme werden ausführlich beschrieben. Anfänger können die ersten zwei Missionen anhand der Anleitung nachspielen und so etwas Gefühl für das Spiel entwickeln.

Zu bemängeln ist nur die merkwürdige Moralvorstellung, wenn man Bunker und Schiffe mit Hunderten von Menschen einfach wegsprengt. Auch die Tatsache, daß man Saddam Hussein ohne weiteres Bomben auf den Kopf werfen kann, ist nicht unbedingt positiv zu bewerten. Wer sich hieran jedoch nicht stößt und wer einen mehr taktischen als actionlastigen oder fliegerisch anspruchsvollen Flugsimulator sucht, der stößt auf *F-19 Stealth Fighter*. Die kleineren Schwächen des Spiels kann man dann getrost übersehen.

F-19 Stealth Fighter

Grafik:	5
Sound:	4
Motivation:	5



gut!



Info

Name:	F-19 Stealth Fighter
Hersteller:	Microprose
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, Tastaturschablone, vier Karten
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

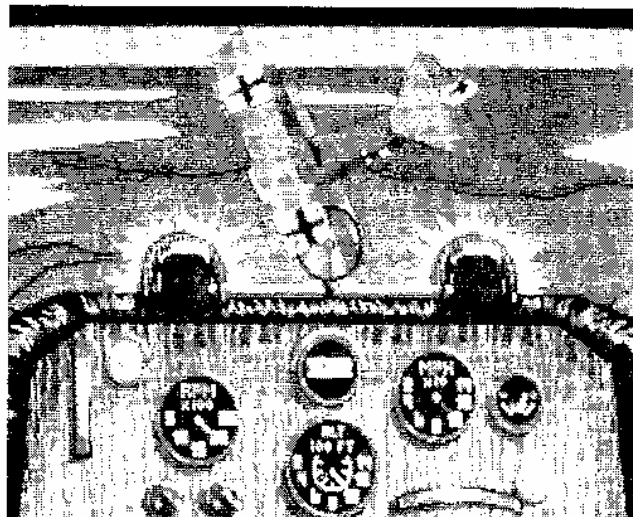
Tips & Tricks

- Achtet immer auf das EMV in der Bildschirmmitte. Hiermit könnt Ihr feststellen, wie gut Euch das feindliche Radarsystem erfassen kann. So kann das Risiko einer Entdeckung abgeschätzt werden.
- Vermeidet ein ausgefahrenes Fahrwerk oder gar einen offenen Bombenschacht während des Fluges. Auch sehr hohe Geschwindigkeiten erhöhen die Gefahr, entdeckt zu werden. All das beeinflusst das EMV.
- Zum Starten Vollgas geben und dann später als Reisefluggeschwindigkeit das Gas drei Stufen zurücknehmen. Dies bietet einen guten Kompromiß aus Radarortungsgefahr und Geschwindigkeit.
- Kurz vor dem Erreichen einer Höhe von 500 solltet Ihr den Autopiloten einschalten. In dieser Höhe seid Ihr praktisch unsichtbar. Ihr müßt nur aufpassen, daß Ihr nicht gegen einen Berg knallt.
- Studiert das Einsatzgebiet vor jedem Flug genau. Besonders die Arbeitsweise der gegnerischen Radarfrühwarnstationen ist extrem wichtig.
- Pulse-Radarstationen fliegt man entweder frontal an oder man entfernt sich mit dem Heck zu ihnen. Bei Doppler-Radars ist es dagegen besser, eine konstante Entfernung zu halten und so um sie herum zum Ziel zu fliegen. Der kürzeste Weg muß also nicht unbedingt der beste sein.
- Greift feindliche Flugzeuge nur an, wenn sie Euch schon entdeckt haben. Das Flugzeug, das Euch entdeckt hat, wird alle verfügbaren anderen Maschinen auf Euch hetzen. Also schießt diesen Scout möglichst schnell ab und versucht, das Weite zu suchen, bevor Ihr eingeholt werdet. Dies gelingt am besten, wenn man zuerst eine Decoy abwirft und dann schnell einen Haken schlägt. Seid Ihr erst mal von mehreren Flugzeugen umzingelt, werdet Ihr so gut wie sicher abgeschossen.

Knights of the Sky

Die Story

Bei *Knights of the Sky* wird endlich einmal nicht der neueste und technisch perfekte Superjet simuliert, sondern schlichte und einfache Doppeldecker aus dem Ersten Weltkrieg. Das Spiel beginnt im Mai 1916, 21 Monate nach Beginn des Krieges. Man



hat die Wahl zwischen vier verschiedenen Modi. Entweder beginnt man mit dem Training, startet via Nullmodem-Kabel einen Luftkampf zu zweit oder startet eine Kriegskarriere. Außerdem kann man noch einzelne Einsätze gegen deutsche Luftkampfgrößen, wie Richt-hofen, Mölders und dergleichen fliegen.

Wählt man Kriegskarriere, dann muß man hintereinander immer neue Aufträge fliegen und wird auch, je nach Erfolg, befördert. Die vielen völlig unterschiedlichen Missionen reichen vom Eskortieren einer Bomberstaffel über das Zerstören von Ballons bis zum Bodenangriff auf feste Stellungen. Vor jedem Auftrag erhält man dabei die Möglichkeit, sich im Hangar für eines der zur Verfügung stehenden Flugzeuge zu entscheiden. Jede dieser Maschinen hat eine andere Cockpit-Einrichtung und gänzlich andere Flugeigenschaften. Ist man durch große Erfolge und Taten dann nach langer Zeit einmal zum Flieger-As geworden, kommt es häufiger vor, das Ihr von einem deutschen Starflieger zum Duell aufgefordert werdet. Hat man Angst, zu verlieren oder nicht mehr genug Munition zum Kämpfen, so kann man auch einen anderen Piloten aus der Staffel vorschicken. Dieser heimst dann aber auch die Lorbeeren ein, sollte er gewinnen. Aber auch Ihr selbst könnt eine Herausforderung an einen anderen stellen. Das Duell findet dann aber zwangsläufig über dem gegnerischen Flughafen statt. Seid Ihr dann zum Captain befördert worden, erhaltet Ihr auch automatisch die Befehlsgewalt über Eure Staffel. Jetzt kann man z.B. die Verlegung der Staffel an einen sichereren Ort oder etwas ähnliches beschließen.

Zu den einzelnen Einsätzen steigt immer gleich eine ganze Staffel auf, man fliegt also nie allein. Feindliche Staffeln lassen sich nicht so ohne weiteres an ihren Farben und Flugzeugtypen erkennen, denn es kann schon mal vorkommen, daß sich ein deutscher Pilot in einem eroberten alliierten Flugzeug befindet. Eure Staffel hat aber die gleichen Vorteile, wenn es Euch gelingt, in den Besitz eines feindlichen Flugzeugs zu kommen.

Um alles nicht so eintönig zu machen, gibt es einen kleinen Leckerbissen: Die Außenansichten ermöglichen jeden nur denkbaren Blickwinkel auf das eigene Flugzeug. So kann einem wirklich nichts entgehen. Die Steuerung kann wahlweise über Joystick, Tastatur oder Maus erfolgen, wobei Geschwindigkeit und einige andere Optionen immer über die Tastatur geregelt werden.



Die Bewertung

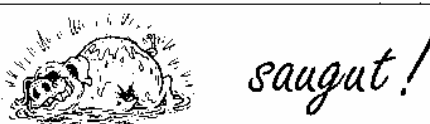
Nach den ersten Flugrunden fällt sofort auf, daß sehr viel Wert auf Realitätstreue gelegt wurde. Wirklich jeder Flugzeugtyp hat ein anderes Aussehen und Cockpit. Was noch viel wichtiger ist, jeder Typ fliegt anders. Die Grafik ist detailreich und angemessen schnell. Wer es schneller will, der setzt einfach die Detailfülle etwas herunter; hierunter fallen z.B. sich bewegende Gefährte auf den Straßen etc., und schon braust man durch die Lüfte.

Leider wurde die Steuerung etwas zu detailreich ausgelegt und so muß man lange üben, bis man selbst die einfachsten Luftkämpfe übersteht. Anfänger sollten lieber den Joystick als die Maus verwenden, da diese sehr leicht zur Überempfindlichkeit neigt. Aber wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat, geht alles wie am Schnürchen und man freut sich über die prompten, aber trotzdem realistischen Steuerreaktionen. Wie ein echter Doppeldecker auch, neigen die Maschinen in *Knights of the Sky* leicht zum Überziehen. Wer hier Kunstmanöver oder steile Anstiege versucht, landet schnell auf der Nase. An das schlappe Überziehverhalten muß sich der verwöhnte F-16-Pilot sowieso ganz neu gewöhnen, denn zieht man einmal etwas zuviel an, nimmt die Maschine schon wieder die Nase runter. Dies ist allerdings nicht die Schuld des Spiels, so waren die alten Flugzeuge einfach.

Der Modus mit den Luftkämpfen ist eine Superidee. Wer wollte nicht schon immer mal gegen Richthofen fliegen. So erhält man eine gelungene Abwechslung zum sonstigen Weltkriegsszenario. Durch die Karriere hat man, wie bei dem Spiel *Wings*, ein Ziel vor Augen und kann jeden Erfolg als Punktwertung erkennen.

Knights of the Sky ist kein Flugsimulator für Action-Fans oder Spieler, die nur kurz mal zur Abwechslung fliegen wollen. Vielmehr wird eine lange Einarbeitungszeit und ständiges Training gefordert, das allerdings dann auch mit einer nahezu perfekten Simulation vergolten wird. Das Handbuch unterstützt den werdenden Piloten dabei mit langen ausführlichen Erklärungen und Bildschirmfotos in bewährter Microprose-Qualität. Wer auf der Suche nach einer ernsthaften Simulation ohne High-Tech-Waffenarsenale ist, der findet mit *Knights of the Sky* seinen idealen Flugpartner.

Knights of the Sky	
Grafik:	5
Sound:	4
Motivation:	6



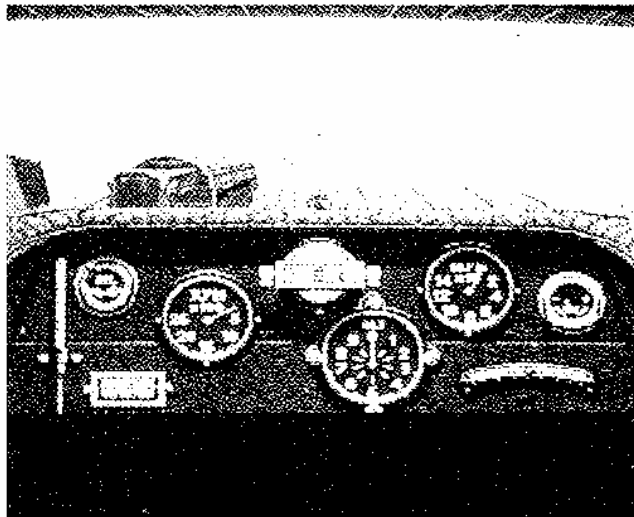


Info

Name:	Knights of the Sky
Hersteller:	Microprose
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 120,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, Referenzkarte, Landkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

Tips & Tricks

- Durch Drücken der Taste **F2** schaltet das Programm in die »Tactical View« um. Hierbei wird eine Sichtverbindung zwischen Euch und dem Gegner hergestellt. Jetzt lassen sich leicht Entfernung und Höhe im Vergleich zum eigenen Flugzeug bestimmen. Geschieht gar nichts, so könnt Ihr beruhigt sein: kein Feindflugzeug ist in der Nähe.



Red Baron

Die Story

Red Baron ist eine Flugsimulation, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die alten Doppeldecker aus der Zeit des Ersten Weltkriegs möglichst genau nachzuahmen. Die Instrumente, die den damaligen Piloten zur Verfügung standen, waren primitiv und unge-

nau. Dementsprechend gibt es auch bei *Red Baron* keine ausgefeilten Instrumente oder gar einen Autopiloten. Ihr seid Pilot im Ersten Weltkrieg und in einer Staffel an der Front stationiert. Ihr kämpft für die Alliierten, also gegen die Deutschen. Man bekommt verschiedene Missionen zugeteilt, die Einfluß auf den weiteren Verlauf Eurer Karriere haben. Bei der Simulation wurde viel Wert auf eine möglichst genaue Darstellung gelegt. So können Maschinengewehre bei Dauersalven schnell verklemmen und auch die Flugleistungen mancher Maschinen sind nicht berauschend. Logischerweise stehen als Waffen nur das Maschinengewehr und einfachste Bomben zur Auswahl. Das Maschinengewehr kann aber mit verschiedener Munition bestückt werden.

Nach dem Spielstart findet Ihr Euch im Hauptmenü wieder, in dem Ihr alle Flugzeuge betrachten und ihre wichtigsten Daten lesen könnt. Gute Piloten können auch gleich gegen ein deutsches Flieger-As antreten. Außerdem kann man eine einzelne Mission fliegen oder eine Karriere starten. Bei den Einzelmissionen kann man jede Mission direkt anwählen und spielen. Wählt Ihr den Karriere-Weg, kommt man in ein weiteres Menü. Hier könnt Ihr Eure Versetzung zu einer anderen Staffel beantragen, Eure Akte einsehen und noch einiges mehr, was in Verbindung mit einer Karriere steht.

Vor jeder Mission, die Ihr fliegt, kommt ein kurzes Briefing, in dem die Aufgaben erklärt werden. Hier kann man dann auch noch den Realitätsgrad bestimmen. Diese Einstellmöglichkeiten reichen von der Kollisionsabfrage bis zu wichtigen Wetterverhältnissen, wie Bodewinden usw. Habt Ihr Euch informiert, dürft Ihr erst mal von der Landebahn aufsteigen und auf Reiseflughöhe gehen. Um die manchmal recht langen ereignislosen Flugphasen zu umgehen, kann man einen Zeitraffer einschalten. Um nach Feinden Ausschau zu halten, stehen verschiedene Innen- und Außenansichten zur Verfügung, die man beliebig verändern kann. Hat man eine Mission beendet, kann man entweder von Hand landen oder dies den Computer erledigen lassen.

Der wohl gravierendste Unterschied von *Red Baron* im Vergleich zu anderen Flugsimulatoren besteht aber in dem beigefügten Missions-Recorder. Mit diesem kann man, sofern eine Festplatte vorhanden ist, eine komplette Mission aufzeichnen und diese nachbearbeiten. Im

Editierstudio kann man die Bänder schneiden und was das wichtigste ist, nachträglich die Perspektiven und Ansichten der Mission verändern. Mit etwas dramaturgischem Geschick kann man so ganze Filme herstellen.



Die Bewertung

Die Idee, Flugzeuge aus dem Ersten Weltkrieg zu simulieren, ist ja nicht mehr neu. Aber Red Baron weist einige Punkte auf, die es von seinen Mitbewerbern abgrenzen. Das eine ist die variable Realitätsnähe. Mit diesem Feature kann der ganze Charakter des Spiels einfach geändert werden. Im unrealistischsten Modus ist es ein Spiel, das vor allem für Anfänger und Action-Fans geeignet ist. Der größtmögliche Realismus bietet dagegen eine komplexe Simulation, die dann auch relativ hohe Einarbeitungszeiten erfordert. Die vielen Einstellmöglichkeiten lassen auch bei Individualisten kaum Wünsche offen. Der Missions-Recorder ist eine großartige Idee, die man nach einiger Zeit nicht mehr missen möchte. Mit seiner Hilfe kann man seine Aufträge noch einmal betrachten, aus seinen Fehlern lernen und sogar kleine Filme drehen. Hier kann man sich so richtig austoben und man ist nicht an die während dem Flug gewählten Aussichten gebunden. Schade ist nur, daß diese Option eine Festplatte voraussetzt und weniger beglückte in die Röhre schauen. Wenigstens eine Option zum Speichern kurzer Stücke im RAM hätte man spendieren können.

Die Grafik ist zwar detailliert und die feindlichen Flugzeuge sehen auch sehr realistisch aus, doch leider ist alles quälend langsam. Es mutet auch merkwürdig an, daß ein Herabsetzen der Details kaum Geschwindigkeitszuwachs bringt. Für Spieler ohne Turbokarte liegt die Geschwindigkeit an der Grenze des Erträglichen. Aus dem sonst sehr realistischen Flugverhalten wird eine lahme Krücke. Besonders nervig ist dies, wenn man weite Strecken zurücklegen muß oder schnelle Manöver durchführen will. Hat man sich aber erst einmal daran gewöhnt, kann man ganz gut damit leben. Die Grafiken in den Menüs sind sehr gut gelungen und die Bedienung ist einfach und logisch. Der Sound beschränkt sich auf Motorengeräusch und Gewehrgeknatter. Er klingt jedoch originalgetreu. Gut gemacht ist auch die Möglichkeit, sein Maschinengewehr mit verschiedenen Munitionsarten zu bestücken. So bleibt wenigstens eine geringe Möglichkeit zur Waffenwahl, ohne den Realismus zu verletzen. Durch die Vielzahl der Missionen und die unterschiedlichen Spielarten kommt nie Langeweile auf.

Red Baron ist ein Flugsimulator für alle, die auf supermoderne Kampfflugzeuge verzichten können und eine Simulation mit viel Drumherum und guter Aufmachung suchen. Auch Freunde von etwas mehr Action werden auf ihre Kosten kommen. Allein durch den Missions-Recorder hebt sich *Red Baron* schon deutlich von der Masse der anderen Programme ab.

Red Baron	
Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	6



saugut!



Info

Name:	Red Baron
Hersteller:	Dynamics
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 120,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung, bebildertes englisches Kontrollheft Referenzkarte, sechs Flugkarten
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, Festplatte

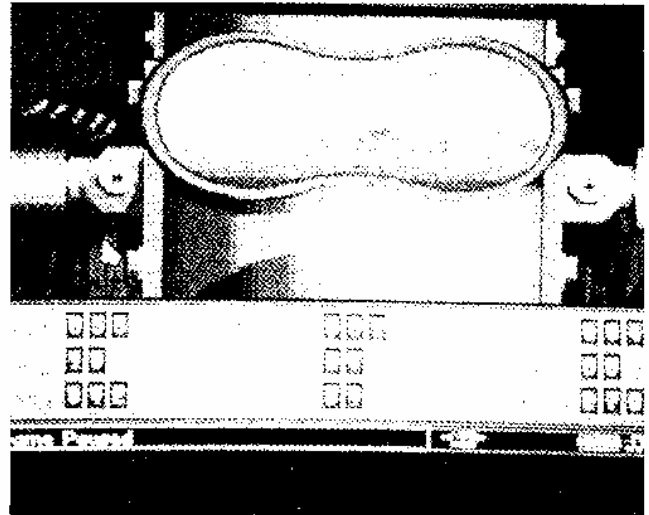
Tips & Tricks

- Angriffe sollten nach Möglichkeit immer mit der Sonne, genau im Rücken von schräg oben, erfolgen. So haben die Gegner Probleme, Euch zu sichten.
- Um Überraschungsangriffen zu entgehen, ist es wichtig, seinen Blick ständig rund ums Flugzeug schweifen zu lassen und besonders den toten Winkel, genau in der Sonne, im Auge zu behalten.

Silent Service II

Die Story

Viele von Euch werden sich noch an den Knüller *Silent Service* mit – für damalige Zeiten – hervorragender Grafik erinnern. Um an den Erfolg des Vorgängers anzuknüpfen, gibt es den völlig überarbeiteten Nachfolger. Eine Vielzahl neuer Missionen und eine zeitgemäßere Aufmachung wurden ihm spendiert. Die Handlung spielt im Pazifik im



Jahre 1941, also mitten im Zweiten Weltkrieg und kurz nachdem die Amerikaner in ihn eingriffen. Der Angriff japanischer Bombergeschwader auf Pearl Harbor ist gerade geschehen und so rückt die amerikanische Seeflotte aus, um weitere Angriffe zu verhindern.

Ihr übernehmt die Rolle eines U-Boot-Kapitäns in der US-Flotte. Bevor Ihr Euch ins Gefecht stürzt, müßt Ihr Euch noch für einen von neun U-Boot-Typen entscheiden, die sich alle in Bewaffnung und Geschwindigkeit unterscheiden. Nachdem Ihr nun noch eine der vier Schwierigkeitsstufen gewählt habt, könnt Ihr die Spielmodi einstellen. Zur Auswahl stehen Training, eine einzelne Seeschlacht, eine Patrouille oder gar gleich der ganze Zweite Weltkrieg.

Im Training macht man sich erst mal mit Steuerung und Waffensystemen vertraut. In unmittelbarer Umgebung Eures U-Bootes befinden sich haufenweise feindliche Zerstörer, die Euch nicht behelligen. So könnt Ihr ungestört manövrieren und die Torpedos testen. Hält man sich für gut genug, stürzt man sich entweder in die Seeschlacht oder kreuzt auf einer Patrouille durch den Pazifik und zerstört dabei alle feindlichen Schiffe, auf die man stößt. Als Feindbild fungieren diesmal die bösen Japaner. Ganz Ausgefuchste treten aktiv in den Zweiten Weltkrieg ein. Hier bekommt man eine Reihe Missionen nacheinander vorgesetzt. Für Erfolge und besondere Tapferkeit winken Auszeichnungen, Medaillen und Beförderungen.

Die Steuerung erfolgt mit der Maus. Um den Feind zu lokalisieren, könnt Ihr das Sonar benutzen oder die Feindbewegungen einfach auf der Seekarte studieren. Natürlich habt Ihr auch die Kontrolle über Kurs und Geschwindigkeit des U-Bootes. Um alles zu kontrollieren, steht Euch eine Unmenge an verschiedenen Instrumenten zur Verfügung und außerdem gibt es noch eine Schadensanzeige. Habt Ihr einen Feind geortet, dann fahrt Ihr das Periskop aus und seht Eure Umgebung in detailreicher 3-D-Vektorgrafik. Die Schiffe sind allerdings digitalisiert und wirken so noch lebensechter. Um ein Schiff zu versenken, könnt Ihr es entweder mit Torpedos beschießen oder bei kleineren Booten auftauchen und Salven Eurer Bordkanone abgeben.



Die Bewertung

Silent Service II ist ein riesiges Vergnügen für Fans von eher actionlastigen Simulationen. Im Vordergrund stehen weniger taktisches Planen und strategische Entscheidungen als vielmehr geschicktes Aufspüren des Feindes und anschließendes Versenken. Die Vielzahl der feindlichen Schiffe ist wirklich beeindruckend, hier ist wirklich alles vertreten. Vom einfachen Patrouillen-Schnellboot bis zu riesigen, schwerbewaffneten Schlachtschiffen sind alle Nuancen vertreten.

Die Grafik ist sehr gut gelungen, in den 3-D-Ausblicken fallen besonders die realistischen, digitalisierten Explosionen auf. Auch das Sinken eines Schiffes sieht wirklich lebensnah aus. Ganz zu schweigen von den Grafiken der Schiffe selbst. Aufgelockert wird alles durch animierte Zwischensequenzen mit filmartigem Charakter. Wer darauf verzichten kann, schaltet sie einfach ab. Die Soundeffekte unter Wasser sind wohl einzigartig. Allein das Hallen des Sonar-Pings unter Wasser zieht jeden in seinen Bann. Aber auch Explosionen und das rhythmische Rattern der Maschinengewehre klingen fantastisch. Die Steuerung ist einfach und zweckmäßig, besitzt aber einen großen Realitätsgehalt und viele Optionen. Auch die vielen Instrumente lassen einen nicht uninformiert im Meer herumschippern.

Die Packung enthält außer der ausführlichen, deutschen Anleitung in gewohnter Microprose-Qualität noch eine genaue Seekarte und sogar eine Tastaturschablone. Leider ist aber die Geschichte wieder etwas antiquiert und stark von Feindbildern und militärischem Denken vorbelastet. Wem es aber nichts ausmacht, sein Spielvergnügen beim Versenken unzähliger Menschen zu finden, der wird viel Freude haben. Schließlich ist es ja auch nur ein Spiel. Im Gegensatz zu anderen U-Boot-Simulationen steht bei *Silent Service II* mal nicht staubtrockenes Planen und strategisches Bewegen des U-Boots im Vordergrund, sondern einfach der Spielspaß. Noch dazu handelt das Spiel vom Zweiten Weltkrieg und damals war die Technik noch nicht so ausgereift. Man muß sich also nicht mit unzähligen High-Tech-Armaturen herumschlagen und komplizierte Tarneinrichtungen aktivieren. So kommt man schon nach kurzer Spielzeit zu Erfolgen und hat viel Spaß.

Silent Service II

Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	6



saugt!



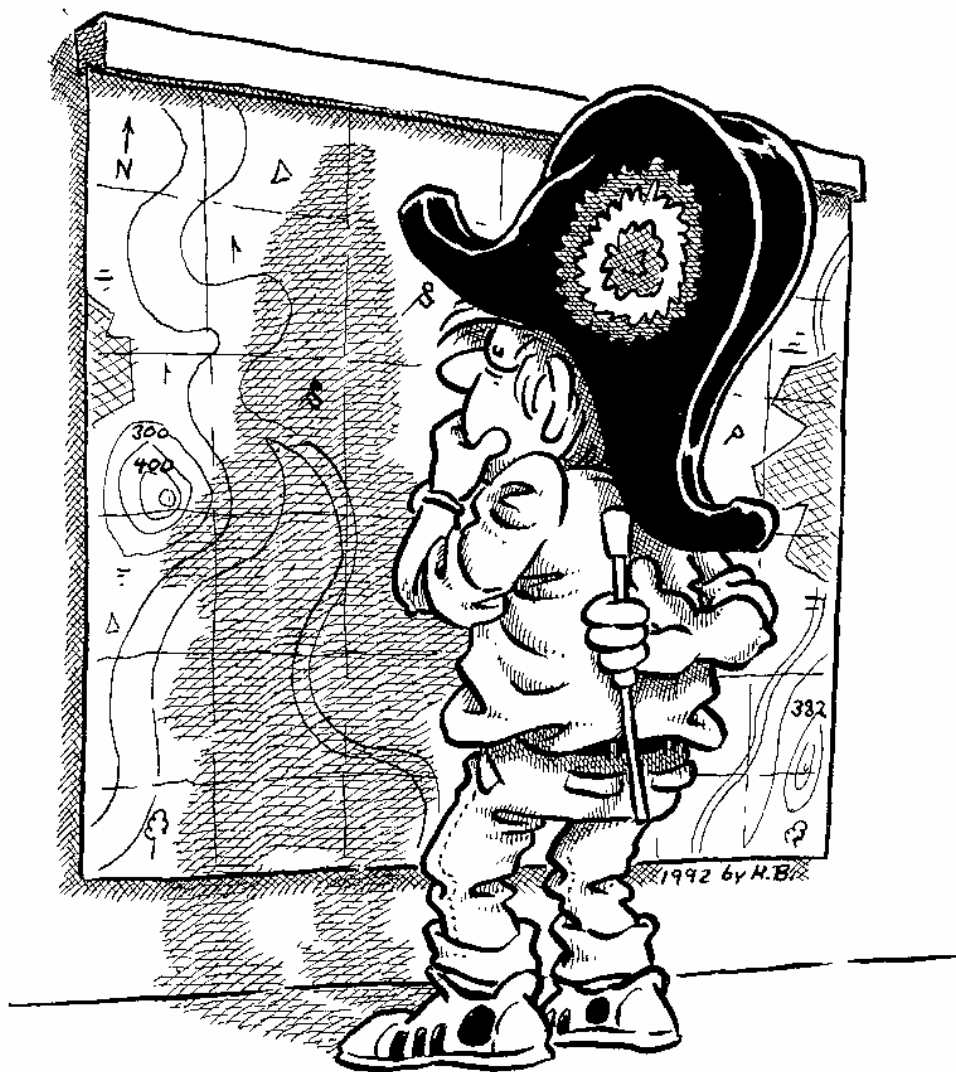
Info

Name:	Silent Service II
Hersteller:	Microprose
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 110,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, eine Tastaturschablone
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Einem feindlichen Konvoi solltet Ihr Euch nach Möglichkeit immer frontal nähern. In 1500 bis 800 Metern Abstand schießt Ihr dann die Torpedos ab.
- Euer erstes Ziel in einem Konvoi sind die Zerstörer, Kreuzer und die anderen großen Schlachtschiffe. Sie sind nämlich am gefährlichsten für das eigene U-Boot. Man muß sie zu Anfang nicht gleich versenken, es reicht, wenn man sie manövrierunfähig macht. Hat man erst mal die Tanker und Frachtschiffe versenkt, kann man dies immer noch erledigen.
- Für Frachter und Tanker sollte man keine Torpedos vergeuden, man kann sie auch einfach mit der Bordkanone versenken, da sie keine Gegenwehr mehr bieten, wenn die Begleitschiffe kampfunfähig sind.

Strategie- und Denkspiele





Atomino

Die Story

Wer schon immer einmal Chemie-Professor spielen wollte, der sollte sich *Atomino* näher anschauen. Ziel dieses reinrassigen Denkspiels ist es nämlich, zufällig auftauchende Atome so zusammenzufügen, daß das entstehende Molekül verschwindet.

Wichtigster Punkt sind hierbei die Bindungen. Es gibt Atome mit 1, 2, 3 oder 4 Bindungsgliedern, die um diese Atome herumsausen. Ein Molekül kann erst verschwinden, wenn bei seinen Atomen keine Bindungsstellen mehr frei sind. Diese simple Tatsache ist das Spielprinzip von *Atomino*. Die Atome werden am Bildschirm durch verschiedenfarbige Kugeln dargestellt. Um die ganze Sache nicht zu einfach zu machen, legen einem die Macher dieses Werks natürlich einige Steine in den Weg.

Bei *Atomino* gibt es zwei verschiedene Spielarten. In der ersten Spielart gibt einem der Computer gewisse Aufgaben vor, z.B die Anzahl der Atome, die ein Molekül enthalten muß, oder die Form, wie ein Molekül aufgebaut sein muß. Ein Zeitlimit gibt es hier nur in Form eines Atombehälters, der an der rechten Bildschirmseite angebracht ist, und wenn dieser überläuft, ist das Spiel verloren. Im zweiten Modus ist man im Aufbau seiner Moleküle wesentlich ungezwungener. Allerdings sorgt hier ein gnadenloses Zeitlimit dafür, daß die Sache nicht zum Zuckerschlecken wird. Es ist schon einiges an Hirnsubstanz gefragt, um die Atome passend zusammenzufügen. Denkfaule sollten also lieber die Finger davon lassen. Ein weiteres Hindernis ist die begrenzte Größe der Spielfläche. Man hat also so gut wie keine Chance, durch zielloses in die Gegend Klicken etwas zu erreichen. Damit das Ganze dann doch nicht zu schwer wird, bekommt man alle paar Level ein Paßwort. Dieses kann man vor dem nächsten Spiel eingeben und muß nicht wieder alles von vorne durchspielen.


Die Bewertung

Atomino ist ein Denkspiel, wie es im Bilderbuch steht. Die Grafik würde einem 8-Bit-System zwar besser zu Gesichte stehen und der Sound reißt einen auch nicht gerade vom Hocker, aber das ist auch gar nicht der Sinn von *Atomino*. Ein gutes Denkspiel muß nicht unbedingt mit einer Superaufmachung aufwarten; viel wichtiger ist da das Spielprinzip und die Idee. Durch *Atomino* wird man in einen Bann gezogen, immer länger vor dem Monitor zu sitzen und



Hunderte kleiner Atome zu Molekülen zusammenzufügen. Die Bedienung von *Atomino* könnte nicht einfacher sein, und das Leveldesign ist so ausgeklügelt, daß man schon nach kurzer Zeit mit dem zugegebenermaßen recht hohen Schwierigkeitsgrad klarkommt. Wer an einem durchdachten Denkspiel mit neuartigem Konzept interessiert ist und sich auch nicht an der schlichten Aufmachung stört, der wird mit *Atomino* viel Freude haben.

Atomino	
Grafik:	3
Sound:	2
Motivation:	6



saugut!

Info

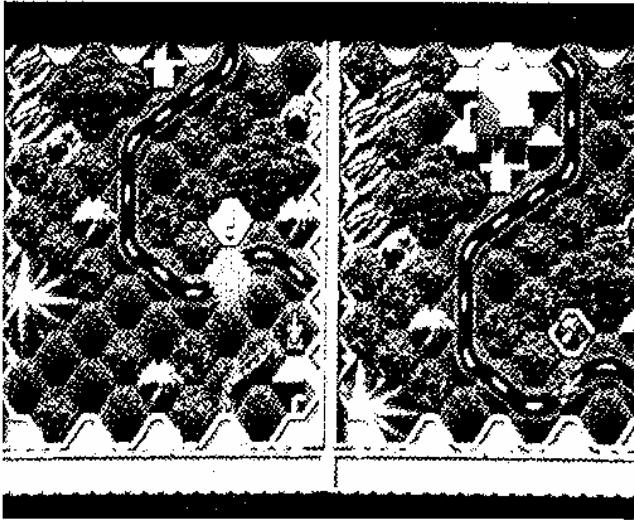
Name:	Atomino
Hersteller:	PlayByte
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

Tips & Tricks

Die Level-Codes:

Level Code

10	Idyll
20	Taurus
30	Neptune
40	Photon
50	Plankton
60	Infernal
70	Fossil
80	Poison
90	Soup
100	Sulphate



Battle Isle

Die Story

Wir befinden uns in einer nicht so fernen Zukunft auf einem fremden Planeten irgendwo im All. Eine kleine Schar Überlebender einer einstmals hochstehenden, fortgeschrittenen Kultur kämpft verzweifelt gegen einen übermächtigen Computer namens Skynet Titan.

Dieser Computer wurde ursprünglich als Verteidigungssystem entwickelt, ist aber dann völlig außer Kontrolle geraten und führt nun einen Vernichtungskampf gegen die Zivilisation. Der Rat der Weisen, die Gruppe, die die Herrschaft über die verbliebenen Bewohner innehat, sucht verzweifelt nach einer Lösung des Problems. So wird das Projekt Mercenary ins Leben gerufen. Sinn und Zweck ist es, eine fremde außerirdische Rasse zu finden, die in der Lage ist, die Bewohner des Planeten in ihrem Kampf gegen den Computer zu unterstützen. Nach einer langen, aber erfolglosen Suche findet eine unbemannte Hyper-Sonde endlich einen Planeten, dessen Bewohner zumindest einen Teil der gestellten Bedingungen erfüllen. Dieser Planet, im Alpha-Zulu-Sektor gelegen, ist die Erde. Da nicht alle Lebewesen auf der Erde die gesetzten Erwartungen erfüllen, werden nur einige wenige entführt. Einer dieser zukünftigen Superhelden seid Ihr.

Battle Isle ist ein klassisches Strategiespiel, das starke Ähnlichkeiten mit Schach aufweist. So ist es auch hier Ziel des Spiels, den Gegner völlig zu vernichten bzw. sein Hauptquartier zu erobern (Matt). Hier spielen zwei Parteien, die rote und die gelbe, auf insgesamt 32 Schlachtfeldern gegeneinander. Dabei kann wahlweise der Amiga oder ein/e Freund/in den Part des Skynet Titan übernehmen. Hat man sich entschlossen, bekommt man einen zweigeteilten Bildschirm zu sehen, auf dem sich das Spielfeld aus der Vogelperspektive präsentiert. Beginnt man nun zu spielen, fällt einem die erste Besonderheit des Programmes auf: die sogenannten Befehlszyklen. Hinter diesem ominösen Begriff versteckt sich eine spieltechnische Raffinesse. Während der eine Spieler seine Einheiten nur bewegen darf, kann der andere inzwischen Aktionen ausführen, z.B. ein Feuerziel auswählen. Hieraus ergibt sich eine weitere Besonderheit, denn Bewegen heißt hier nur Befehlsaufträge übergeben, alle Aktionen werden erst ausgeführt, nachdem beide Spieler Ihre Aktionen getätigt haben und zu einem Wechsel des Befehlszyklus bereit sind. Hierdurch wird der Realitätsgrad erheblich gesteigert, denn so kann man nie genau sagen, ob die getätigte Aktion bzw. Truppenbewegung auch erfolgreich war, vielleicht wird der Transporterkonvoi doch noch abgeschossen, bevor er den rettenden Wall erreicht hat? Und außerdem kann keine Langeweile aufkommen. Wer sich oft mit Brettspielen beschäftigt, kennt sicher die Situation, endlos auf den nächsten Spielzug seines Gegenübers zu warten. Solche Dinge können bei *Battle Isle* nicht vorkommen und noch dazu übersieht



man manchmal vor lauter Beschäftigung mit den eigenen Einheiten strategisch wichtige Aktionen des Gegners. Hat man sich erst mal daran gewöhnt, wird man sich regelrecht in dieses Konzept verlieben, obwohl es auf den ersten Blick doch etwas verwirrend ist.

Bewegt man nun seine Einheiten, wird man bald merken, daß die Topografie einen großen Einfluß auf die Aktionsreichweite der Fahrzeuge und Truppen hat. Anders als bei Schach sind nicht alle Felder gleich, sondern es gibt Berge, Schluchten, Straßen, Wälder und noch so einiges mehr. Das Salz in dieser Strategie-Suppe sind aber eindeutig die vielen verschiedenen Fahrzeuge, hier steht alles bereit, was zu einer modernen Streitmacht gehört. Es gibt Flugzeuge, Hubschrauber, Schiffe, U-Boote, Panzer, Infanterie und noch vieles mehr. Da die 32 Spielfelder von Mal zu Mal größer werden, ist es oftmals nicht möglich, ein Spielfeld mit der am Anfang zur Verfügung stehenden Truppenstärke zu erobern. Doch auch hierfür wurde eine gute Lösung gefunden. Man kann Fabriken erobern, Nachschubdepots errichten und sogar die des Gegners für sich in Besitz nehmen. Auch kann man beschädigte Einheiten reparieren und dann wieder in alter Stärke in den Kampf werfen. Sogar wirkliche Könner müssen keine Angst haben, das Programm nach dem Durchspielen aller Levels im Regal verstauben lassen zu müssen, denn Scenery-Disks, mit neuen Einheiten und Karten, sind schon in Vorbereitung.

Die Bewertung

Battle Isle ist eine wahre Perle für Strategie-Fans. Das Spielkonzept ist perfekt durchdacht und auch das zuallererst ziemlich trocken wirkende Spielprinzip macht nach etwas Einarbeitungszeit einen Heidenspaß! Vor allem der Zwei-Spieler-Modus läßt Riesenspaß aufkommen. Für weniger Spielstarke gibt es allerdings einen kleinen Wermutstropfen. Der Computergegner ist wirklich eine harte Nuß. Er macht so gut wie nie Fehler und analysiert seine und die Position des Gegners genau. Spieler, die nach dem »Hau drauf – wird schon klappen«-Prinzip arbeiten, werden sich wohl nur zu zweit austoben können. Ansonsten steigt der Schwierigkeitsgrad konstant vom ersten bis zum letzten Level an. Sind die ersten Spielfelder noch relativ einfach zu gewinnen, gehört in den höheren Stufen schon eine ganze Menge Überlegung und Strategie dazu, um nicht vom Computer ausgeradert zu werden. Dies mag am Anfang zu gewissen Frusteffekten führen, hat man sich aber erst einmal eingespielt, spornt einen das nur noch mehr an.

Battle Isle ist eines der wenigen Strategiespiele, bei dem auch der Spieler auf seine Kosten kommt, der sich nicht dafür begeistern kann, stundenlang vor einem Bildschirm mit Strichgrafik zu sitzen. Das Spiel beginnt mit einer fantastischen trickfilmartigen Einleitung, die von einer coolen Musik aus der Song-Schmiede von Chris Hülsbeck untermalt wird. Überhaupt ist die Grafik durchweg perfekt. Dies beginnt bei den detailliert gezeichneten Einheiten, den realistischen topografischen Karten, geht weiter bei der grafischen Information über die Stärke einer Einheit und endet nicht zuletzt bei den stimmungsvollen Zwischenbildern, die einem nach jedem Level gezeigt werden. Angesichts dieser Tatsachen kann man auch schon mal darüber hinwegsehen, daß das Scrolling etwas ruckelt und kaum Animationen vorhanden sind.



Auch beim Sound sieht es nicht viel anders aus: Die Musik ist fetzig und die Effekte sind gut gemacht und an den richtigen Stellen plaziert, es hätten aber ruhig ein paar mehr sein dürfen!

Das ist jedoch noch nicht alles, sogar für das Drumherum hat man viel Aufwand betrieben. So wird der Spieler durch eine beigelegte stimmungsvolle und witzig geschriebene Science-Fiction-Story so richtig eingestimmt und das Handbuch ist wirklich gut geschrieben, es enthält außer einer umfangreichen Spielbeschreibung auch noch ein Kapitel mit taktischen Hilfen. Man vermißt nur eine Aufstellung aller verfügbaren Einheiten, aber dies hätte wahrscheinlich den Rahmen gesprengt. Die Installation wird ausführlich behandelt und von einem professionellen Installationsprogramm durchgeführt. Spätestens hier werden Festplattenbesitzer ihren Geldbeutel zücken, denn *Battle Isle* ist eines der wenigen Spiele, das sich ohne »Wenn und Aber« auf Festplatte installieren läßt. Abschließend bleibt nur zu sagen: Das Spieldesign perfekt bis genial, Grafik super und Sound fantastisch; einfach megastark. Das perfekte Spiel für Fans dieses Genres, aber auch für andere, die mal »Strategie-Luft« schnuppern wollen, das ideale Spiel.

Battle Isle

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugt!

Info

Name:	Battle Isle
Hersteller:	Blue Byte
Vertrieb:	Blue Byte
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung, eine Science-Fiction-Story
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

Allgemeine Tips:

- Laßt Eure Einheiten Erfahrungspunkte sammeln. Es kann nämlich völlig sinnlos sein, mit einer starken, aber unerfahrenen Panzereinheit eine an sich schwache Transportergruppe mit wesentlich mehr Erfahrung anzugreifen. Also versucht zu Anfang, möglichst schwache Ziele anzugreifen, um gezielt Erfahrungspunkte zu sammeln, und wagt Euch erst dann an die größeren Brocken.



-
- Ein anderer Weg, Erfahrungspunkte (im Spiel »Experience-Punkte« genannt) zu sammeln, ist es, mit einer starken Einheit eine andere anzugreifen und diese danach von einer weniger erfahrenen zerstören zu lassen, die auf diese Weise sehr schnell zu Erfahrungspunkten kommt.
 - Versucht möglichst früh, Brücken und Straßen und andere wichtige Ziele, wie z.B. Fabriken, zu erobern bzw. zu besetzen.
 - Nützt natürliche Vorteile des Geländes aus. Einheiten, die höher als andere platziert sind, haben fast immer einen Vorteil, der schlachtentscheidend sein kann. Bildet, wo immer es die Umgebung und die Truppenstärke zulassen, Verteidigungslinien, um einen plötzlichen Durchbruch des Gegners zu verhindern und um wichtige Stellungen wie Brücken halten zu können.
 - Wollt Ihr den Bau eines feindlichen Depots verhindern, müßt Ihr nur eine ihrer Einheiten auf die Grundfläche stellen.
 - Mauern und Wälle können mit dem HAR Demon oder dem AD-5-Blitz überwunden werden.
 - Positioniert die Artillerie und ein Samsite direkt oder auch nur ein Feld auseinander; schmuggelt sich nämlich ein Gegner direkt neben diese Stellungen, kann er kein Feuer auf die direkte Umgebung eröffnen.
 - Verwendet Transporter zum Transport von Infanterie; so lassen sich leicht und ohne viel Aufwand Überraschungsangriffe durchführen.
 - Transporter können auch als Brücken verwendet werden, und ein Transporter auf einem Wall platziert ermöglicht den eigenen Einheiten das Passieren.



Level-Codes:

Level	Code für 2 Spieler	Code für 1 Spieler
1	FIRST	CONRA
2	GHOST	PHASE
3	GAMMA	EXOTY
4	MARSS	MOUNT
5	EAGLE	FIGHT
6	METAN	RUSTY
7	FOTON	FIFTH
8	POLAR	VESUV
9	TIGER	MAGIC
10	SNAKE	SPACE
11	ZENIT	VALEY
12	DONNN	TESTY
13	VESTA	TERRA
14	OXXID	SLAVE
15	DEMON	NEVER
16	GIANT	RIVER
Bonusrunden	STORM	EUROP

— Die Levels 16 – 31 können auch gegen den Computer im Ein-Spieler-Modus gespielt werden. Alle anderen Codes gelten nur für den Zwei-Spieler-Modus.

Black Gold

Die Story

Wir befinden uns im Jahre 1900. Ihr wurdet als Sohn eines sehr erfolgreichen Zechenbesitzers geboren. Dieser ist gerade erst verstorben und hinterläßt ein riesiges Imperium. Leider seid Ihr nicht der einzige Nachfolger und so hat der Vater in seinem Testament verfügt, daß derjenige Sohn, der eine der vier Prüfungen besteht, die Zechen erbt. Scheitern alle, wird der Verkaufserlös für wohltätige Zwecke gespendet.



Die Prüfungen sind gleichzeitig die Spielziele und können am Anfang gewählt werden. Man kann entweder eine bestimmte Geldsumme in begrenzter Zeit verdienen, eine bestimmte Menge Kohle abbauen, eine Anzahl Grubenfelder erschließen oder nach einer bestimmten Zeitdauer die beste Bilanz aufweisen. Gesteuert wird diese Wirtschaftssimulation per Maus, mit der man Teile von Grafiken anklickt, um dann wieder in Untermenüs mit neuen Grafiken zu verzweigen.

Zuallererst muß man ein Grubenfeld samt der unbedingt notwendigen Ausrüstung kaufen, dann kann's so richtig losgehen. Beim Abbau der Kohle sollten gewisse Grundregeln eingehalten werden, da es sonst leicht zu Grubenunglücken kommen kann. Diese bringen große finanzielle Verluste mit sich. Habt Ihr die Kohle einmal abgebaut, so müßt Ihr sie auf sogenannten Halden zwischenlagern, bevor man sie in der Kokserei weiterverarbeiten oder gleich verkaufen kann. Die Koksereien müssen allerdings selbst errichtet werden. Die Preise und möglichen Veredelungen richten sich ganz nach der Art der abgebauten Kohle. Steinkohle bringt z.B. am meisten Geld, ist aber auch sehr schwierig zu fördern. Je nach Erfolg und technischer Ausrüstung richtet sich die Stimmung der Arbeiter, die man sich vorher auf dem Arbeitsamt besorgt hat. Um sie bei schlechter Laune zu besänftigen, kann man Betriebsfeiern oder Gratifikationen etc. veranlassen.

Nach Durchführung eines Spielzuges kann man sich mit Hilfe von Statistiken über den bisherigen Spielverlauf Auskunft geben lassen und man bekommt Informationen über die Vor- oder Rückschritte der gegnerischen Firmen. Zwischendrin darf man immer mal digitalisierte Schwarzweißbilder zum betreffenden Thema betrachten.

Die Bewertung

Black Gold ist eine wahrhaft akribisch genaue Simulation. Im Handbuch wimmelt es nur so von Spezialausdrücken und so verwundert es niemand, daß ein mehrseitiger Abschnitt den




Grundlagen und der Fachbegriffklärung gewidmet ist. Als reine Wirtschaftssimulation betrachtet, würde *Black Gold* heute niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Aber *Black Gold* enthält einen Hauch Strategie und etwas Geschicklichkeit ist nötig, um zu gewinnen.

Die Wahl der verschiedenen Spielziele ist eine gute Idee, da sie auch die ganze Ausrichtung der Prioritäten ändert und so jedesmal ein neues Spiel entsteht. Die wählbaren Schwierigkeitsgrade gestatten auch Anfängern einen leichten Einstieg in die Simulationswelt. Trotzdem werden auch Profis ihre Freude mit der variablen Anzahl von Computergegnern haben. Die Fülle der Optionen ist am Anfang etwas undurchsichtig und komplex. Unter anderem auch, weil die Symbole keine Beschriftung aufweisen und oft nur schwer zu erkennen sind. Es gibt soviel zu kaufen und so viele Baumöglichkeiten, daß man am liebsten alles gleichzeitig tun möchte. Man ist in seinen Handlungsmöglichkeiten fast unbeschränkt. Alles denkbare läßt sich erledigen, sogar Auslandsfilialen lassen sich eröffnen. Hier ist die Aufteilung in Spielzüge sehr von Nutzen, da einen die Konkurrenten nicht in Zeitdruck bringen können.

Die Steuerung mit Grafiken zum Anklicken anstatt mit endlosen Tabellen und Buchstabenkolonnen ist eine gute, wenn auch nicht ganz gelungene Idee. Manchmal übersieht man Aktionen einfach, weil die Bilder dazu nicht deutlich genug hervorgehoben sind. Ansonsten ist die Steuerung aber kinderleicht und gut durchdacht. Die Grafik ist leider nur unterer Durchschnitt und wirkt etwas lieblos gezeichnet. Dies wirkt sich jedoch bei einem Spiel wie *Black Gold* nicht weiter schlimm aus. Lediglich die digitalisierten Zwischensequenzen zeigen, daß man sich Mühe gab und werten das allgemeine Bild wieder auf. Sound ist nicht vorhanden. *Black Gold* ist eine gut gemachte Wirtschaftssimulation mit originellem Hintergrund und einigen neuen Ideen, die es zu einer sicheren Wahl machen.

Black Gold	
Grafik:	4
Sound:	0
Motivation:	5



gut!

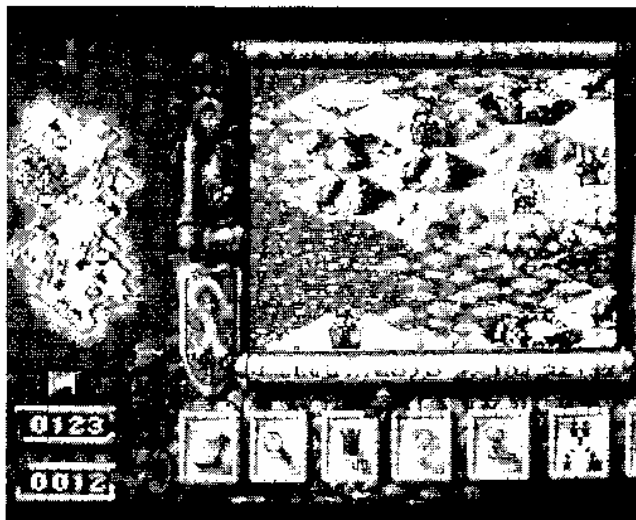
Info

Name:	Black Gold
Hersteller:	Starbyte
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Tips & Tricks

- Haltet nie zuviel Kohle auf Euren Halden. Sonst kann sich ein Brand oder ein anderes Unglück verheerend auswirken.
- Versucht Eure Arbeiter möglichst zufrieden und glücklich zu halten, bevor sie revoltieren.
- Stellt am Anfang Eure Spielbedingungen auf ganz leicht und die der Computergegner auf ganz schwer ein. So habt Ihr einen großen Vorteil, könnt aber die Simulation trotzdem richtig genießen und schummelt nicht.



Celtic Legends


Die Story

Für Fans von Strategiespielen mit Schwerpunkt »wilde Schlachten« ist endlich mal wieder ein schönes Spiel herausgekommen. Auf dem Inselstaat Celtica sind alle Menschen glücklich, bis ein tyrannischer Bösewicht namens Demog die königliche Ruhe

und Ordnung stört. Doch der kriegskundige Eskel läßt sich nicht lange bitten und tritt den Eindringlingen mutig entgegen. Zusammen mit seiner Armee aus Magiern, einäugigen Riesen, Engeln und auch normalen Menschen möchte er die Gegner von der Insel vertreiben. Für den Spieler bedeutet das nun, daß man die einzelnen Figuren ähnlich wie auf einem Schachbrett so setzen und steuern muß, daß sie den Gegner aus allen Bereichen vertreiben. Während des Spiels kann man z.B. Magerpunkte sammeln, um noch stärker zu werden.

Die Bewertung

Obwohl *Celtic Legends* eher an ein Kriegsspiel erinnert, ist trotzdem auch der Rollenspielteil sehr gut gelungen. Besonders schön wurde die Bildschirmaufteilung realisiert, in der man immer die Übersicht behält. Die Fantasy-Story ist sehr abenteuerlich gestaltet, da in ihr auch Märchen- und Fabelwesen mitspielen. Wie beispielsweise Trolle, Kobolde oder Gnome. Interessant gegenüber anderen Spielen dieser Art ist vor allem die Möglichkeit, außer reinem Kampf auch noch Zaubersprüche gegen den Feind anwenden zu können. Die Grafik ist für ein Strategiespiel mit Rollenspielcharakter außerordentlich gut. Für Fans dieser beiden Spielarten ist *Celtic Legends* ein Blick wert, wobei das Spiel mit der Zeit leider sehr eintönig wird.

Celtic Legends		
Grafik:	5	 <i>gut!</i>
Sound:	3	
Motivation:	4	

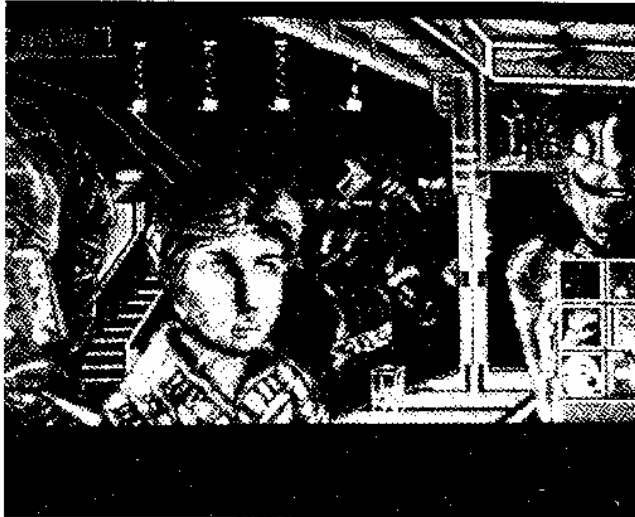


Info

Name:	Celtic Legends
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	UBI-Soft
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	2 Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Mit den Zaubersprüchen sollte man am Anfang sparsam umgehen, da sie erst später, wenn es schwerer wird, wichtig werden.



Centerbase

Die Story

Ist es nicht faszinierend, wie z.B. in der Fernsehserie »Max Headroom« Gebäude im Computer gedreht und herangezogen werden können. Nun, in eine ähnliche Zeit mit ebensolcher Technologie kann der Spieler in dieser neuen Science-Fiction

Wirtschaftssimulation reisen, um dort eine verantwortungsvolle Aufgabe zu übernehmen. Auf der Erde des nächsten Jahrtausends sorgen Zentralstädte für die Verwaltung und Versorgung der Menschheit. Soweit wäre das ja alles schön und gut, doch in dieser an sich friedlichen Zeit gibt es ab und an Versorgungsprobleme sowie Sabotageakte und Kriminalität. Der Spieler übernimmt die Aufgabe eines Managers über einen bestimmten Sektor, der Wohneinheiten bauen, handeln und in Actionsequenzen Saboteuren das Handwerk legen muß. Die nötigen Informationen über die Stadt, Statistiken oder Karten kann man aus einem BTX-artigen System entnehmen, wobei beispielsweise Gebäude in dreidimensionaler Grafik dargestellt werden. Ähnlich wie bei dem Spiel Oil Imperium, übrigens aus dem gleichen Software-Haus, kann man sich zu Beginn auf ein Spielziel einigen, z.B. die meisten Mieter in fünf Jahren, wobei die drei Mitspieler auf Wunsch auch vom Computer übernommen werden.

Die Bewertung

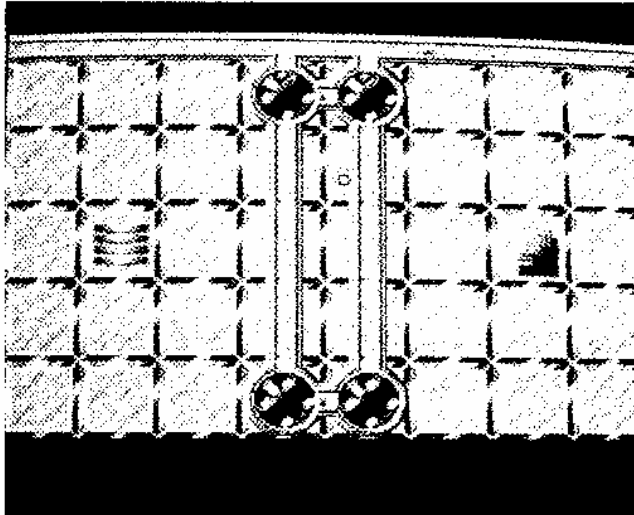
Wer auf Science-Fiction-Atmosphäre steht und gleichzeitig auch noch eine Vorliebe für Wirtschaftssimulationen, wie Oil Imperium, hat, sollte sich unbedingt *Centerbase* anschauen. Die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten wie Casinobesuch, Sabotage oder die vier verschiedenen Actionsequenzen lassen garantiert keine Langeweile aufkommen. Die Grafik ist sehr realistisch und an vielen Stellen aufwendig animiert, so daß jeder Fan dieses Genres auf seine Kosten kommt.

Centerbase		
Grafik:	5	
Sound:	4	
Motivation:	4	



Info

Name:	Centerbase
Hersteller:	Reline
Vertrieb:	Softgold
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Logical

Die Story

Logical ist ein reinrassiges Denkspiel, das so süchtig machen kann, daß man nach einer Weile am liebsten das Essen an den Computer serviert bekommen möchte. Dabei ist das Spielprinzip wirklich einfach. Am oberen Bildrand rollen kleine farbige

Kugeln, rot, grün, gelb und blau, eine Röhre entlang. Nun muß der Spieler diese in runde Drehkreisel mit jeweils vier Öffnungen plazieren. Enthält einer dieser Kreisel vier gleichfarbige Kugeln, so explodiert er und verfärbt sich schwarz. Ziel ist es also, alle Kreisel zum Explodieren zu bringen.

Um das nicht zu einfach zu machen, gibt es natürlich einige Gemeinheiten. So können die Kugeln nur entlang der Röhrenverbindungen bewegt werden. Außerdem gibt es noch Sperrelemente, die nur Kugeln einer bestimmten Farbe durchlassen, und wieder andere färben die Kugeln kurzerhand um. In höheren Leveln steigert ein Zeitlimit den Schwierigkeitsgrad noch einmal gehörig. Hier gibt es dann auch Dinge wie eine Art Ampel, die einem vorschreibt, in welcher farblichen Reihenfolge man die Kreisel zu zerstören hat. Manchmal wird auch eine Farbkombination festgelegt, mit der man die Kugeln fortan anordnen muß, um etwas zu erreichen. Auch Richtungspfeile können einen ganz schön ins Schwitzen bringen, blockieren sie doch die Röhren in einer ganz bestimmten Richtung. Mit Hilfe dieser Elemente steigert sich der Schwierigkeitsgrad konstant vom ersten bis zum letzten der 99 Level. Als Belohnung für besonders Fleißige gibt es nach Absolvierung des letzten Levels noch ein Paßwort für einen Level-Editor, mit dem man sich dann so richtig austoben kann.

Die Bewertung

Die Steuerung von *Logical* ist so einfach zu bedienen, daß sie wohl niemandem Probleme bereiten sollte. Trotzdem ist das Spiel aber nicht zu leicht. Am Anfang ist der Schwierigkeitsgrad einfach bis moderat, gegen Ende nimmt er dann jedoch gehörig zu, so daß wohl jeder Denkspiel-Fan seine Freude damit haben wird. Das Spielprinzip und der Levelaufbau ist dabei so ausgeklügelt, daß man vor dem Computer hängenbleibt, bis man auch den letzten Level geschafft hat.

Die Grafik von *Logical* ist nichts Weltbewegendes, macht aber mit ihren netten Metall- und Glanzeffekten einiges her und ist noch dazu sehr zweckdienlich. Auch die Musik ist nicht schlecht – sie bleibt unauffällig im Hintergrund und wirkt nie störend; im Gegenteil, sie hat

fast so etwas wie eine beruhigende Wirkung. Alles in allem ist Logical ein fantastisches Spiel für alle Denkspielfreunde, denen es nichts ausmacht, in eine Art Logical-Mania zu verfallen.



Logical	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	6



saugut!

Info

Name:	Logical
Hersteller:	Rainbow Arts
Vertrieb:	Softgold
Preis:	ca. DM 69,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

Die Level-Codes:	20: Other Things	40: Sun is Shining
01: Welcome	21: Be Honest	41: A Rainbow
02: The other Side	22: Blue N Violet	42: Arrow Road
03: Quadri Quadra	23: Three Paths	43: Turning Wheels
04: Stone Road	24: Dangerous	44: Acceleration
05: Nice Colors	25: the Wanderer	45: The President
06: More Colors	26: Secret Chamber	46: He is missing
07: Real Fun	27: Falcons Flight	47: Picknick Time
08: Pink and Pink	28: Blue Angel	48: Who is calling
09: Green Path	29: Far Thunder	49: Ancient Art
10: Bad Direction	30: A Simple One	50: She is gone
11: Don't Panic	31: Blue Velvet	51: Logistic
12: Colormania	32: Paradise I	52: Turning Colors
13: Refreshment	33: Classic Art	53: Paramount
14: Full Moon	34: Veni Vidi Vici	54: The Ladder
15: Running Ball	35: We like it	55: Back in Red
16: Green River	36: Forever here	56: Treasure Room
17: Two Islands	37: Wonderland	57: Dont want that
18: More Islands	38: The Snare	58: The free Fall
19: Times Change	39: Cure it	59: Corrado Beach



60:	More Popcorn	72:	Touch Her	87:	Blue Is First
61:	Wild At Heart	73:	Shadowland	88:	Wolfs Moon
62:	The Dark Age	74:	Back in Bag	89:	Wild China
63:	Dimlights	75:	Vitamin C	90:	Its Logical
64:	The Fifties	76:	Stunt Ball	91:	She Compares
65:	Picture Of Her	77:	Mirrorland	92:	Big Mountains
66:	Gordian Knot	78:	Ace Quest	93:	Tomorrow
67:	High Speed	79:	Boa Boa Boa	94:	Teleporter Jam
68:	Alexandria	80:	Da Da Da	95:	Lever Sunlight
69:	Running Tears	81:	Haunted House	96:	New Exodus
70:	Her Rainbow	82:	The Secrets	97:	The Peacepipe
71:	Walk In Cream	83:	Smiling Joke	98:	Final Surprise
		84:	Children Go	99:	White Miami
		85:	It is Atlantis		
		86:	On The Road		

— Einfacher geht es, wenn man ELO WANTS (Levelnumber) eingibt. Anstatt der Klammer muß man nur eine Zahl zwischen 1 und 99 einsetzen, um in das entsprechende Level zu kommen. Das Paßwort für den Level-Editor mit dem man seine eigenen Level bauen und sogar speichern kann, lautet: THE FINAL CUT.

Mad TV

Die Story

Sicher habt auch Ihr schon einmal über das langweilige Fernsehprogramm geschimpft. Wer glaubt, er könnte das alles sowieso viel besser, der kann bei *Mad TV* die Leitung einer Fernsehstation übernehmen. Ziel des Spiels ist es, sich gegen drei Konkurrenten



durchzusetzen. Als Programmchef müßt Ihr Euch um Einschaltquoten und die Werbeeinnahmen kümmern. Um dafür zu sorgen, daß Euer Programm besser als das der Konkurrenz ist, könnt Ihr neue Programme einkaufen oder sogar eigene Produktionen in Auftrag geben. Billiger ist's natürlich, erst mal im Archiv nach irgendeiner Wiederholung zu fahnden. So hetzt Ihr von Büro zu Büro und erledigt Euren Auftrag. Glücklicherweise wird nur von 18.00 bis 0.59 gesendet, und so bleibt die restliche Zeit offen. Habt Ihr durch geschickte Programmgestaltung und hohe Werbeeinnahmen genug Geld, dann könnt Ihr neue Sendeanlagen aufkaufen und so mehr Zuschauer gewinnen. Doch aufgepaßt: Erreicht ein Werbespot nicht die vereinbarte Zuschauerzahl, so steht Euch eine hohe Konventionalstrafe ins Haus.

Doch *Mad TV* ist kein so bierernstes Strategiespiel wie es auf den ersten Blick scheint. Das Programm steckt voller hintergründigem Humor und Verballhornung bestehender Sender. Natürlich ist der Job nicht alles, und so buhlt man nebenbei zusammen mit den anderen um die Gunst der bezaubernden Chefsekretärin Betty. Wer ihr die schönsten Geschenke bringt und auch noch das beste Fernsehprogramm liefert, der darf sie am Schluß heiraten.

Die ganze Steuerung erfolgt innerhalb des dreizehnstöckigen Bürogebäudes mit der Maus durch viele unterschiedliche Menüs, bei denen man wirklich alles einstellen kann. So müssen Werbeblöcke auch zur richtigen Zeit gesendet werden, um die richtigen Zuschauer zu erreichen; dies und dergleichen mehr kann man alles einstellen und verändern. Wen der ganze Trubel allzusehr verwirrt hat, der darf sich – als Gag am Rande – beim Psychiater versorgen lassen.

Die Bewertung

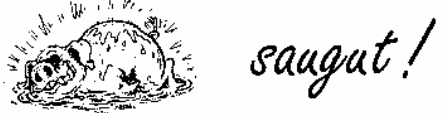
Die Idee gibt *MadTV* den entscheidenden Touch, der es zu einer Klasse für sich macht. Endlich kann man einmal selbst den Alltag eines Programmdirektors erleben und dabei noch über die vielen hintergründigen Anspielungen schmunzeln. Das soll nicht heißen, das *Mad TV* etwa einfach ist, wenn alles richtig klappen soll, kommt man ganz schön ins Schwitzen. Wie im richtigen Leben auch, bestimmt die Programmauswahl entscheidend die Einschaltquoten.



Die Steuerung ist sehr übersichtlich und durchdacht gehalten. Man verliert nie den Überblick, auch wenn es manchmal hektisch zugeht. Die Grafik paßt herrlich zum lustigen Charakter des Spiels, sie ist comicartig und wahnsinnig witzig gezeichnet. Hier fallen dann auch Kleinigkeiten, wie die Namen der einzelnen Sendungen, auf, die einen schon vor Lachen kugeln lassen.

Gut gelöst ist die Wichtigkeit der richtigen Plazierung der Werbeverträge, um an Geld zu gelangen. Achtet man nicht darauf, ob die jeweilige Werbung überhaupt ins Konzept paßt, dann landet man schnell am Boden. Leider ist das Problem mit den Finanzen nicht besonders glorreich gelöst. Zu Anfang ist man mit so wenig Mitteln bestückt, daß man kaum ein Budget für den Ankauf von guten Programmen und dergleichen hat, während die Konkurrenz fleißig Klassiker sendet. Ist man dann weiter fortgeschritten, ist so viel Kapital angesammelt, daß man meist nicht mehr viel überlegen muß und sich auch grobe Schnitzer leisten kann. Ansonsten bleibt unter dem Strich ein humorvolles, satirisches und spritziges Wirtschaftsspiel, das wirklich eine Auszeichnung verdient hat. Als Beigabe erhält man außerdem ein witziges Poster, das sich wirklich nicht verstecken muß.

Mad TV	
Grafik:	5
Sound:	3
Motivation:	6



Info

Name:	Mad TV
Hersteller:	Rainbow Arts
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, Poster
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zweites Laufwerk

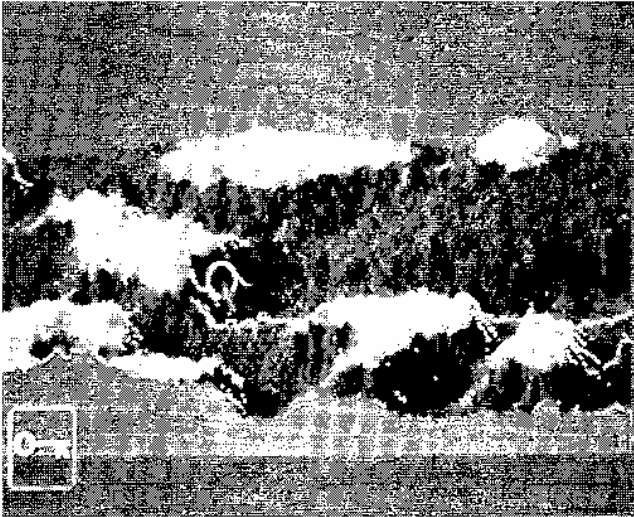
Tips & Tricks

- Die Sekretärin Betty ist die wichtigste Figur im Spiel. Um ein erfolgreicher Manager zu werden, müßt Ihr Betty jeden Wunsch erfüllen. Neben teuren Geschenken solltet Ihr auch ihre Wünsche, das Fernsehprogramm betreffend, beachten. Will Betty eine eigene Show, dann kriegt sie sie, auch wenn die Einschaltquoten in den Keller sacken.
- Wer Betty schöne Geschenke darreicht, der erhält zum Dank verschiedene Schlüssel. Mit diesen lassen sich die Büros der Konkurrenten aufschließen. Außerdem kann man mit



einem in einen sogenannten Hit'n-Gimmick-Raum; dort erhält man von dem witzigen Porträt der Programmierer einen Supertip.

- Anfangs nicht zu viele Fernsehanstalten aufkaufen und versuchen, die laufenden Kosten möglichst niedrig zu halten.
- Niemals jugendgefährdende Sendungen im Vorabendprogramm senden, sonst protestieren die Sittenwächter aufs heftigste.
- Zu Beginn solltet Ihr keine Werbeverträge annehmen, die hohe Einschaltquoten verlangen. Diese sind fast nie zu schaffen.
- Ihr müßt immer ein Auge auf die Taten des Gegners haben. Plaziert er also einen Kultfilm im Programm, so solltet Ihr etwas Gleichwertiges bringen, um seine Einschaltquoten zu drücken.
- Die Hinweistafel im Gebäudeeingang ist ein vortreffliches Mittel, um seine Konkurrenten zu behindern. Man muß nur das Türschild der arabischen Botschaft mit dem des gegnerischen Büros vertauschen und schon landet der Attentäter im falschen Raum. Eure Gegner werden ihr blaues Wunder erleben.
- Bei Filmen, die wie an der Börse versteigert werden, sollte man kurz vor Geschäftsschluß sein Angebot abgeben, so steigert niemand mit und der Preis steigt nicht unnötig an.
- Die Nachrichtenmeldungen sollten immer gründlich gelesen werden. Außer wichtigen Infos für die Nachrichtensendungen werden auch manchmal Terroranschläge oder ähnliche Dinge angekündigt.
- Und zum Schluß noch ein kleiner Cheat: Wenn man die Taste drückt, verwandelt Ihr euch in eine außerirdische Kreatur. Mit ihr kann man so einiges anstellen.



Midwinter II – Flames of Freedom

Die Story

Einige Jahre nach ihrer Befreiung schloß sich die Insel Midwinter im Jahre 3008 mit der Insel Verde zur Atlantischen Föderation zusammen. Doch *Midwinter* war durch teilweise Zerstörung zum Untergang verdammt. Der Meeresspiegel stieg und *Midwinter* versank kurz darauf vollständig. Daraufhin wurde Verde offiziell in Agora umgetauft. Dieses liegt als westlichste Insel eines breiten Inselstreifens vor der Küste Afrikas. Der erbitterteste Feind, des ansonsten um Frieden und diplomatische Beziehungen bemühten Agoras ist das finstere Sahara-Imperium. Die anderen benachbarten 41 Inseln wurden nach und nach von dieser Großmacht annektiert und deren Bewohner als Sklaven nach Afrika verschifft.

In jüngster Zeit mehren sich nun die Hinweise, denen zufolge Agora bald das gleiche Schicksal ereilen wird. Die Herrschaft des Imperiums ist so grausam und unmenschlich, daß auf den Inseln schon nach kurzer Zeit Widerstandsorganisationen mit zum Teil beträchtlichen Untergrundnetzen entstanden sind. Um die Bedrohung durch das Sahara-Imperium abzuwenden, wurden einige Cobra-Agenten nach Agora geschickt, um von dort die Operation »Wildfire« ins Leben zu rufen. Diese besteht aus vielen Einzelmissionen, die allesamt den Zweck haben, die lokalen Regierungen der Inseln zu stürzen und so den Untergrundkämpfern eine Chance zur Machtübernahme zu geben. Um einen Racheakt seitens des Imperiums zu verhindern, ist es deshalb absolut notwendig, strengste Geheimhaltung zu wahren. Noch dazu rückt die Invasion gnadenlos näher und in der verbleibenden Zeit müssen so viele Inseln wie nur eben möglich befreit werden.

Ihr übernehmt die Rolle eines der besten Agenten von Cobra und müßt insgesamt 41 Missionen bewältigen. Je mehr Ihr erfolgreich beendet, desto mehr Chancen hat Agora gegen die Invasoren. Am Anfang jedes Spiels steht das Generieren eines eigenen Charakters. Ihr könnt hierbei nicht nur Geschlecht und das Aussehen verändern, sondern auch noch physische und psychische Fähigkeiten einstellen. Der Unerfahrene macht sich nun erst mal ans Training. Hier kann vom einfachen Üben der Steuerung von Fahrzeugen bis zu einer kompletten Übungsmission alles trainiert werden. Auf die Charakterwerte nimmt das Training dabei keinen Einfluß. Hat man genug geübt, dann spielt man entweder eine beliebige der Missionen durch oder startet das komplette Szenario. Für letzteres wird eine eigene Dikette angelegt, auf der dann alle Aufträge und bis zu zwölf Charaktere gespeichert werden können.



Um eine Insel zu befreien, gilt es, zwischen zwei und sechs Aufträgen aus völlig unterschiedlichen Gebieten zu erledigen. Diese reichen von Sabotageakten und Morden bis zur Vernichtung ganzer Seefloten. Die Umgebung sieht der Spieler dabei immer von sich aus, in 3-D-Polygongrafik mit Lichtschattierungseffekten. Es gibt am oberen Bildschirmrand einen Kompaß und Anzeigen für die verfügbaren Waffen und die Kondition. Außerdem findet man hier noch eine topologische Karte und eine Art Radarschirm. Um seine Aufträge zu erfüllen, stehen Eurem Agenten eine unglaubliche Vielzahl von Fortbewegungsmitteln zur Verfügung. Man kann fast alles steuern, was fliegt, schwimmt oder fährt. Die Palette reicht vom Luftschiff übers U-Boot bis hin zu diversen Autos und Lastern. Es gibt auch Züge und Luftkissenboote, ja sogar Hubschrauber. Jedes Fahrzeug hat dabei seine eigenen begrenzten Waffen, je nach Einsatzgebiet. Ist man zu Fuß unterwegs, kann man sich mit Maschinengewehren, Handgranaten und anderen netten Waffen ausrüsten. Einige erhält man erst durch die Widerstandskämpfer auf den Inseln. Als Mittel gegen langweilige Fahrten ist die Auto-Routing-Funktion gedacht. Hierbei gibt man grafisch eine Reiseroute vor, auf der sich das Fahrzeug dann ganz von selbst bewegt. So kommt man ohne Orientierungsprobleme schnell zu jedem Ziel. Die Karte am oberen Bildrand kann bei Bedarf vergrößert werden, und ein spezieller Modus erlaubt deren Darstellung als dreidimensionales Bild, ähnlich wie bei Fraktal-Programmen. Hier sieht man dann ganz genau die Höhen und Tiefen und Besonderheiten der Landschaft, auf die man später stoßen wird.

Wie schon beim ersten Teil, kann man wieder mit Menschen sprechen. Über 1000 Charaktere stehen zur Verfügung. Tritt man an eine solche Person heran, kann man auf Tastendruck ein Gespräch mit ihr anfangen. Viele werden auf die Frage nach Hilfe gleich helfen, doch bei manchen muß man mit Charme, Bestechung, Erpressung oder ähnlichem zum Ziel kommen. Der Erfolg hängt von den eigenen Fähigkeiten und dem nötigen Taktgefühl ab.

Die Steuerung erfolgt normalerweise über liebevoll gezeichnete Icons mit der Maus, nur im Action-Modus kann man sich auch des Joysticks bedienen. Einige Funktionen müssen aber trotzdem über die Tastatur erledigt werden.

Die Bewertung

Das Konzept von *Flames of Freedom* dürfte wohl einzigartig sein. Nirgends findet man diese Kombination aus Action, Adventure und etwas Simulation. Die Story ist logisch und spannend aufgebaut. Neuartig und sehr gut ist die Idee, seine Charaktere nicht nur in ihren Eigenschaften, sondern auch in ihrem Aussehen zu ändern. Man kann es sogar bis zu Frauen mit Vollbart treiben. Die einzelnen Eigenschaften sind untereinander verknüpft. Ändert Ihr also z.B. die Stärke Eures Agenten, so läßt dessen Kondition nach usw. Durch die Möglichkeit, sich frei in der 3-D-Welt zu bewegen, erhält man einen riesigen Handlungsfreiraum.

Der Umfang ist einfach gewaltig. Um die 41 Inseln zu erobern, müssen über 100 einzelne Aufgaben gelöst werden und jede erfordert eine andere Taktik. *Midwinter* ist also wirklich kein Spiel, das man mal schnell am Wochenende durchspielt. Um alle Missionen zu lösen, können durchaus einige Wochen fällig sein. Trotzdem werden auch die Gelegenheitsspieler nicht übergangen, indem man ihnen die Möglichkeit gibt, jede Mission einzeln für sich zu



spielen. Ideal gemacht ist auch die integrierte Trainingsmöglichkeit, mit der man sich so richtig gut auf die Aufträge vorbereiten kann. Hier kann man auch etwas Routine für die späteren hitzigen Gefechte sammeln. Man trifft auch immer mit anderen Gegnern zusammen und darf eins der 22 Vehikel steuern. Diese sind eine Welt für sich. Immer wieder bewegt man ein noch unbekanntes Fahrzeug oder ist über eine neuartige Waffe verblüfft. Diese Fahrzeuge steuern sich realistisch und wenn der Computer steuert, vollführen sie sogar typische Fahr- bzw. Flugbewegungen.

Die Grafik übertrifft die meisten 3-D-Spiele. Sie ist nicht nur sehr detailreich, sondern sie wird auch je nach Sonneneinstrahlung schattiert, so entsteht eine Art Schatten. Leider treten manchmal kleine Fehler auf, so schweben z.B. Hügel über der Erde etc. Die Geschwindigkeit ist nicht überragend, sorgt aber trotzdem für einen ausreichend schnellen Spielfluß. Schade ist nur, daß die Übersichtlichkeit in der Hitze des Gefechts oft leidet. Es kann vorkommen, daß man von allen Seiten gleichzeitig beschossen wird und nur noch rote und gelbe Explosionen auf dem Bildschirm sieht. Doch auch dieses Manko läßt sich mit ein bißchen Routine leicht ausgleichen. Durch die Gespräche kommt eine besondere Note ins Spiel. Man muß sich richtig in die Lage des Gegenübers hineinversetzen, um etwas zu erreichen. Zudem muß sehr flexibel reagiert werden, um alle Aufträge erfüllen zu können, eintönig wird es nie.

Der Lieferumfang von Flames of Freedom läßt sich als excellent beschreiben. Außer den obligatorischen Disketten bekommt man noch ein bebildertes Tagebuch und eine kurze Befehlsübersicht, die auf die Tastatur gestellt wird. Die Anleitung ist sehr umfangreich, mit vielen Illustrationen und einem eigenen Schnellstartkapitel. Wer schon immer als Vielzweck-Agent durch eine riesige 3-D-Welt streunen wollte, der sollte *Midwinter* wählen.

Midwinter II – Flames of Freedom

Grafik:	5
Sound:	4
Motivation:	6



saugut!

Info

Name:	Midwinter II – Flames of Freedom
Hersteller:	Microprose
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung, ein Tagebuch, Referenzkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Tips & Tricks

Mit der folgenden Komplettlösung könnt Ihr nicht nur alle Inseln befreien, sondern anschließend auch noch die feindliche Armada ins Jenseits schicken.

Um alle Inseln zu befreien, müssen nur relativ wenige, taktisch wichtige befreit werden. Die anderen werden dann automatisch befreit. Zu den zehn wichtigsten Inseln gibt es Karten, auf denen die Auftragsorte entsprechend der Numerierung im Handbuch stehen. An den Orten, die mit einem gekennzeichnet sind, müßt Ihr die Bedingungen der Kontaktpersonen erfüllen. Bevor Ihr Euch in die Befreiung der Inseln stürzt, solltet Ihr Eurem Charakter möglichst viel Sex-Appeal verschaffen, denn dies wird Euch später viele Situationen erleichtern. Und jetzt auf zur ersten Insel:

Gran Paradiso

Zuerst begeht Ihr Euch zu Abbas Tabari, der sich bei (1) befindet. Man spricht mit ihm und nimmt dann seine Bedingungen an. Nun fährt man zum Guru auf die Insel ganz rechts. Von diesem erfährt man den Aufenthaltsort von Muhmur Zaghlul. Man stattet diesem sogleich einen Besuch ab, plaudert ein wenig und bringt ihn dann um. Jetzt kehrt man zu Abbas Tabari zurück und rekrutiert ihn. Dann macht man sich auf den Weg zu Haushang Biskra und nimmt ihn ebenfalls auf.

Hemel

Auf zu McDonald's und die gute Frau mit Eurem überwältigenden Sex-Appeal überzeugen. Nimmt man jetzt noch den Auftrag an, ist die Insel auch schon befreit.

Cubango

Im Westen der Insel, am rechten Küstenrand des Auslegers, stößt man mit Bo Mobuto zusammen. Mit ein bißchen Charme kann man diesen leicht überreden. Ab jetzt nimmt man so lange die geheimen Reisen an, bis man sich auf einer kleinen Insel im Osten wiederfindet. Die Frau dort wird mit gehörig viel Sex-Appeal umgarnt und man nimmt den Auftrag an.

Djourn

Zuerst machen wir uns auf den Weg zur Insel unten links, auf der wir Hassan Hilmi ohne Gnade meucheln. Nun auf zur Kontaktperson und deren Auftrag annehmen. Die Dokumente befinden sich übrigens einen Bildschirm weiter nördlich. Dann schleunigst zurück zu Karoline de Noyer kehren und alle Kontakte annehmen. Jetzt auf zu Amuda Achebe, die sich unterhalb von Wadi befindet. Deren Auftrag erfüllen wir mit Freude und bringen anschließend auch noch Lwangira Baikie um die Ecke.

Thar

Erstes Reiseziel ist Erena Gaumandi, deren Bedingungen angenommen werden. Also reist man weiter zu Gamsi Dengel und killt auch diese. Vorher redet man aber noch mit ihr. Den nächsten Halt macht Ihr bei Gabriel d'Angeli, der sich rechts oben auf der Insel aufhält. Ihr nehmt seine Bedingungen an und macht Euch auf den Weg nach Lodi Scar. Dort trifft man Graig Sutton,



der die gesuchten Dokumente neben sich liegen hat. In Lodi Scar selbst zerstört man die Fabrik und fliegt dann weiter nach The Vale if Pizdhat. Den dort anzutreffenden Jacques Dubrique überzeugt man am besten mit purer Vernunft.

Auch die Fabrik in Bird Lowlands segnet daraufhin das Zeitliche. Jetzt zurück zu Gabriel. Mit dessen Informationen begibt man sich nach Bird Water, das sich im See rechts oben befindet. Hier zerstört man den Unterwasserstützpunkt. Das geht am besten mit einem der Mini-U-Boote, die den Stützpunkt sichern sollen. Ist das bewältigt, kehrt man mit einem Flug-U-Boot ins südliche Lodi Scar zurück. Hat man den dortigen Stützpunkt auch dem Erdboden gleichgemacht, ist wieder eine Insel aus den Händen der Tyrannen befreit.

Maracay

Auf der Halbinsel zu Cadi Soromenho vorstoßen und seine Bedingungen akzeptieren. Zu einem Gespräch mit Janine Howard am Blackridge Pass reisen. In Prospect mit Arneen Nahob ratschen und dann in Trinity die Dokumente einsacken. Mit deren Hilfe rettet man Janine und kehrt zu Cadi zurück. Dieser wird angeheuert und wieder ist eine Insel frei.

Iquitos

Als erstes besucht Ihr Feodor Dvorak, der in den Wildgrass Fields anzutreffen ist. Ihr möchtet seine Bedingungen erfüllen, also macht Ihr Euch auf die Suche nach Sacha De Prez. Ihr stiehlt seinen Hubschrauber und knallt ihn dann ab. In Echo Pass kann man jetzt mit dem Hubschrauber die Radarstation zerstören. Anschließend fliegt man zu Feodor zurück und rekrutiert ihn. Als letztes muß man nur noch bei Hussein Obeidia vorbeischaun und seinen Auftrag annehmen.

Bourem

Das nächste Opfer auf der Todesliste ist Enrique Arnaud, der in Fortune lebt. Auftrag erledigt, dann geht's nach Al-Essa. Der Mann zwischen den vier Häusern heißt John Hopson und segnet auch bald durch Eure Hand das Zeitliche.

Lobos

Als erstes sucht Ihr die Kontaktperson und nehmt den Vorschlag einer geheimen Reise an. Von Patrick Wilson nehmen wir die Haftminen mit und machen uns auf die Reise nach Outlook Islands, das sich auf der oberen Halbinsel im unteren rechten Teil befindet und zerstört die Radarstation. Jetzt fliegt man in die Mitte der Deepwater Bay und sprengt die Unterwasserstation mit den Haftminen. Wenn man jetzt Richtung Süden fliegt, bis man auf Land stößt, findet man noch Armandu Dengel.

Dhafra

Die Kontaktperson besuchen und alle angebotenen Kontakte annehmen. Daraufhin nehmt Ihr von Jan Karstaad den Auftrag und den Transport an. Ihn findet Ihr bei Garbi Coast. Mit Hilfe der Düsenrakete stattet man Habib Ayyub einen Besuch im Vale of Cizento ab. Dann fliegt man weiter ins Boulder Valley, der Straße von Garbi Coast nach Boulder Boulder Coast. Hier tötet man Maxim Mirek, fliegt nah Cizento Reach und heuert Gerogcs Davies an.



Camargo

Mit der Geheimwaffe St. Bernhard macht Ihr Euch auf den Weg zu Zaid Sirhan, dessen Wissen man sich aneignet. Dann geht man zu Henri Buchen, spricht mit ihm und reist weiter nach Dia Sister, um die Dokumente mitzunehmen. Jetzt setzt man die Geheimwaffe Bettler Teller ein und führt noch ein Gespräch mit Faïd Al-Hadi.

Makat

Mit der Luft-Geheimwaffe namens Fliegender Fuchs zerstört Ihr die Unterwasserbasis bei Deepwater. Hikmat Sutuz vergibt anschließend einige Aufträge an Euch. Nun kann man Amuda Dengel aufsuchen und alle Kontakte annehmen. Gefunden werden kann sie in The Julba. Jetzt auf zu Lufti Alami auf der linken Insel. Mit ihm spricht man und bringt dann Habib Tayi mit der Geheimwaffe »Schwarze Witwe« um die Ecke.

Satara

Noch einmal kommt die Geheimwaffe »Schwarze Witwe« zum Einsatz, und im Anschluß macht man sich auf die Socken zu Eli Keolousie. Wieder einmal sprüht Euer Charme und Ihr erhaltet die Waffendokumente. Jetzt ist wieder der Bettler Teller gefragt. Dann redet Ihr Kgari Gamoudi an und auf geht's zu Bosiu Bory. Auch er läßt sich mit Charme überzeugen, und so nehmt Ihr alle Kontakte an und rekrutiert schließlich noch Mulela Kouyate.

Ghazal

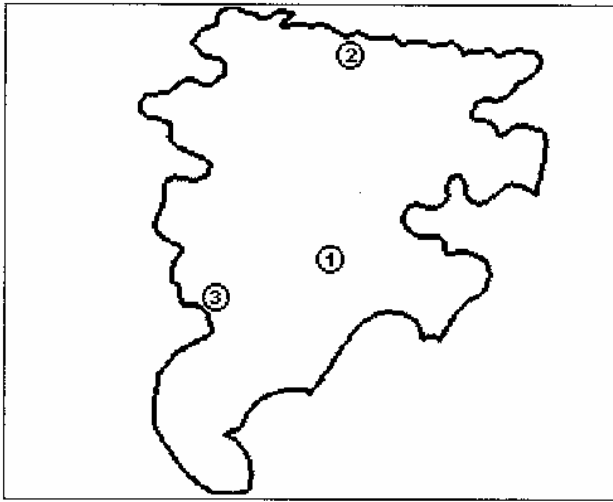
Zu Anfang holt man sich von der Kontaktperson das nötige Wissen, nimmt die Geheimreise und die Bedingungen von Miesler an. Jetzt kommt die Schwarze Witwe zum letzten Mal zum Einsatz und anschließend rekrutiert Ihr Friedrich Miesler. Dann wird Zufia Ibn Rushd ermordet und Ihr fahrt zu Kadja Zaghul. Sie versorgt Euch mit Wissenswertem und mit Kontakten. Am Ende rekrutiert Ihr noch schnell Bianca Fregona und Shireen Ibn Musa.

Ndala

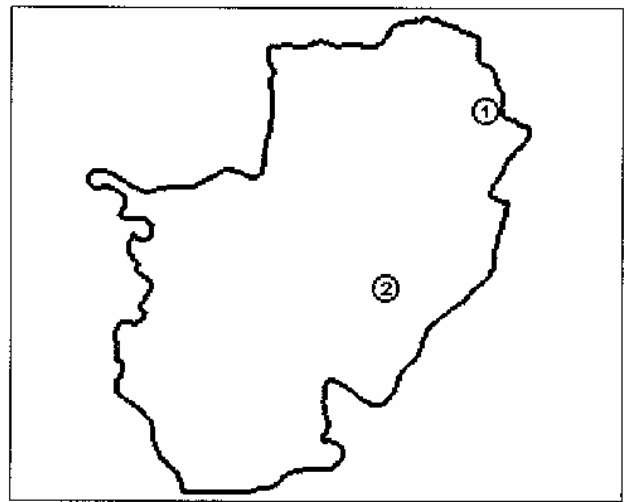
Zuerst nach Qalat zu Bosiu Aloomaa fahren und die Geheimwaffe Matahari-Kapsel ausprobieren. Nun stiehlt man noch schnell die Dokumente (Waffen) und alle Inseln sind befreit!

Die Armada

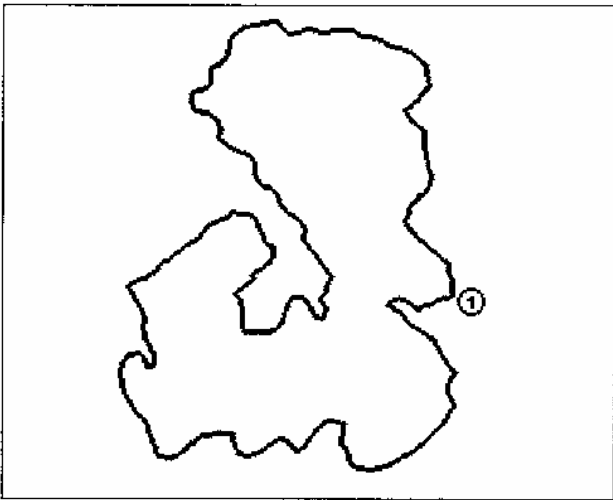
Ihr kehrt zur Insel Djoum zurück und vernichtet so lange ein Fluggeschwader nach dem anderen, bis endlich die Armada ausläuft. Diese zu versenken, stellt nun kein großes Problem mehr dar und somit wäre Flames of Freedom gelöst. Hier Bild MidwinterII 2 einfügen



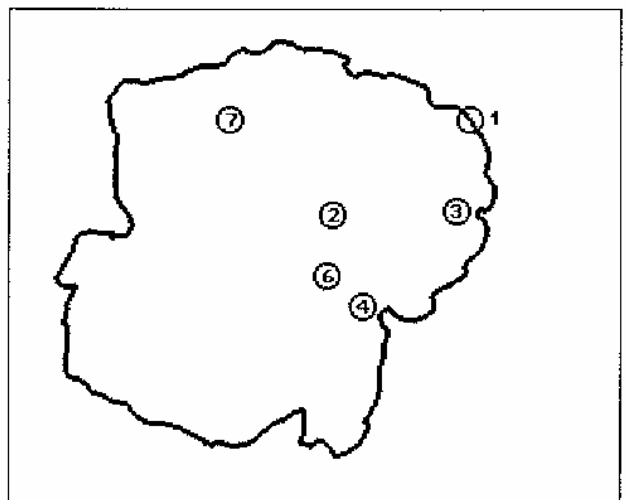
Gran Paradiso



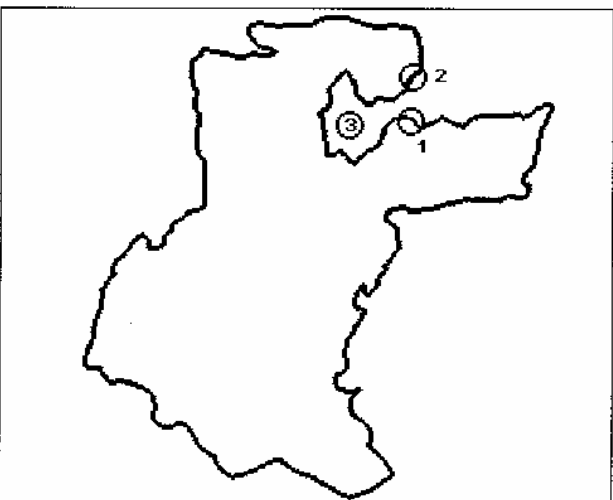
Djoum



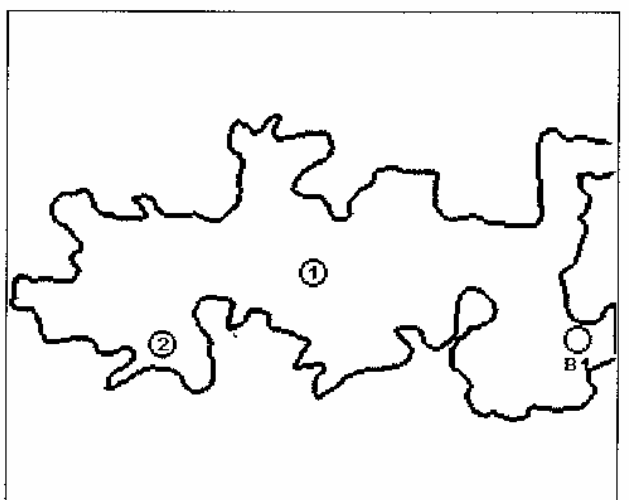
Cubango



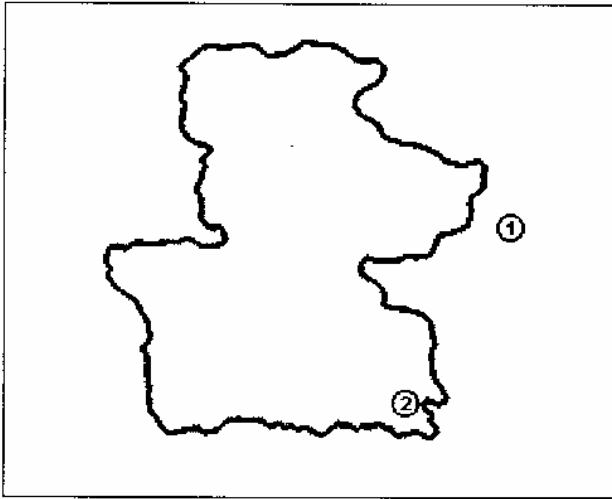
Thar



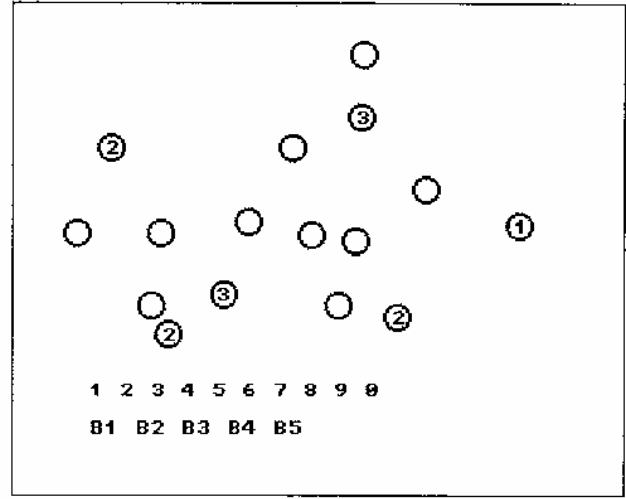
Lobos



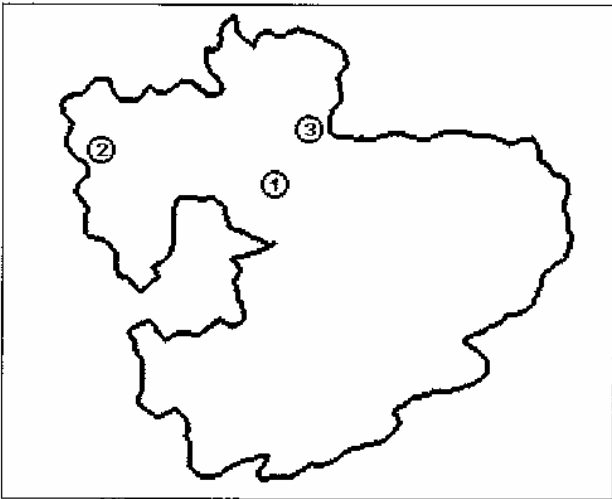
Camargo



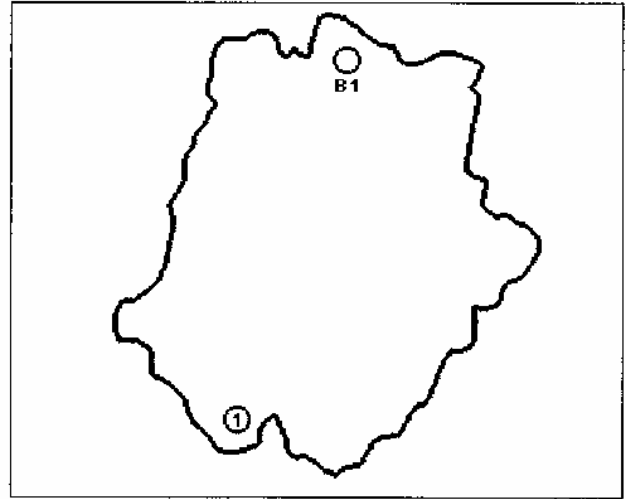
Makat



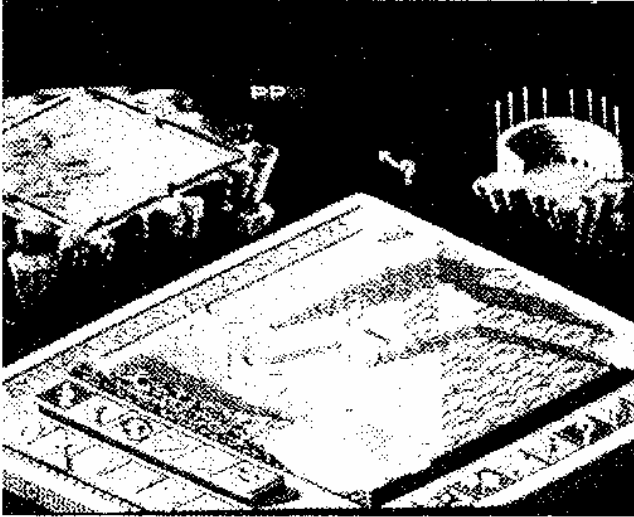
Satara



Ghazal



Nalola



Populous II

Die Story

Die Erfüllung seiner letzten großen Aufgabe war nähergerückt. Schon als Kind hatte er daraufhingearbeitet, seinen Rang im Pantheon zu erhalten. Zeus hatte ihn damals als einen seiner vielen unehelichen Söhne gezeugt und war folglich nicht bereit, ihn

als Gott anzuerkennen. Doch sein Streben nach der Gottheit war so groß, daß man ihm schließlich gewährte, die Prüfung der Götter in Angriff zu nehmen. Im Zweikampf gegen einen anderen Gott muß er 1000 Welten erobern und seine Anhänger zum Sieg führen. So schweiften nun seine Augen über den Planeten und er gibt seinen Anhängern Befehle und vernichtet die Ungläubigen.

Angesichts der Hintergrundstory hat sich bei *Populous II* nicht viel geändert und auch das Spielziel ist gleichgeblieben. Eure Aufgabe ist es, 1000 verschiedene Welten zu erobern. Dies zu schaffen, ist nicht so einfach. Alles bewegt sich auf einen letzten Showdown zu, den Ihr aber erst auslösen könnt, wenn Ihr genug Mana habt. Hierbei kommt es zum offenen Kampf zwischen den beiden Parteien. Wer die stärkeren Männer hat, gewinnt und erobert so die Welt.

Zu Anfang habt Ihr eine geringe Anzahl von Anhängern, die Häuser bauen und sich vermehren. Hierzu benötigen diese Siedlungsfläche. Je größer die freie Fläche um eine Siedlung ist, desto größer werden auch die Häuser. Diese erstrecken sich von primitiven Hütten bis zu anscheinlichen Burgen, in denen sich Eure Anhänger auch schneller vermehren. Zudem haben Burgbewohner auch einen höheren Technologie-Level, d.h. sie sind weiter fortgeschritten. Häuser bauen sie von allein, Ihr müßt nur die Rahmenbedingungen erfüllen. Wächst Eure Bevölkerung kräftig, so nimmt auch Eure Mana, das Maß an göttlicher Kraft, zu. Diese braucht Ihr, um über Euer Volk zu befehlen und natürlich, um dem Feind einige unliebsame Überraschungen zu bereiten.

Ihr könnt Häuptlinge erwählen, die Ihr dann ins Land der Feinde schickt, und diese dann noch zu einem von vier besonders geschickten Superhelden befördern. An Gemeinheiten dem Gegner gegenüber gibt es derer 30. Sie sind jedoch nicht von Anfang an verfügbar, sondern ergeben sich je nach Erfahrung und Spielstufe. Diese Effekte sind eine Welt für sich, denn hier findet man wirklich alles, was das Herz begehrt. Ihr könnt Tornados und Sinnfluten heraufbeschwören, Siedlungen mit giftigen Pilzen umgeben und sogar Feuer vom Himmel regnen lassen. Um sich gegen solche Aktionen, die natürlich auch der Gegner auslösen kann, zu schützen, gibt es die Möglichkeit, Mauern um seine Siedlungen zu legen. Diese sind dann nur



sehr schwer zu erobern oder zu zerstören. Außerdem gibt es noch Straßen, auf denen sich das Volk schneller bewegen kann.

Kommt man in die höheren Spielstufen, stößt man auf eine weitere nützliche Waffe, das Taufbecken. Mit seiner Hilfe bekehrt man die bösen Anhänger des Feindes zu Guten. In einer Siedlung im Feindesland plaziert, kann diese Waffe Wunder wirken. Eine weitere Neuerung gegenüber der ersten Version ist das Erfahrungssystem. Je nachdem, wie man in einer Welt abgeschnitten hat, bekommt man eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten, die man auf sechs verschiedene Kategorien verteilen kann. Die Aktionen, die unter der jeweiligen Kategorie zusammengefaßt sind, werden dadurch stärker und verheerender.

Außer dem normalen Conquest-Modus, bei dem man sich durch die 1000 Welten bis zum Erreichen der Gottheit durchschlägt, gibt es noch andere Spielmodi. Im Custom-Modus kann man sich seine Welten selber zusammenbauen und so ein experimentelles Spiel versuchen oder neue Taktiken einüben. Der Zwei-Spieler-Modus ist natürlich erhalten geblieben. Man kann mit Hilfe eines (Null)Modem(-Kabels) ein Spiel zu zweit um die Vorherrschaft wagen.

Das gesamte Spielgeschehen erstreckt sich dabei, bis auf einige Zwischenbilder, über einen Bildschirm, der in drei Teile geteilt ist. In der einen Ecke findet man eine Übersichtskarte über die ganze Welt, und in der rechten Ecke befindet sich das Kolosseum, das einem Auskunft über die eigene Stärke im Vergleich zu der des Gegners bietet. Den größten Teil des Bildschirms nimmt dann der Aktionsteil ein. Hier sieht man eine Nahansicht der Welt, umgeben von Symbolen, mit denen man die verschiedenen Aktionen auslösen kann. Diese wurden in Untermenüs aufgeteilt, um trotz der Fülle der Wahlmöglichkeiten die Übersichtlichkeit zu behalten. Die Nahansicht läßt sich nunmehr auch auf Bildschirmgröße bringen, wobei die Steuerung dann mit der Tastatur erfolgt.

Wer die Masse von 1000 zu erobernden Welten durchgespielt hat, darf sich auf die bald erscheinenden Zusatzdisketten mit neuen Szenarien freuen. Auch Festplattenbesitzer müssen nicht in die Röhre schauen, denn für diese wurde ein eigenes Installationsprogramm entworfen.

Die Bewertung

Populous II ist ein wahres Feuerwerk an neuen Ideen und verbesserten Details. Das Spielprinzip ist noch genauso genial wie beim Vorgänger und hat trotzdem kaum an Reiz verloren. Alle Fehler oder kleinen Schwächen des ersten Teils wurden ausgemärzt oder überarbeitet. Hat man im ersten Teil doch schmerzlich eine größere Auswahl an Waffen vermißt, so ist in *Populous II* wirklich alles vorhanden. So gibt es z.B. die Möglichkeit, eine Siedlung mit der Pest anzustecken usw. Endlich gibt es auch nicht nur Katastrophen, sondern auch Verteidigungswälle, Straßen und die Möglichkeit, Blumen und Bäume zu pflanzen. Wer mehr Wert auf Katastrophen als auf den Bau eines geeigneten Landes legt, der kann eine Computerhilfe in Anspruch nehmen, die das Einebnen und dergleichen dann erledigt. Dabei wurde auf die gute Aufmachung der einzelnen Katastrophen besonderer Wert gelegt.

Die Grafiken sind fantastisch und flüssig animiert und die Soundeffekte extrem realistisch. Bei Feuer hört man z.B. das Knistern, wenn ein Haus verbrennt. Überhaupt sind Grafik und



Sound verbessert worden. Es wurde viel Wert auf Kleinigkeiten gelegt. Wirklich alles ist animiert, sogar die Sümpfe haben aufsteigende, blubbernde Blasen. Doch trotz dieses Detailreichtums ist die Übersicht nicht verlorengegangen. Die Soundeffekte sind zahlreich und wahnsinnig gut. Obwohl die Aktionsmöglichkeiten zahlreicher geworden sind, leidet die Bedienfreundlichkeit nicht; im Gegenteil, *Populous II* ist einfacher und übersichtlicher zu bedienen. Die Gliederung der Aktionen in verschiedene Unterpunkte erhöht die Übersichtlichkeit enorm. Auch Status Informationen sind jetzt viel leichter zu erkennen und auszuwerten. Sehr gut ist ebenfalls die Idee, das Spielfeld bildschirmfüllend betrachten zu können, auch wenn die Geschwindigkeit dabei etwas leidet. Im Custom-Modus gibt es immer noch die Paint-Map-Option, mit deren Hilfe man sich seine Levels ganz nach dem eigenen Geschmack zusammenstellen kann. Besonders viel Spaß bringt der Zwei-Spieler-Modus, wenn man ein (Null)Modem(-Kabel) hat. Jetzt kann man alle Gemeinheiten der Reihe nach, auf seine/n Freund/in herabregnen lassen.

Leider ist *Populous II* nicht nur besser, sondern auch schwerer geworden. Dies liegt zum einen an dem höheren Gewicht des strategischen Faktors, man muß jetzt genau planen und sinnloses Auslösen von Katastrophen bringt nicht viel, zum anderen an der Vielzahl der Level und den neuen, noch gemeineren Gegnern. Einziger Wermutstropfen ist die stellenweise niedrige Geschwindigkeit des Programms, die jedoch nie sonderlich störend wirkt. Die Anleitung ist umfangreich und gut geschrieben. Unterm Strich bleibt ein durch und durch gelungenes Strategiespiel mit Supergrafik, Spitzeneffekte und einem perfekten Spieldesign. Das absolute Muß für alle Amiga-Spiele-Fans.

Populous II

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugut!

Info

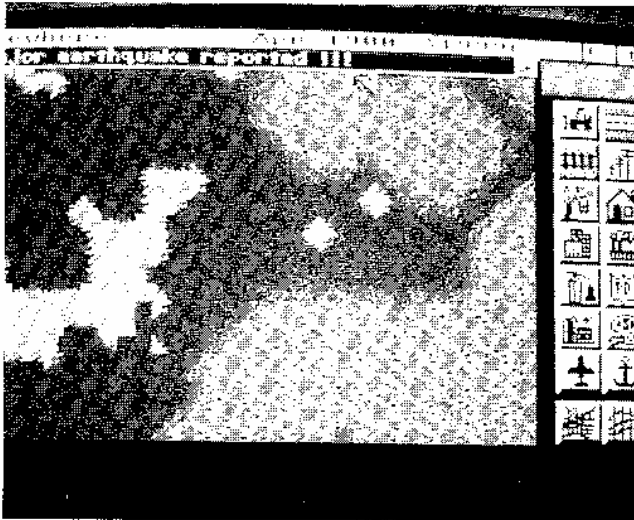
Name:	Populous II
Hersteller:	Bullfrog/Electronic Arts
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM



Tips & Tricks

Nachfolgend zehn goldene Tips zum Spiel:

- Besonders am Anfang eines Levels solltet Ihr immer aktiv sein. Wenn Ihr mal kein Land einebnet, wirft man einfach Bewohner aus ihren Häusern oder versorgt den Gegner mit Katastrophen.
- Der Wasserstrudel ist eine der fiesesten Katastrophen. Legt immer mehrere Wasserstrudel in die gleiche Richtung, wobei jeder Strudel vier Einheiten Land abgräbt.
- Attackiert den gegnerischen Anführer und laßt ihn auf keinen Fall zu stark werden.
- Versucht verschiedene Effekte miteinander zu kombinieren. Ein gutes Beispiel ist eine Siedlung, um die Ihr erst Bäume pflanzt und dann ein Feuer legt.
- Kommt Ihr in Bedrängnis oder sind Eure Gegner Euch zahlenmäßig überlegen, dann baut schnell eine Befestigungsmauer um Eure Stadt. So braucht der Gegner doppelt so viele Angreifer wie Ihr Verteidiger.
- Giftpilze sind besonders in der Endphase jedes Levels und bei großen freien Flächen eine äußerst wirksame Maßnahme.
- Hat sich einer Eurer Anhänger eine tödliche Krankheit, wie die Pest, zugezogen, dann tötet ihn nicht, sondern macht ihn zum Ritter. Er lebt zwar nicht mehr lange, läuft aber zum Gegner und steckt diesen möglicherweise an.
- Felsklumpen verschwinden am einfachsten durch Versenken. Dabei aber immer warten, bis nichts mehr zu sehen ist, sonst war die ganze Mühe umsonst und der Stein taucht wieder auf.
- Nutzt die verschiedenen Immunitäten der Helden gegen bestimmte Effekte, bei Adonis z.B. Sümpfe.
- Nach einer Flutwelle sollte man immer gleich noch einen Wasserstrudel einsetzen. So kann der Gegner das Land nicht mehr aufschütten und seine Leute vor dem Ertrinken bewahren.



SIM CITY & POPULOUS

Diese Kompilation beinhaltet zwei Spiele.

Sim City

Die Story

Falls Ihr der Meinung seid, daß Ihr für den Job als Bürgermeister einer Stadt geradezu geschaffen seid, könnt Ihr dies einmal in *Sim City* unter Beweis stellen. Genau wie das echte Vorbild, müßt Ihr den Straßenbau planen, öffentliche Einrichtungen und Arbeitsplätze schaffen; kurzum, die Infrastruktur der Stadt liegt in Eurer Hand. Zu Anfang des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, entweder eine real existierende Stadt zu laden oder eine eigene Stadt zu erstellen. Wenn Ihr die zweite Möglichkeit gewählt habt, müßt Ihr alles selber aufbauen. Von der Straßenverbindung und dem Stromanschluß bis hin zum Flughafen oder dem Sportstadion ist alles vorhanden. Da jede Aktion natürlich Geld kostet, müßt Ihr dementsprechend Steuern einziehen. Wenn Ihr erst einmal eine große Stadt aus dem Boden gestampft habt, beginnen die richtigen Probleme, denen es geschickt entgegenzuwirken gilt. Bei hoher Bevölkerung und schlechtem Straßennetz kann es schnell zu einem Verkehrschaos kommen, das man z.B. durch den Bau einer Citybahn vermindern kann.

Die Bewertung

Jeder, der sich vielleicht schon einmal über den eigenen Bürgermeister aufgeregt hat, kann bei *Sim City* zeigen, ob er das Zeug zum Stadtoberhaupt hat. Durch die Verwendung eines neuen Spielprinzips ist es bei dieser Simulation erstmals gelungen, eine Stadt in Echtzeit zu steuern, d.h., daß alle Aktionen, die der Spieler ausführt, sofort ihre Auswirkungen für den Spielverlauf haben. Die Grafik ist zwar in der 512-Kbyte-Version nicht ganz so farbenprächtig wie in der 1-Mbyte-Version, dies tut aber dem Spaß und der Spannung dieses fesselnden Spiels keinen Abbruch. Zusammenfassend kann man zu *Sim City* sagen, daß es sich hierbei um eine völlig neue Art von Computersimulation handelt, die auch von Grafik und Sound her neue Maßstäbe setzt.



Sim City	
Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	6



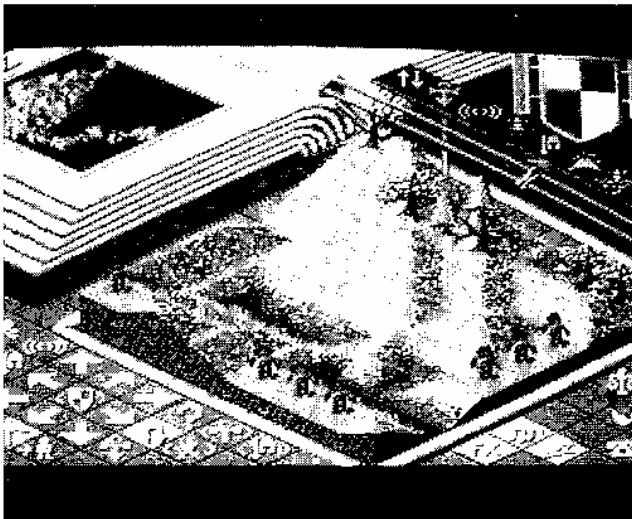
saugut!

Info

Name:	SIM CITY & POPULOUS – COMPILATION
Hersteller:	MAXIS/BULLFROG
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 100.–
Lieferumfang:	zwei Disketten, zwei deutsche Anleitungen
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

Tips & Tricks

- Man sollte Wohnungen immer in der Nähe des Wassers bauen, da die Leute am liebsten in einem attraktiven Umfeld leben.
- Die Industriegebäude sollten weit von dem Wohngebiet entfernt errichtet werden, da sich sonst bald viele Bürger über die Umweltverschmutzung beklagen.
- Sportstadien und Flughäfen sollten auf keinen Fall in Wohngebietsnähe stehen, sondern gehören wie Kraftwerke an den Stadtrand.
- Wenn man während des Spiels **Shift** drückt und dann das Wort FUND eingibt, bekommt man 10.000 Dollar.



Populous

Die Story

Diese Simulation geht noch einen Schritt weiter als Sim City. Hier hat man nicht nur die Herrschaft über eine Stadt, sondern man wird zum Gott über eine ganze Welt. Doch in dieser Welt ist man leider nicht alleine, denn es gibt noch eine zweite Gottheit, die,

genauso wie Ihr, die gleiche Aufgabe hat, den Gegner zu vernichten. Um aber erst einmal so weit zu kommen, muß man eine Schar von Anhängern haben, um von ihnen die Macht, im Spiel »Manna« genannt, zu beziehen. Je größer die Zahl des Volkes und je höher deren Entwicklungsstufe, desto mehr Macht erhält man. Wenn man genügend Macht hat, kann man dem Gegner durch Katastrophen, wie Erdbeben, Vulkane oder Sümpfe, großen Schaden zufügen. Da sich ein Volk nur dann richtig ausbreiten kann, wenn genügend Platz vorhanden ist, muß man zuerst einmal den Boden ebenen. Ist das Volk dann groß genug, so kann man einzelne Menschen zum Ritter schlagen, die dann im Feindgebiet Tod und Verderben anrichten. Die Bevölkerung breitet sich unterschiedlich schnell aus, je nach Vegetationszone, z.B. Wüste oder Vulkanlandschaft.

Um sich zu Beginn mit den vielen Funktionen von *Populous* vertraut zu machen, gibt es einen speziellen Modus, in dem man beispielsweise die Landschaft zeichnen, Figuren aufstellen oder auch jederzeit auf die gute oder böse Seite wechseln kann. Eine Besonderheit ist die Möglichkeit, per Modem gegen einen lebenden Gegner anzutreten.

Die Bewertung

Wenn man überzeugt ist, daß man zur Gottheit geschaffen ist, dann ist *Populous* genau das Richtige. Ein Spiel von solcher Komplexität sucht auf dem Amiga seinesgleichen. Durch die Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten und Katastrophen, vor allem aber durch die riesige Menge von insgesamt 500 (!) Welten kann hier garantiert keine Langeweile aufkommen. Besonders angenehm an *Populous* ist die sehr detailreiche Grafik, die dieser Simulation eine besondere Note verleiht. Gut ist auch der sphärisch klingende Sound und die witzigen Soundeffekte, die sich auch unabhängig von der Musik abstellen lassen.



Populous

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugat!

Info

Name:	SIM CITY & POPULOUS – COMPILATION
Hersteller:	MAXIS/BULLFROG
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, zwei deutsche Anleitungen
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

Tips & Tricks

Im Titelbild einfach IKILLUSPALL eingeben und schon ist man im Sonderlevel 999.

Level-Codes:

00 Genesis	01 Hurtoutord	02 Josamar	03 Timuslug
04 Caldiehill	05 Scoquement	06 Swauer	07 Killpeing
08 Eoaozord	09 Burwilcon	10 Moringhill	11 Nimihill
12 Bilcement	13 Ringmped	14 Weavhipham	15 Alpoutond
16 Badacon	17 Immusil	18 Hobdiatory	19 Bugqueend
20 Shated	21 Corpeham	22 Binozond	23 Sadwillow
24 Lowingick	25 Quazitory	26 Verymeend	27 Minmpme
28 Hamhipold	29 Futoutboy	30 Suzalow	31 Donnsick
32 Shidiehole	33 Hurtloplas	34 Jostme	35 Timeold
36 Calozboy	37 Scowildor	38 Swaingpal	39 Killohole
40 Eoamelas	41 Burmpal	42 Morhippil	43 Nimoutjob
44 Bilador	45 Ringgbpal	46 Alploput	47 Alploput
48 Baotal	49 Immepepil	50 Hobozjob	51 Bugwillin
52 Shadugodon	53 Coropert	54 Binmeout	55 Sadmpt
56 Lowhipbar	57 Quazouter	58 Veryelin	59 Mingbdon
60 Haminmar	61 Futloplug	62 Suztt	63 Doupebar
64 Skiozer	65 Hurtikeing	66 Josogoord	67 Timomar
68 Calmelug	69 Scomphill	70 Swahipmet	71 Killquazed
72 Eoaeing	73 Burgbord	74 Morincon	75 Nimlopill
76 Bilthill	77 Ringoxmet	78 Weaveaed	79 Alpikeham
80 Badogoond	81 Immocon	82 Hobmeill	83 Bugmptory
84 Shadkopend	85 Carquazme	86 Bineham	87 Sagdgbond

88 Lowinlow	89 Qazlopick	90 Veryytory	91 Minoxend
92 Hameame	93 Fuitkeold	94 Suzogoboy	95 Douolow
96 Shimeick	97 Hurtdihole	98 Joskoplas	99 Timqazal
100 Caleold	101 Scogbboy	102 Swaindor	103 Killisodpal
104 Eoayhole	105 Buroxlas	106 Moeaal	107 Nimikepil
108 Bilogojob	109 Ringudor	110 Weavdepal	111 Alpdipert
112 Badkopout	113 Immqazt	114 Hobepil	115 Buggbjob
116 Shadaslim	117 Corsodon	118 BinyPERT	119 Sadoxout
120 Loweat	121 Qazikebar	122 Veryqueer	123 Minulin
124 Hamdedon	125 Futdimar	126 Suzkoplug	127 Douqazhill
128 Shiebar	129 Hurtceer	130 Josesing	131 Timsodard
132 Calymar	133 Scooxlug	134 Swaeahill	135 Killdiemet
136 Eaoqueed	137 Buruing	138 Mordeord	139 Nimdocon
140 Bilkopill	141 Ringingtory	142 Weaviment	143 Alpceed
144 Badasham	145 Immosodond	146 Hobycon	147 Bugoxill
148 Shadustory	149 Cordieend	150 Binqueme	151 Saduham
152 Lowdeond	153 Quazdilow	154 Verywilick	155 Mininghole
156 Hamiend	157 Futceme	158 Suzasold	159 Dousodboy
160 Shiylow	161 Hurtaik	162 Josushole	163 Timdielas
164 Calqueal	165 Scouold	166 Swadeboy	167 Killozdor
168 Eoawilpal	169 Buringpert	170 Marilas	171 Nimceal
172 Bilaspil	173 Ringhipjob	174 Weavoutlin	175 Alpapal
176 Baduspert	177 Immdieout	178 Hobquert	179 Bugupil
180 Shadpejob	181 Corozlin	182 Binwildon	183 Sadingmar
184 Lowiout	185 Qazcet	186 Verympbar	187 Minhiper
188 Hamouting	189 Futadon	190 Suzusmar	191 Doudielug
192 Shiquehill	193 Hurttbar	194 Jospeer	195 Timozing
196 Calwilord	197 Scoringcon	198 Swailug	199 Killmehill
200 Eoampmet	201 Burhiped	202 Morouham	203 Nimaord
204 Biluscon	205 Ringinhill	206 Weavloptory	207 Alptmed
208 Badpeed	209 Immozham	210 Hobwilond	211 Bunginglow
212 Shadoill	213 Cormetory	214 Binmpend	215 Sadhipme
216 Lowoutold	217 Qazaond	218 Verygblow	219 Mininick
220 Hamlophole	221 Futtend	222 Suzpeme	223 Douozold
224 Shiwilboy	225 Hurtogodor	226 Josoick	227 Timmehole
228 Calmplas	229 Scohipal	230 Swaoutpil	231 Killeboy
232 Eaogbdor	233 Burinpal	234 Morloppert	235 Nimtlas
236 Bilimpal	237 Ringeapil	238 Weavikejob	239 Alpogolin
240 Badopal	241 Immepert	242 Hobmpout	243 Bughipt
244 Shadqazbar	245 Corejob	246 Bingblin	247 Sadindon
248 Lowlopmar	249 Qazout	250 Veryoxt	251 Mineabar
252 Hamikeer	253 Futogoinq	254 Suzodon	255 Doumear
256 Shimplug	257 Hurtkopill	258 Josqazmet	259 Timeer

260 Scoinord	261 Swalopeon	262 Buginond	263 Killylug
264 Eoaoxhill	265 Burcamet	266 Morikeed	267 Nimogoham
268 Biloord	269 Ringdecon	270 Weavdiill	271 Alpkoptory
272 Badqazend	273 Immeed	274 Hobgbham	275 Buginond
276 Shadsodlow	277 Coryill	278 Binoxtory	279 Sadeaend
280 Lowikeme	281 Qazogoold	282 Veryound	283 Mindelow
284 Hamdiick	285 Futkophole	286 Suzqazlas	287 Doueme
288 Shigbold	289 Hurtasboy	290 Jossoddor	291 Timyick
292 Caloxhole	293 Scoealas	294 Swaikeal	295 Killquepil
296 Eoauboy	297 Burdedor	298 Mordipal	299 Nimkoppert
300 Bilquazout	301 Ringial	302 Weavcepil	303 Alpasjob
304 Badsodlin	305 Immypal	306 Hoboxpert	307 Bugeaout
308 Shaddiet	309 Corquebar	310 Binujob	311 Saddelin
312 Lowdicon	313 Qazkopmar	314 Veryinglug	315 Minit
316 Hamcebar	317 Futaser	318 Suzsoding	319 Douydon
320 Shioxmar	321 Hurtuslug	322 Josdiehill	323 Timquemet
324 Caluer	325 Scodeing	326 Swadiord	327 Killwilcon
328 Eoaingill	329 Burihill	330 Morcemet	331 Nimased
332 Bilsodham	333 Ringoutond	334 Weavacon	335 Alpusill
336 Immqueend	337 Hobued	338 Suzudiehole	339 Bugdeham
340 Shadozond	341 Corwillow	342 Biningick	343 Sadiory
344 Lowceend	345 Qazasme	346 Veryhipold	347 Minoutboy
348 Hamalow	349 Futusik	350 Suzudiehole	351 Douquelas
352 Shiume	353 Hurtpeold	354 Josozboy	355 Timwildor
356 Calingpal	357 Scoihole	358 Swacelas	359 Killmpal
360 Eoahippil	361 Burnoutjob	362 Morador	363 Nimuspal
364 Bildiepert	365 Ringlopout	366 Weavtal	367 Alppepil
368 Badozjob	369 Immwillin	370 Hobingdon	371 Bugipert
372 Shadmeout	373 Cormpt	374 Binhipbar	375 Sadouter
376 Lowalin	377 Qazusdon	378 Veryinmar	379 Minloplug
380 Hamtt	381 Futpebar	382 Suzozer	383 Douwiling
384 Shiingord	385 Hurtomar	386 Josmelug	387 Timmphill
388 Calhipmet	389 Scoouted	390 Swaaing	391 Killgbord
392 Eoaincon	393 Burlopil	394 Morthill	395 Nimpemet
396 Bilozed	397 Ringikeham	398 Weavogoond	399 Alpocon
400 Badmeill	401 Immmptory	402 Hobhipend	403 Bugoutme
404 Shadeham	405 Corgbond	406 Bininlow	407 Sadlopick
408 Lowttory	409 Qazpeend	410 Veryeame	411 Minikeold
412 Hamogoboy	413 Futulow	414 Suzmeick	415 Doumphole
416 Shihiplas	417 Hurtqazal	418 Joseold	419 Timgbhole
420 Calindor	421 Scoloppal	422 Swathole	423 Killoxlas
424 Eoaeaal	425 Burikepil	426 Morogojob	427 Nimodor
428 Bilmepal	429 Ringdipert	430 Weavkopout	431 Alpquzt

432 Badepil	433 Immgbjob	434 Hobinlin	435 Buglopdon
436 Shadypert	437 Coroxout	438 Bineat	439 Sadikebar
440 Lowogoer	441 Qazolin	442 Verydedon	443 Mindimar
444 Hamkoplug	445 Futqazhill	446 Suzebar	447 Dougber
448 Shiining	449 Hurtsodord	450 Josymar	451 Timoxlug
452 Caleahill	453 Soikemet	454 Swaogoed	455 Killuing
456 Eoadeord	457 Burdicon	458 Morkopill	459 Nimqaztory
460 Bilemet	461 Ringceed	462 Weavasham	463 Alpsodond
464 Badycon	465 Immoxil	466 Hobeatory	467 Bugikeend
468 Shadqueme	469 Coruham	470 Bindeond	471 Saddilow
472 Lowkopick	473 Qazqazhole	474 Veryiend	475 Minceme
476 Hamasold	477 Futsodboy	478 Suzylow	479 Douoxick
480 Shieahole	481 Hurtdielad	482 Josqueal	483 Timuold
484 Caldeboy	485 Scodidor	486 Swakoppal	487 Killingpert
488 Eoailas	489 Burceal	490 Moraspil	491 Nimsodjob
492 Bilydor	493 Ringapal	494 Weavuspert	495 Alpdieout
496 Badquet	497 Immupil	498 Hobdejob	499 Bugdilin
500 Shadwildon			

Steigenberger Hotelmanager

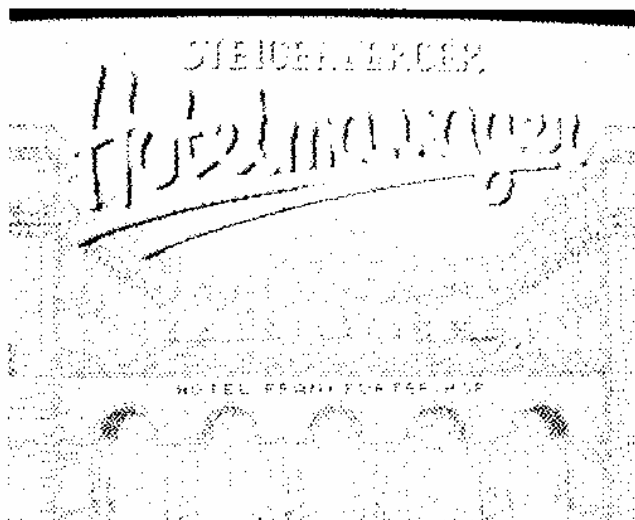
Die Story

Wie gut, daß es Verwandte gibt. Tragischerweise ist gerade eben die Großtante in Amerika verstorben und so könnt Ihr Euch endlich einen Wunschtraum erfüllen. Die Erbschaft fiel so reichlich aus, daß Ihr Euch ein lang ersehntes Hotel leisten könnt. Ziel ist es nun, dieses Hotel, und damit Euch, an die Spitze zu bringen. Erschwert wird dies durch die Konkurrenz und durch unvorhersehbare Schicksalsschläge.

Mitspielen können maximal drei weitere Spieler, die dann nach Runden geordnet an die Reihe kommen. Das Spielziel läßt sich aus verschiedenen Vorgaben frei wählen. Dabei können auch mehrere Ziele gewählt werden, wenn dann eines erfüllt ist, gilt das Spiel als gewonnen. Man kann über einen bestimmten Zeitraum hinweg Besitzer werden oder z.B. auf ein bestimmtes Vermögen hin spielen.

Zuerst muß man natürlich in den Besitz eines Hotels gelangen. Aber so ein Hotel kostet ein Vermögen und deshalb nimmt man zuerst einen Kredit auf. Jetzt ist man in der Lage, die billigste Absteige zu kaufen. Den Gästen muß natürlich etwas geboten werden, damit sie auch zahlreich kommen. Also kann man luxuriöse Zimmereinrichtungen, Spielplätze, Saunen, Autovermietungen und so allerlei mehr in seinem Hotel unterbringen. Auch für eine gute Verkehrsanbindung durch Busse und für Flugbuchungen sollte man sorgen. Je nach Lage und Jahreszeit kann man auch einen Skiverleih oder ähnliches bieten. Die Preise für ein Zimmer kann man selbst festlegen, man sollte sich jedoch an Ausstattung und Service orientieren. Auch Personal braucht ein Hotel natürlich, hier muß für Zimmermädchen, Kellner, Köche und dergleichen gesorgt werden. Diese wollen natürlich alle ihr Gehalt, was bei der Monatsabrechnung negativ zu Buche schlägt. Der Gästeansturm richtet sich je nach Jahreszeit und Ferien. In der Ferienzeit ist alles belegt, aber dazwischen gibt's so manche Flaute. Auch andere Hotels in der Nähe werden in die Berechnung der Gästezahlen einbezogen. Jahreszeitlich bedingte Dinge, wie der erwähnte Skiverleih, laufen mit Ende der Saison aus.

Die unvorhersehbaren Zufälle machen einem bald zu schaffen. Mal ist es ein Kurzschluß im ganzen Haus, ein anderes Mal fängt die Küche Feuer usw. Doch zu diesen Tiefschlägen gesellen sich auch positive Überraschungen, wie z.B. Erbschaften oder Dauergäste, die für gewöhnlich sehr gut bezahlen. Eine Versicherung übernimmt auf Wunsch die Kosten für Wasser- und Feuerschäden, wenn Ihr die Police regelmäßig bezahlt. Spielt man zu mehreren,





so gibt es auch die Möglichkeit, per Diebstahl, Brandstiftung, Rowdys und Scheckbetrug der Konkurrenz das Leben schwerzumachen.

Hotelmanager bietet einfach eine unüberschaubare Fülle von Optionen, die dennoch relativ leicht bedient werden können. Gesteuert wird über Icons und Tastatureingaben mit der Maus. Natürlich kann man seine Karriere auch auf Diskette speichern.

Die Bewertung

Das Konzept von Hotelmanager dürfte wohl einmalig sein. Allein die Idee, vom unbedeutenden Kleinhotelier zu einem der bedeutendsten Fachleute auf diesem Gebiet aufsteigen zu können, reizt ungemein. Es gibt wirklich sehr viele Einstellmöglichkeiten und um erfolgreich zu werden, muß man sehr genau planen. Ein paar Fehlinvestitionen können einem leicht den Hals brechen. Auch die Berechnung der Gästezahlen ist sehr realistisch ausgefallen, man kann wirklich Einfluß darauf nehmen und hat nie den Eindruck, etwas sei zufällig so entstanden. Die verschiedenen Kleinkatastrophen und Serviceleistungen bringen etwas Würze ins Spiel.

Die Eintönigkeit ist übrigens das größte Problem von Hotelmanager. Um sich an die Spitze vorzuarbeiten, muß man über fünfzig Spieljahre lang immer dieselben Aktionen ausführen, hier fehlt einem die Abwechslung. Alles wiederholt sich, es wirkt mit der Zeit etwas komisch, wenn man zum dritten Mal eine Erbschaft von einem Onkel aus Amerika erhält. So sinkt nach einiger Zeit die Motivation und etwas des sonst grandiosen Spielspaßes geht verloren. Hätte man sich hier etwas Mühe gegeben, wäre Hotelmanager ein echter Superhit geworden.

Die Grafik ist ganz nett gezeichnet, einer Wirtschaftssimulation durchaus angemessen. Sound ist nicht vorhanden, was aber bei einem Spiel dieses Genres nicht so sehr ins Gewicht fällt. Die Steuerung ist durchdacht und einfach zu bedienen. Hier merkt man dem Programm die hohe Entwicklungszeit an. Hotelmanager reizt immer mal wieder zu einer neuen Runde im harten Metier, besonders wenn man noch andere Mitspieler auftreiben kann. Aufgrund der Eintönigkeit nach gewisser Zeit reicht es jedoch nicht ganz zum Hit.

Steigenberger Hotelmanager

Grafik:	4
Sound:	0
Motivation:	5



gut!

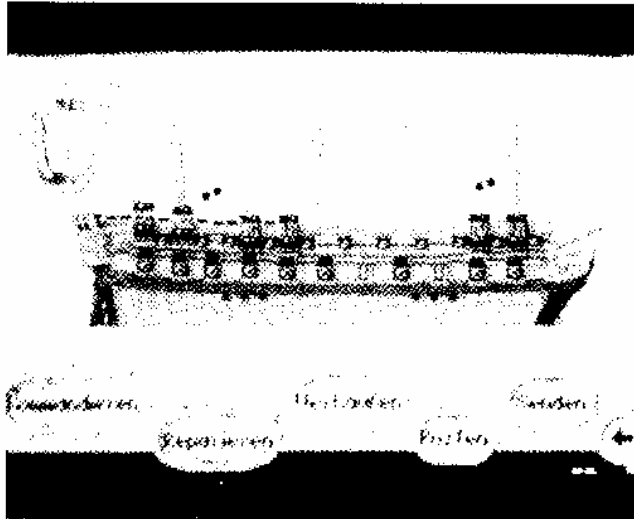


Info

Name:	Steigenberger Hotelmanager
Hersteller:	Bomico
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 70,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

Tips & Tricks

- Die Einrichtungen und der Service sollten immer vom Besten sein. Man sollte so viele Dienstleistungen wie nur irgend möglich anbieten.
- Dauergäste sollte man immer aufnehmen. Sie zahlen soviel, wie man in der gleichen Zeit durch normales Vermieten nie einnehmen kann.
- Am Anfang und wenn ein Konkurrent eröffnet, sollte man die Preise gehörig senken und so mehr Kunden anlocken.
- Trotzdem sollte man immer einen Notgroschen für überraschende Zwischenfälle übrig haben, um nicht bankrott zu gehen.



St. Thomas

Die Story

Wir befinden uns im 18. Jahrhundert, in der Zeit, als noch Piraten die Weltmeere unsicher machten. Während dieser Zeit wurden auch die Karibischen Inseln von den Kolonialmächten untereinander aufgeteilt. Die Gouverneure der jeweiligen Länder, die die

Inseln verwalteten, waren durchaus zufrieden, bis eines Tages auch Preußen Besitzansprüche stellte.

In dieser strategischen Wirtschaftssimulation wird der Spieler in die Rolle eines preußischen Junkers versetzt, der die Aufgabe hat, dafür zu sorgen, daß Preußen eine anerkannte Kolonialmacht wird. Genauso wie in dieser Zeit kann man schlagkräftige Armeen rekrutieren und Wasser- und Landschlachten durchführen, wobei einem auch die berühmtesten Piraten begegnen werden. Man kann sich aber auch mit seinen Gegnern verbünden und einen Pakt schließen, genauso wie man seine geschäftlichen, taktischen und diplomatischen Fähigkeiten unter Beweis stellen muß. Ziel des Spiels ist es, Preußen so zu etablieren, daß man von den anderen Kolonialmächten Frankreich, Holland und England anerkannt wird.

Die Bewertung

Es ist vor allem die nostalgische Atmosphäre, die diese strategische Wirtschaftssimulation so reizvoll macht. Fans von solchen Spielen finden bei *St. Thomas* alles, was in diese Zeit gehört, wie z.B. Handelsmöglichkeiten oder erbitterte Seeschlachten. Da sich die Programmierer streng an die historischen Fakten gehalten haben, ist für einen sehr hohen Realitätsgrad gesorgt, der von den wundervoll gezeichneten, stilvollen Grafiken und Animationen unterstützt wird. Für diejenigen, die in einer Wirtschaftssimulation neben dem Handelsteil auch auf einen ausführlichen Strategie- und Taktikpart Wert legen, dürfte *St. Thomas* erste Wahl sein.

St. Thomas	
Grafik:	5
Sound:	3
Motivation:	5

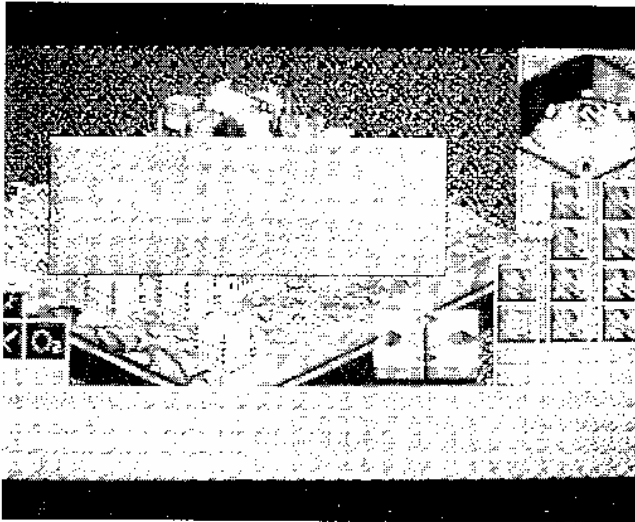


gut!



Info

Name:	St. Thomas
Hersteller:	Rainbow Arts
Vertrieb:	Softgold
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Utopia

Die Story

Für den, der sich schon immer mal auf einen einsamen Planeten gewünscht hat, ist *Utopia* genau das Richtige. Das Szenario läßt sich aus zehn verschiedenen Planeten auswählen. Alles andere ist ebenfalls schon vorhanden: eine Menge Siedler, massen-

weise Geld und ein Maschinenpark, mit dem sich fast alles machen läßt. Ganz von vorne muß der künftige Kolonialherr dann aber doch nicht beginnen; das Programm stellt ihm schon eine Mini-Siedlung mit einer Landebahn, einer Energiegewinnungsanlage, mehreren hydroponischen Anlagen zur Nahrungsmittelerzeugung und schließlich noch Wohnquartieren zur Verfügung. Wichtigstes Gebäude auf Eurem Planeten ist die sogenannte Sicherheitsstation, eine Art Hauptquartier. Sollte sie im Laufe des Spiels zerstört werden, ist es aus mit dem Traum vom eigenen Planeten. Dies geschieht nicht etwa durch Erdbeben oder Vulkanausbrüche, sondern durch aggressive interplanetare Invasoren. Es bleibt einem jedoch genügend Zeit, die man auf keinen Fall ungenutzt lassen sollte, sich auf den Angriff vorzubereiten.

Um seine Kolonie zu erweitern, stehen einem 30 unterschiedliche Gebäudetypen zur Verfügung. Darunter befinden sich Bergwerke, Waffenfabriken, Raumschiffwerften und chemische Forschungslabors. Die Wehrfähigkeit sichern eigene Verteidigungsanlagen. Es gibt auch Krankenhäuser und andere soziale Einrichtungen. Im Gegensatz zu anderen Spielen gibt es hier jedoch eine Bauzeit, die von der Anzahl der verfügbaren Arbeitskräfte abhängt. Doch alle diese Dinge kosten natürlich Geld, mit dem man sparsam und wohlüberlegt umgehen sollte. Schließlich ist es ja auch Ziel des Spiels, ein funktionierendes Gemeinwesen zu schaffen, in dem die Bewohner des Planeten einen »Glücksfaktor« von mindestens 90% haben. Hat man sich erst mal Raumschiffe auf einer Werft bauen lassen, kann man beginnen, Handel zu treiben und z.B. dringend benötigte Waffen gegen die auf dem eigenen Planeten reichlich vorhandenen Bodenschätze zu tauschen. Eure Kolonie seht Ihr von schräg oben in Pseudo-3-D. Um das Treffen der richtigen Entscheidungen zu erleichtern, gibt es Berater, wie z.B. einen Psychiater oder einen General für den Kriegsfall.

Ähnlich wie z.B. bei dem Spiel *Sim City* könnt Ihr auch bei *Utopia* abgewählt werden, wenn die Bevölkerung allzu unzufrieden mit Euch ist. Auch seid Ihr leider nicht die einzigen Bewohner des Planeten, und die fiesen Aliens versuchen ständig, Euch durch Überfälle den Garaus zu machen. Um dies zu verhindern, gibt es Panzerfabriken und Laser sowie Boden-Luft-Raketen. Man sollte also immer auf einen Angriff vorbereitet sein, will man noch länger Regent einer blühenden Kolonie sein.




Die Bewertung

Das Spielprinzip von *Utopia* ist auf den ersten Blick deutlich von dem Spiel *Sim City* inspiriert. Befaßt man sich aber etwas genauer damit, findet man schnell heraus, daß es nicht Hauptzweck ist, eine florierende Kolonie aufzubauen, sondern vielmehr geschickt zwischen wirtschaftlichen und militärischen Notwendigkeiten hin- und herzupendeln, um etwas zu erreichen. Da jede Alien-Rasse nur durch eine etwas andere Taktik und andere Waffen zu besiegen ist, muß man für alle Fälle gerüstet sein. Dabei darf man aber nicht die Wirtschaft und die Stimmung der Leute außer acht lassen.

Die Grafik ist nett gezeichnet und erfüllt ihren Zweck prima. Die Gebäude sehen realistisch aus, und die Planeten sind wirklich abwechslungsreich. Der Sound ist gehobener Durchschnitt. Das Spielprinzip ist ausgeklügelt und läßt auch Feinheiten nicht vermissen. So kann es zu Sonnenfinsternissen kommen oder Bergwerke können erschöpft sein. Auch die Idee mit der Bauzeit von Gebäuden ist wirklich gut. Die strategische und planerische Seite kommt aufgrund des Handels und der verschiedenen Fabriken auch nicht zu kurz. Nur die Taktiken der Aliens sollten ausgeklügelter sein, hat man einmal herausgefunden, wie sie zu besiegen sind, läßt der Reiz des Spiels doch deutlich nach. Insgesamt ein gutes Simulationsspiel, daß fast an den Altmeister dieser Klasse, *Sim City*, heranreicht und doch ein eigenes Spielkonzept mit anderen Schwerpunkten besitzt.

Utopia	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	5



Info

Name:	Utopia
Hersteller:	Gremlin
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	drei Disketten, deutsche Anleitung, deutsches Tutorial
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM



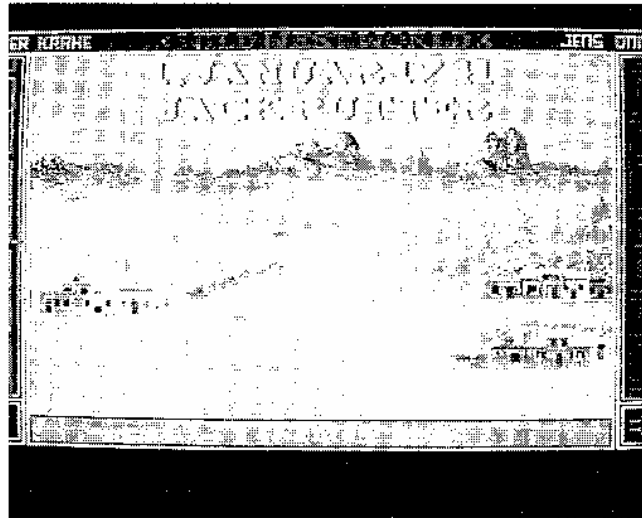
Tips & Tricks

- Baut möglichst bald Waffen- und Panzerfabriken, um gerüstet zu sein.
- Zum Bau größerer Gebäude kann man einfach ein paar Kolonisten entlassen. Da diese dann beim Bau zur Verfügung stehen, geht dieser schneller voran.
- Achtet auf den Rat der Berater.
- Baut Werften nur in der Nähe von Landerampen und nur dann, wenn Ihr genug Minen habt.
- Achtet auf die Stimmung der Bevölkerung und versucht, diese möglichst gut zu halten, so bleibt auch die Kriminalität gering.

Wild West World

Die Story

Der Farmer Jack Putter hat sich ein hochtrabendes Ziel gesteckt. Obwohl er eben erst in Gold-City angekommen ist, möchte er so schnell wie möglich der angesehenste Mann der gesamten umliegenden Region werden. *Wild West World* spielt also, wie der Name vermuten läßt, im Wilden Westen des 18. Jahrhunderts.



Ihr übernehmt die Rolle des Farmers, und macht Euch daran, sein Ziel zu erreichen. Wie Ihr das schafft, hängt von Eurer persönlichen Laune ab. Ihr könnt Rinder züchten, nach Gold schürfen oder Getreide sähen. Menschen mit Hang zum Kriminellen können auch daran gehen, Farmen und umherziehende Trecks zu überfallen. Auch zum Händler, der zwischen den Städten reist, könnt Ihr werden. Verbrecher haben's am schwersten, denn man sieht sich bald starken organisierten Gesetzeshütertruppen gegenüber. Neben Euch eifern noch einige andere Spieler um den Titel des angesehensten Mannes. Im Einzelspieler-Modus werden sie vom Computer gesteuert. Die maximale Zeit, die Euch zur Verfügung steht, beträgt 20 lange Jahre. Nach jeder Aktion kann man per Mausclick einen weiteren Tag verstreichen lassen, dies ist auch nötig, wenn man auf Trecks oder ähnliches wartet.

Das wichtigste sind zuerst die Arbeiter. Also begibt man sich auf den Arbeitsmarkt und entscheidet sich für Angestellte aus fünf Kategorien. Diese verlangen unterschiedliches Gehalt und haben auch verschiedene Eigenschaften, wie Intelligenz und Erfahrung. Jeder Facharbeiter, den man anwirbt, bringt eine bestimmte Anzahl an Gehilfen mit, z.B. Farmer ihre Familien. Jetzt muß man nur noch Land kaufen und dann kann's losgehen. Bei allen Käufen kann man mit dem Verkäufer um den Preis feilschen, weigert der sich aber um diesen Preis zu verkaufen, könnt Ihr die Ware nicht mehr beziehen. Werkzeuge, Samen zur Aussaat, Waffen und dergleichen bekommt man bei einem Gemischtwarenhändler. Hier kann man auch eventuell erzeugte Waren und Güter verkaufen. Um die Angestellten auf sein Land zu bringen, kauft man Wagen und bildet einen Treck. Ist er nicht genügend gesichert, so kann es passieren, daß er überfallen wird. Auch zuviel Geld lockt die Mitarbeiter, hütet Euch also vor großen Geldtransporten. Kommt es zum Kampf, blendet der Bildschirm auf Wunsch um und Ihr übernehmt die Steuerung und das Zielen auf die Feinde. Das Geschehen seht Ihr dann aus der Vogelperspektive. Um den Konkurrenten das Leben schwer zu machen, könnt Ihr eine Bande beauftragen, der Farm des anderen einen kurzen Besuch abzustatten.

Eines der wichtigsten Elemente auf dem Bildschirm ist die Karte, auf der man nicht nur die Umgebung besichtigen, sondern auch die Trecks verfolgen kann. Sogar die Arbeiter auf der



eigenen Parzelle kann man beobachten. Auf Wunsch sind auch vergrößerte Ansichten möglich. Von hier kann man auch noch nachträglich die Route eines Trecks ändern. Dazu befindet sich am linken Bildrand eine Kontrolleiste, die viele verschiedene Funktionen beinhaltet.

Die Bewertung

Das Konzept von *Wild West World* ist nicht neu, es wurde aber glänzend umgesetzt. Durch die vielen Berufe, die man ergreifen kann, ist man wesentlich weniger eingeeignet als bei anderen Wirtschaftssimulationen. Ob man Farmer oder Bandit wird, bleibt einem selbst überlassen. So kann jeder gemäß seiner Veranlagung das Spiel vollenden, und es wird nie langweilig. Hat man das Spiel einmal als Farmer geschafft, versucht man es das nächste Mal vielleicht als Händler etc.

Die Steuerung ist durchdacht und sehr übersichtlich. Eine sehr gute Idee ist die Möglichkeit, mit den Händlern um die Preise zu feilschen und so billiger wegzukommen. Die Realität kommt aber auch nicht zu kurz. Um seine Leute arbeiten zu lassen, muß man sie erst zum Feld bringen, und auch Umwelteinflüsse können sich auswirken. Ebenso muß man alle Dinge, die man braucht, selbst beschaffen. Um einen Treck zu starten, braucht man also erst mal einen Wagen usw. Im Laufe des Spiels ereignen sich Dürreperioden oder Unwetter. Mit Hilfe der Banden kann man seinen Konkurrenten auf eigene Gefahr so richtig einheizen, denn wenn sie den Täter herausfinden, sieht man sich bald mit derselben Bande konfrontiert. Reine Strategie-Fans werden sich über die Möglichkeit, die Actionszenen einfach zu überspringen, freuen. Für andere sind sie aber eine gelungene Abwechslung. Leider sind die Handlungen auf Dauer immer die gleichen, und nach zehn Jahren, die man tageweise abgespielt hat, geht etwas von der Motivation dahin.

Die Grafik ist nett, aber unspektakulär und nicht ganz Stand der Dinge. Trotzdem bringt sie das Western-Feeling gut rüber. Der Sound ist ebenfalls nicht schlecht. Nur bei manchen Icons hätte man sich genauere Darstellungen gewünscht, um sie besser erkennen zu können. Man kann wirklich alles einstellen, sogar die Geschwindigkeit, mit der sich ein Treck bewegt oder dessen Route. Manchmal bekommt man auch Aufträge zugewiesen, bei denen man sich genau überlegen muß, ob man sie annimmt. Für den entstehenden Schaden bei Überfällen muß man nämlich selbst aufkommen. Durch die Einteilung in eine Art Rundensystem gerät man nie unter Zeitdruck. Man kann an einem Tag problemlos alles erledigen. Nur die Trecks benötigen mehr Zeit, um von Ort zu Ort zu kommen.

Die Anleitung paßt jedoch nicht zum Spiel. Sie beschreibt das Spiel oberflächlich und erwähnt für Anfänger wichtige Punkte überhaupt nicht. Versöhnt wird man aber wieder durch den DIN A2 großen Spielplan, auf dem man alle Aktionen nachstellen kann. Wer eine Simulation mit vielen Möglichkeiten sucht und auf Supergrafik verzichten kann, der wird mit *Wild West World* lange Zeit seine Freude haben. Das Spiel ist gleichermaßen für Anfänger wie für Profis geeignet.



Wild West World

Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	6



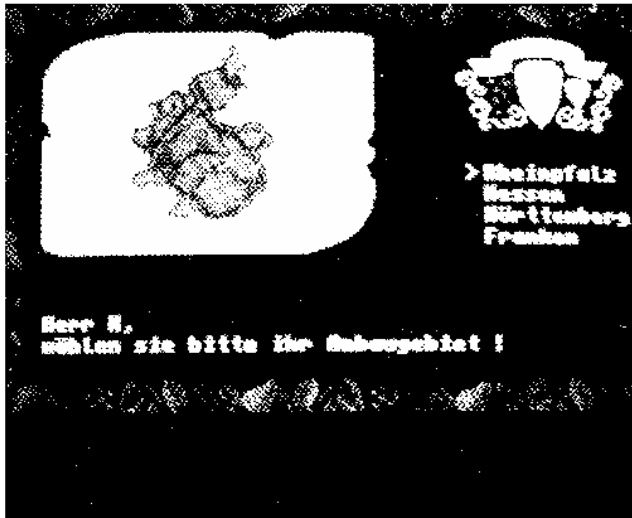
saugt!

Info

Name:	Wild West World
Hersteller:	Software 2000
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 120,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, ein DIN-A2-Spielplan samt Figuren aus Pappe
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Schickt nicht wenig Angestellte mit viel Geld auf Reisen. Kaum einer wird der Verlockung auf eine schnelle Mark widerstehen können.
- Sorgt rechtzeitig für Nachschub auf Euren Farmen, wenn Ihr gewarnt werdet, sind meistens größere Folgen nicht mehr aufzuhalten.
- Wichtige Trecks sollten immer von mehreren erfahrenen Scouts begleitet werden.
- Wagen können so gut wie überhaupt nicht durchs Gebirge fahren.
- Haltet immer einen kleinen Notgroschen für unvorhersehbare Zufälle bereit.
- Nutzt die Möglichkeit, um die Preise zu feilschen. Wenn man ein bißchen Gespür entwickelt hat, kann man so viel Geld sparen.
- Indianer vergraben ihre Heiligtümer meistens im Gebirge. Eine Suche lohnt sich.
- Nicht jeder Auftrag eines Händlers muß rentabel sein. Wägt gut ab, ob Ihr damit Profit machen könnt. Angebote erhaltet Ihr nur, wenn mindestens einer Eurer Männer in der betreffenden Stadt ist.



Winzer

Die Story

Stellt Euch mal vor, Ihr würdet von einem schon längst totgeglaubten, fernen Verwandten ein 10 ha großes Weingut erben und hättet zusätzlich auch noch die Möglichkeit, vier Millionen Mark zu gewinnen. Genau das kann Euch beim Spielen von

Winzer passieren. Doch ehe man die stattliche Summe einkassieren kann, gilt es erst einmal eine kleine Bedingung zu erfüllen. Ihr müßt nämlich am Wettbewerb um den 1. Vorsitz bei der internationalen Winzergenossenschaft teilnehmen. Dazu müßt Ihr eigentlich nur guten Wein und Sekt herstellen und auch ebensogut verkaufen, was sich jedoch als gar nicht so einfach herausstellt.

Der Spieler besitzt am Anfang 40.000 DM Startkapital, mit dem er die verschiedensten Aktionen durchführen kann, wie z.B. Weinreben kaufen, Sabotage bei Konkurrenten, Werbung und noch zahlreiche andere Dinge. Da man hier in die Rolle eines echten Winzers schlüpft, wurde auf besondere Realitätsnähe geachtet. So kann man beispielsweise die Reben nur in bestimmten Zeiten anpflanzen beziehungsweise lesen (ernten).


Die Bewertung

Nach so bekannten Wirtschaftssimulationen wie *Oil Imperium* oder *Trans World* ist nun endlich mal wieder ein neues, durchaus interessantes Spiel dieses Genres auf den Markt gekommen. Auch wenn man sich mit der Herstellung von Wein nicht auskennt, ist dies kein Problem, da die Anleitung über alle wichtigen Dinge, auf die man bei der Wein- und Sektherstellung achten muß, Auskunft gibt; dies sind z.B. die unterschiedlichen Lagerzeiten oder Anmeldefristen. Bei *Winzer* gibt es so ziemlich alles, was auch in der echten Weinbranche nicht fehlen darf, beispielsweise Weinprüfungen oder auch Landes- und Bundeswettbewerbe, auf denen man seinen Wein vorstellen kann und dafür die für den Gewinn des Spiels wichtigen Punkte erhält.

Besonders die Grafik von *Winzer*, ebenso wie die Spielidee, können voll überzeugen. Zum Sound läßt sich sagen, daß man außer einer guten Anfangsmusik während des Spiels nicht viel hört, was bei einer Wirtschaftssimulation jedoch nicht so ins Gewicht fällt. *Winzer* ist für alle die, die bisher noch kein Weingut geerbt haben, oder für diejenigen, die sich einmal mit dem Drumherum der Weinherstellung befassen möchten.



Winzer	
Grafik:	5
Sound:	2
Motivation:	5



gut!

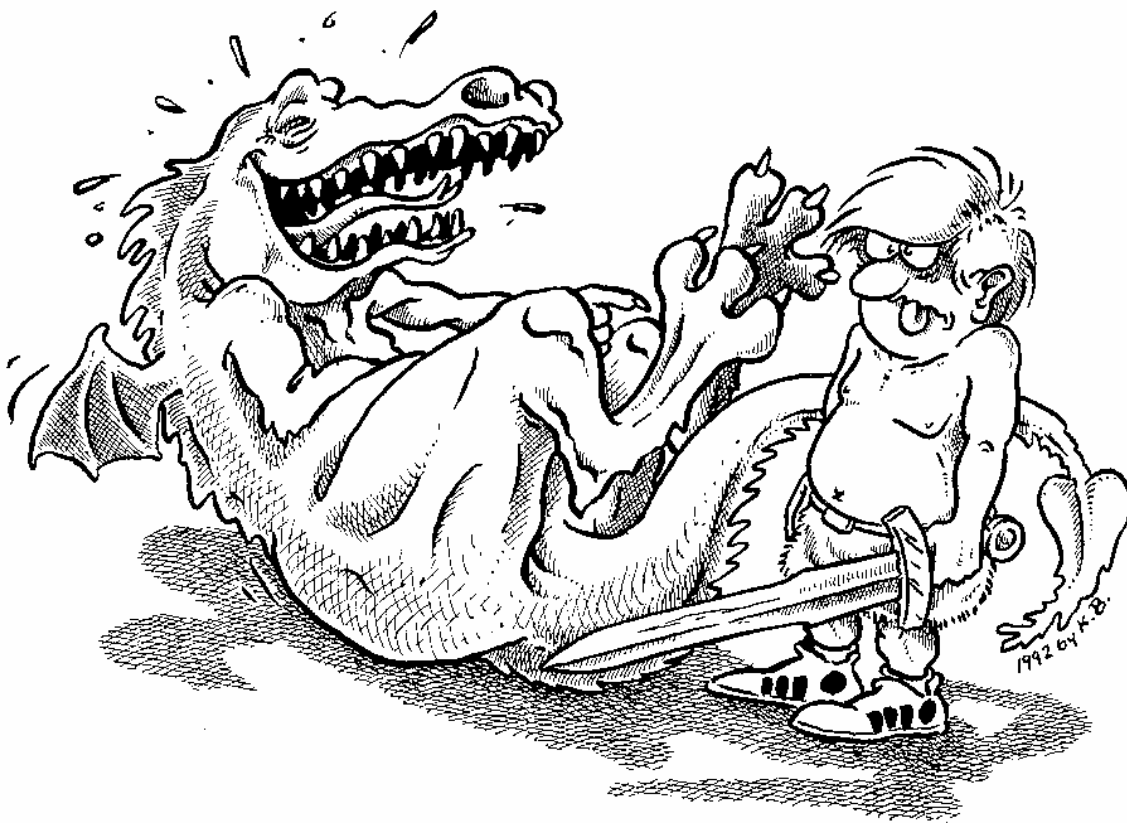
Info

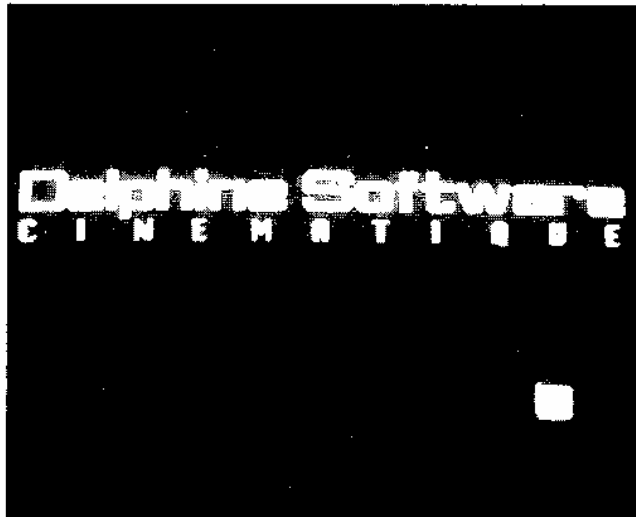
Name:	Winzer
Hersteller:	Starbyte
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung, zwei Referenzkarten
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Zuallererst sollte man einen Kredit aufnehmen, da man ihn jetzt noch einfach und ohne große Probleme gewährt bekommt.
- Man sollte nur die Reben anbauen, die in dem jeweiligen Gebiet auch gut wachsen, um vor Mißernten und damit auch finanziellen Schäden verschont zu bleiben.

Adventure-Spiele





Cruise for a Corpse

Die Story

Wir befinden uns im Frankreich der 30er Jahre. Soeben hat der schwerreiche Industrielle Niklos Karaboudjan das völlig renovierte, alte Segelschiff Karaboudjan III vom Stapel gelassen. Einige Tage später erhält der Pariser Inspektor Dusentier eine

Einladung zu einer Kreuzfahrt auf eben diesem Schiff. Freudig nimmt Ihr in Gestalt von M. Dusentier an, nicht zuletzt wegen der mißglückten Razzia am Vortag. Karaboudjan sprach sich danach für Euch aus, trotzdem kommt diese Einladung überraschend. Kaum seid Ihr an Bord gegangen, nimmt das Unheil seinen Lauf.

Am ersten Abend auf dem Schiff kommt der pflichtbewußte Butler Hektor aufgeregt in Euer Zimmer gerannt. Er hat soeben M. Karaboudjan tot in seinem Zimmer aufgefunden. Ihr macht Euch natürlich sofort auf den Weg, doch als Ihr die Leiche untersuchen wollt, werdet Ihr von hinten niedergeschlagen. Ihr erwacht erst am nächsten Morgen wieder und müßt feststellen, daß die Leiche verschwunden ist. Aber Dusentiers Spürsinn ist geweckt, und so macht er sich sofort auf die Spur des Täters. Ihr findet Euch zu Anfang im Arbeitszimmer von Karaboudjan wieder. Die einzelnen Räume nehmen immer den ganzen Bildschirm in Anspruch.

Die Grafiken sind handgezeichnet und digitalisiert, die Figuren bestehen jedoch aus 3-D-Vektorgrafik. Auffällig ist das Fehlen jeglicher Steuerelemente wie Kontrolleisten, Menüs oder dergleichen. *Cruise for a Corpse* bedient sich hier eines neuen Verfahrens, Cinématique genannt. Über allen Objekten, die Ihr benützen könnt, ändert der Mauszeiger seine Form. Drückt Ihr nun eine Maustaste, so erscheint ein Menü, aus dem Ihr die einzelnen Aktionen auswählen könnt. Es stehen immer nur die möglichst sinnvollen Aktionen zur Verfügung. Man kann fast alles machen, wie Gegenstände mitnehmen, anschauen, untersuchen oder sogar verbinden und zerstören. Auch Berühren oder Zeigen ist möglich. Natürlich gibt es noch viel mehr Möglichkeiten. Die einzelnen Aktionen werden in deutsch angezeigt, man muß sich also nicht unzählige Symbole merken.

Um den Inspektor zu steuern, klickt man einfach mit der Maus auf den Ort, zu dem er gehen soll. Untersucht man ein Objekt, geht er von selbst hin. Da dies auf Dauer ziemlich viel Zeit verbraucht, das Schiff hat ja viele Räume und lange Gänge, gibt es eine Kartenfunktion. Hat man diese aktiviert, genügt ein Mausklick auf der angezeigten Karte über dem gewünschten Raum, um dorthin zu gelangen. So bewegt man sich effizient und schnell.



Um das Rätsel zu lösen, müssen Informationen gesammelt werden. Diese erhält man entweder durch Herumstöbern in fremden Zimmern oder durch Gespräche.

Ist man in der Nähe einer Person, kann man ein Gespräch mit ihr beginnen. Dieses gestaltet sich wie eine Befragung. Man kann über verschiedene Themen Fragen stellen und gewinnt so neue Informationen. Nach jeder größeren Aktion und nach jedem Gespräch rückt die Uhr zehn Minuten weiter. Das Spiel ist sehr linear aufgebaut und an einen engen Zeitrahmen gebunden. Bestimmte wichtige Gespräche können nur einmal zu einer bestimmten Zeit geführt werden.

Die Bewertung

Grafisch setzt *Cruise for a Corpse* neue Maßstäbe auf dem Amiga. Schon allein der Vorspann ist sehenswert. Über eine Minute lang wird hier in die Story eingeführt, und die Zusammenhänge werden erklärt. Selten hat man bis jetzt so gut gezeichnete, lebensnahe Grafiken gesehen. Die Figuren bewegen sich sehr realistisch und sind dank Vektorgrafik feinanimiert. Trotzdem sehen sie nicht aus wie dreieckige Klötze, sondern haben feingeschnittene Gesichter und Kleidungen. Sie bewegen sich wie richtige Menschen. Die Grafiken sind in Hülle und Fülle vorhanden, dafür muß aber auch mit recht langen Ladezeiten gerechnet werden. Die Musik ist atmosphärisch und die wenigen Soundeffekte sehr realistisch. Alles paßt in die damalige Zeit und zum Charakter des Spiels. Die Steuerung, durch das Cinematique-System, ist als perfekt zu bezeichnen. Sie ist unkompliziert und leicht zu bedienen und gestattet doch extrem vielfältige Handlungen. Die Steuerung wirkt so nie störend oder aufgesetzt, sondern sie unterstützt unauffällig, während man sich mit dem Fall befaßt.

Negativ fällt nur die lineare Handlung auf. Allzu leicht ist man zur falschen Zeit am falschen Ort und kann so den Fall nicht lösen. Auch ist es etwas ärgerlich, in zehn-Minuten-Abständen dreimal ein Zimmer betreten zu müssen, um etwas Neues zu finden. Vor allem Anfänger werden damit ihre Probleme haben, da man verpaßte Dinge nicht mehr nachholen kann. Außerdem ergibt sich so am Anfang ein fast blindes Herumirren in den Zimmern, bis man nach vielen Versuchen an der richtigen Stelle in die Handlung einsteigt.

Durch den engen Zeitrahmen steht man unter Druck, was das Spiel noch spannender macht. Die Gespräche mit Personen sind gut gelöst; hat man eine neue Sache erfahren, kann man die Person gleich weiter über sie befragen. Man kann Antworten zu allen Dingen, die einem auffallen oder die man findet, erhalten. Auch hier bewährt sich die Steuerung. Einfaches Anklicken des Themas, über das man Fragen stellen möchte, genügt.

Glücklicherweise hält sich das Diskettenwechseln in Grenzen, da benachbarte Räume oder dergleichen auf denselben Disketten Platz finden. Eine Festplatte ist also nicht unbedingt erforderlich, macht das Spielen jedoch wesentlich angenehmer. Hat man allerdings weniger als 1 Mbyte RAM, kann es schon zu regelrechten Wechselorgien kommen.

Die Anleitung beschränkt sich auf eine kurze Zusammenfassung über die Bedienung des Cinematique-Systems und eine Personenbeschreibung der wichtigsten Charaktere. Wer ein



gutes Adventure in deutscher Sprache mit ausgefeilter Steuerung und Supergrafik sucht, der sollte *Cruise for a Corpse* in seine engere Wahl ziehen. Lediglich am starren Zeitrahmen und dem damit verbundenen Herumprobieren darf man sich dann nicht stoßen.

Cruise for a Corpse

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugut!

Info

Name:	Cruise for a Corpse
Hersteller:	U.S. Gold
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, Festplatte

Tips & Tricks

Hier gibt's die Komplettlösung zu *Cruise for a Corpse* in chronologischer Aufreihung:

- 8: 00 In Karaboudjans Büro liegt neben dem Aschenbecher ein Zettel, den man entfaltet und dann liest.
- 8: 10 In der Bar zeigt man den Zettel dem Barkeeper, der einem dafür Infos und das Gebetbuch des Priesters gibt.
- 8: 20 Das Buch liest man und stößt dabei auf einen Brief, den man liest und ebenfalls einsteckt. Im Aufenthaltsraum wird noch Tom über alle Themen befragt.
- 8: 30 Im Zimmer von Pater Fabiani zieht man den schwarzen Koffer links unter dem Nachttisch hervor und öffnet ihn. Dann schließt man ihn und schiebt ihn wieder ordentlich zurück.
- 8: 40 Auf dem Oberdeck unterzieht man Suzanne einem Fragestündchen.
- 8: 50 Von Hand, nicht mit der Karte, öffnet man die Tür zu Daphnes Zimmer und quetscht diese über alle Themen aus.
- 9: 00 Im Eßzimmer verhält man Pater Fabiani.



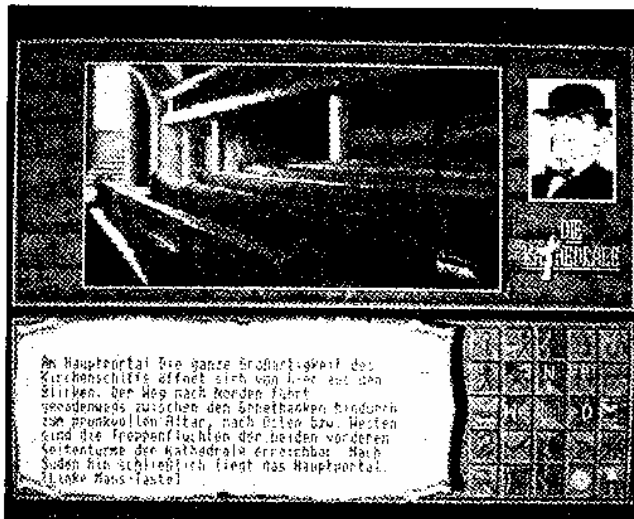
-
- 9: 10 Im Aufenthaltsraum steckt man die Rechnung unter dem Sessel, in dem Tom saß, ein.
- 9: 20 Tom wird in seinem Zimmer befragt.
- 9: 30 In der Bar plaudert man mit Suzanne.
- 9: 40 Julio steht einem in seinem Zimmer Rede und Antwort.
- 9: 50 Der Pater wird noch einmal im Eßzimmer verhört.
- 10: 00 In Julios Zimmer liegt ein Schlüssel auf dem Teppich am Boden, den man einsteckt.
- 10: 10 Mit dem Schlüssel öffnet man den Schreibtisch in Karaboudjans Büro. In der Schachtel findet man ein Armband, an dessen rechten Ende man eine Gravur findet.
- 10: 20 Jetzt liest man den Dankesbrief.
- 10: 30 Im Eßzimmer zieht man die Schublade auf und steckt die Verlobungseinladung ein.
- 10: 40 Vom Zimmer Pater Fabianis aus geht man Richtung Oberdeck, wo man Tom und Rebecca belauscht.
- 10: 50 In der Wäscherei durchsucht man den Wäschekorb, öffnet das gefundene Medaillon und sieht sich das Bild an.
- 11: 00 Tom wird im Aufenthaltsraum nochmals ausgefragt.
- 11: 10 Diesmal unterhalten wir uns mit Fabiani auf seinem Zimmer.
- 11: 20 In der Rückhalle horcht man Dick aus.
- 11: 40 In Suzannes Zimmer öffnet man den linken Wandschrank und durchsucht ihren Kosmetikkoffer. In der Rückentasche steckt eine Beschreibung, die man gründlich durchliest.
- 11: 50 In der Bar stiehlt man das Glas und die Flasche Whiskey vom Tresen.
- 12: 00 Mit Suzanne auf dem Oberdeck ein Gespräch anfangen und ihr einen Whiskey einschenken.
- 12: 10 Dank des Alkohols kann man Suzanne jetzt beliebig über alle Themen verhören.
- 12: 20 Tom muß nochmal einige Fragen beantworten, und der Pfarrer steht uns Rede und Antwort über Agnes Willen und später über Agnes Sohn.
- 12: 30 Durch das Bullauge bei Rebeccas Kabine bespitzelt man Tom und Rebecca, deren Unterhaltung recht interessant ist.
- 12: 40 In Suzannes Zimmer durchsucht man diesmal den rechten Schrank und widmet sich besonders der Wäsche darin.
- 12: 50 Rebecca wird in ihrem Zimmer und Rose auf dem Oberdeck befragt.



-
- 13: 00 Daphne wird nochmals auf ihrem Zimmer in die Mangel genommen.
- 13: 10 In Fabianis Zimmer die Taschenuhr aus seinem Schrank stehlen.
- 13: 20 Vor der Tür wird Julio dann sogleich über den Taschenwecker befragt.
- 13: 30 Alle Passagiere werden so lange verhört, bis über jedes Thema gesprochen wurde.
- 13: 40 Hector in Karaboudjans Büro befragen.
- 13: 50 Auf dem Oberdeck Roses Korb inspizieren.
- 14: 00 Man stellt Rose einige Fragen.
- 14: 10 Den Schrank im Zimmer von Rose aufsperrn und den Brief zwischen den Wäschestücken hervorkramen und lesen. In der Wäscherei betrachtet man den kleinen Schlüssel genauer und nimmt den Schlüssel mit.
- 14: 20 Auf dem Oberdeck wirft man den rechten Rettungsring ins Wasser.
- 15: 00 Man begibt sich in Suzannes Zimmer.
- 15: 10 Man öffnet die Musicbox am Boden, untersucht sie und zieht sie mit dem kleinen Schlüssel auf. Die Ballerina hält man an, dann zieht man die Uhr nochmal auf und nimmt den Brief aus dem Geheimfach.
- 15: 30 Man stattet der Bar einen Besuch ab.
- 15: 40 Man hebt Daphnes Tasche vom Boden auf.
- 15: 50 Mit der Tasche macht man sich auf den Weg zu Daphnes Zimmer und befragt sie über Agnes Willen.
- 16: 00 Erst an Rebeccas Türe vorbei und anschließend hineingehen. Das gleiche macht man nun auch bei Daphnes, Roses und Fabianis Kabinen.
- 16: 10 Dick wird in der Rückhalle zum zweiten Mal ausgehört.
- 16: 20 Man holt Hectors Brief aus dem Zimmer von Julio.
- 16: 30 Man geht in Hectors Zimmer.
- 16: 40 Die Küchentür öffnet man per Hand. Man klaut den Dosenöffner und macht den Aufzugsschacht vor der Spüle auf. Im Lagerraum nimmt man sich die Brechstange und bricht damit die Bodenplatte neben dem Aufzug auf. Die Filmrolle einstecken. Die mittlere Kiste bekommt mit der Brechstange auch ihr Fett weg, und so kommt man an eine Dose. Die Dose macht man jetzt noch mit dem Dosenöffner auf.
- 16: 50 Im Maschinenraum befindet sich der Schraubenzieher bei den Kästen.



-
- 17: 00 Den Filmprojektor im Aufenthaltsraum herausziehen, untersuchen und dann den Film einlegen. Die Schrauben mit dem Schraubenzieher herausdrehen und dann den Schalter umlegen. Jetzt die Schrauben wieder festziehen und den Filmprojektor starten.
- 17: 10 Zu Fuß zur Rückhalle schlendern.
- 17: 20 In Suzannes Zimmer ihren Körper untersuchen und aus der oberen Toilette die Seife mitgehen lassen.
- 17: 30 In der Kapitänskajüte stößt man auf das Buch von Niklos, das man auch gleich näher betrachtet.
- 17: 40 In Karaboudjans Büro untersucht man die Bücher zwischen den Buchstützen genauer und bildet mit ihnen das Wort »incal«.
- 17: 50 Das Stück Seife werfen wir in den Geheimraum hinein.
- 18: 00 Der Mafiosi im Geheimraum wird dann besonders gründlich untersucht und inspiert.
- 18: 10 Man nimmt die Puppe auf der Kiste mit.
- 18: 20 Im Aufenthaltsraum trifft man Daphne, der man das Püppchen zeigt.
- 18: 30 Jetzt muß man nur noch auf Dick zeigen und schon ist der Fall gelöst und das Spiel geschafft.



Die Kathedrale

Die Story

Im Mittelalter herrschten harte Sitten. Schon als kleiner Junge mußte Victor Paz mitansehen, wie seine ganze Familie durch die Inquisition hingerichtet wurde. Seitdem brodelte in ihm ein tiefer Haß gegen den Klerus. Dieser wuchs und wuchs, bis er als

bekannter Architekt beauftragt wurde, die St. Paul's Kathedrale in Schönau zu errichten. Endlich hatte er einen Grund gefunden, um seinen Haß zu entfesseln. Er konstruierte viele tödliche Fallen, um den Klerus, seine Erzfeinde, zu vernichten. Einige von ihnen sollten schon bei der Eröffnungsfeier wirken, andere erst nach einigen hundert Jahren.

Ihr befindet Euch zusammen mit einer alten Schulfreundin auf einer Besichtigungstour durch die Kathedrale. Als Ihr ein Päckchen Briefe entdeckt, verliert Ihr den Anschluß zur Gruppe und werdet eingesperrt. In den Briefen stoßt Ihr auf das schreckliche Geheimnis des Baumeisters und stellt fest, daß die restlichen Fallen just in diesen Stunden aktiv werden. Eure Aufgabe ist es nun, in der begrenzten, zur Verfügung stehenden Zeit alle Rätsel zu lösen und die Fallen auszuschalten, um eine Katastrophe zu verhindern.

Ihr seht die Kathedrale über ein Grafikfenster in Form von unbewegten Bildern. Betretet Ihr einen anderen Raum, so wird ein neues Bild geladen. Darunter befindet sich ein Textfenster und rechts davon eine Gruppe Kontroll-Icons. Da *Die Kathedrale* ein Text-Adventure ist, könnt Ihr die Aktionen direkt in dieses Fenster mit der Tastatur eingeben. Ihr müßt aber nicht, denn die wichtigsten Funktionen können auch über das Iconfeld erreicht werden. Wer komplexere Befehle trotzdem mit der Maus eingeben will, der kann sich eine Tastatur zum Anklicken auf den Bildschirm holen. Die Substantive, die man bekanntlich zur Bildung von Sätzen benötigt, werden einfach aus dem Inventory übernommen. Wem das immer noch zu kompliziert ist, der kann sie auch einfach im Grafikfenster mit der Maus anklicken. Die Richtung, in die Ihr gehen wollt, bestimmt man klassisch über die vier Himmelsrichtungen. Bei *Die Kathedrale* läuft die Handlung nicht linear, aber unter großem Zeitdruck ab. Versäumte Dinge können also, wenn noch Zeit bleibt, nachgeholt werden. Natürlich erfolgen alle Texteingaben sowie die Beschreibungen der Umgebung komplett in deutsch.

Die Bewertung

Das Begleitmaterial zu *Die Kathedrale* kann wirklich seinesgleichen suchen. In der Packung findet man auf alt getrimmte Baupläne, stilvolle Briefe und noch eine ganze Menge anderer



Hintergrundinformationen. Sogar ein Heftchen über die Entstehungszeit der Kathedrale ist beigelegt. Über Mangel an Atmosphäre braucht sich also wirklich keiner beschweren. Hierzu tragen auch die Sprache der Texte im Programm selbst und die gehaltvollen Grafiken bei. Allerdings benötigt man für *Die Kathedrale* eine Menge Zeit. Schon allein das gründliche Lesen des Begleitmaterials nimmt einige Stunden in Anspruch.

Trotz des gnadenlosen Zeitlimits sitzt man durchaus längere Zeit vor dem Computer, bis man alle Rätsel und Fallen gelöst hat. Von diesen gibt es einfach unglaublich viele, und manche der Rätsel sind wirklich harte Nüsse. Hier fällt auch gleich das erste Manko des Spiels auf. Manche Rätsel verbrauchen zuviel Zeit, wenn man sie das erste Mal löst. Dagegen hilft nur regelmäßiges Speichern und dann erneutes, schnelleres Lösen des Rätsels. Dies ist ärgerlich, trotzdem sorgt das Zeitlimit für viel Spannung und ständig feuchte Hände.

Die Grafik ist gut gezeichnet und der Atmosphäre angepaßt, auch wenn man vielleicht ein paar Bilder mehr hätte erwarten können. Manche Räume teilen sich nämlich ein Bild. Dies stört jedoch angesichts des enormen Umfangs des Spiels nicht weiter, denn man bekommt mehr als genug Grafik zu sehen. Auch die Icons sind gut zu erkennen und nett gezeichnet. Für ein Adventure ist die Grafik nahezu ideal. Der Sound ist zwar spärlich, versetzt einen aber gut in die düstere Stimmung. Die Steuerung ist eine echte Neuerung für Text-Adventures. Sie erspart viel überflüssiges Tippen und macht das Spielen zu einem echten Vergnügen.

Für Anfänger ist *Die Kathedrale* kaum geeignet, erstens wegen des enormen Umfangs und der hohen Komplexität und zweitens wegen der teilweise sehr schwer und nur mit Adventure-Erfahrung zu lösenden Puzzel. Für alle anderen aber, denen es nichts ausmacht, mal zu tippen und die kleinen grauen Zellen ordentlich anzustrengen, ist *Die Kathedrale* das ideale Spiel.

Die Kathedrale

Grafik:	5
Sound:	4
Motivation:	6



saugt!

Info

Name:	Die Kathedrale
Hersteller:	Software 2000
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 120,-
Lieferumfang:	vier Disketten, deutsche Anleitung, einige deutsche Spielbriefe, zwei Baupläne, ein Geschichtsführer, Poster
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Tips & Tricks

Hier einige Lösungsansätze, die das Spiel wesentlich leichter lösbar machen und über die ersten Anfangshürden hinweghelfen:

- Im Glockenturm müßt Ihr zuerst das Sofa unter das Geläut ziehen und dann am Seil hochklettern. In der großen Glocke angekommen, dreht man mit dem Schraubenzieher den Bolzen raus, worauf der Klöppel dank des Sofas unbeschadet auf der Erde landet. Das Seil nimmt man mit.
- Die Wasserleitung am Ende der Krypta wird mit dem Talglicht repariert, so kann das Wasser wieder ins Weihwasserbecken fließen. Mit der Kerze, die man wieder mitnimmt, verstopft man das Abflußloch und erhält so den Kerkerschlüssel, den man plötzlich im Heizofen findet.
- An der Kirchenorgel müßt Ihr Register 9 ziehen, dann auf die Orgel klettern und die richtigen Pfeifen abschrauben.
- Am Ende der Ostbalustrade untersucht Ihr die Baluster und findet einen fünfeckigen Baluster. Wenn Ihr diesen dreht, öffnet sich eine Geheimtür.
- Mit einem Gerät aus der Kardinalsgruft und einem Seil kann man sehr schwere Lasten heben.
- Schaut Euch alles mehrmals an, besonders die Beichtstühle. Viele Hinweise sind nämlich extrem gut versteckt.
- Achtet darauf, daß immer entweder die Kerze oder die Funzel brennt, sind beide ausgegangen, kann man sie nirgends mehr entzünden.
- In der Sakristei findet Ihr ein Lexikon, in dem man viele kirchliche Fachbegriffe nachschlagen kann.
- Im Chor hängt ein Gemälde, mit dem es eine besondere Bewandtnis hat.
- Will man Orgel spielen, so lauten die nötigen Antworten:
Eine 16tel Triole hat 3 Töne.
Ein Bindebogen wird Ligatur genannt.

Exile

Die Story

Gerade seid Ihr von einer anstrengenden Weltraummission auf dem Weg nach Hause, als plötzlich ein Notruf aus den Bordlautsprechern ertönt. Auf dem Planeten Phoebus wurde die komplette Mannschaft eines Kolonierungsschiffes getötet. Der



ganze Planet ist von einem riesigen Tunnelnetz durchzogen, in dem der verrückte Professor Triax seine schrecklichen Experimente durchführt. Er führt Gen-Experimente und andere verwerfliche Dinge mit den auf dem Planeten lebenden Kreaturen durch. Obwohl er eigentlich über 150 Jahre alt sein müßte, hat er sich künstlich jung gehalten, um sein grausames Werk fortführen zu können. Die noch lebenden Besatzungsmitglieder sollen ebenfalls Versuchskaninchen spielen. Um dies zu verhindern, macht Ihr Euch sofort auf den Weg zum Planeten Phoebus. Nebenbei winkt auch noch eine große Belohnung, mit der Ihr endlich Eure Schulden bezahlen könntet. Doch gleich nach Eurer Ankunft stiehlt Triax das wichtigste Element des Raumschiffs, um Euch festzuhalten. Ziel ist es also, den Destinator, so heißt das Teil, zu finden und die Labors des Professors zu zerstören. Für jedes gerettete Mitglied der Mannschaft gibt's einen dicken Bonus.

Exile versteht sich selbst als Vorreiter einer neuen Generation von Adventures. Mittels eines Schubpacks bewegt man sich völlig frei in einer riesigen Welt. Alles ist den Gesetzen der Gravitation unterworfen, was die Steuerung nicht eben einfach macht. Ihr könnt Gegenstände aufnehmen, Schalter betätigen und dergleichen. Die Umgebung seht Ihr von der Seite als einen einzigen großen Level, zwischen dessen einzelnen Bildschirmen flüssig gescrollt wird.

Während Eurer Suche trifft Ihr auf allerhand feindliche Kreaturen. Anfangs könnt Ihr nichts weiter tun, als diesen auszuweichen. Doch sobald Ihr eine Waffe gefunden habt, geht's rund. Jeder Feindkontakt schwächt Euch ein bißchen. Seid Ihr mit Eurer Energie am Ende, sterbt Ihr nicht, sondern werdet zurück zum Schiff gebeamt, um Euch zu erholen. Mittels des Teleporters könnt Ihr vier Positionen speichern und dann gegebenenfalls einfach per Tastendruck dorthin zurückkehren.

Das Lösen von Rätseln und das Einsammeln von Gegenständen erfordert etwas Grips und rechtfertigt die Bezeichnung von *Exile* als Adventure. Die Steuerung erfolgt entweder mit Joystick oder über Tastatur. Bei der Joysticksteuerung sind verschiedene Richtungen mit und ohne Knopf oder gleichzeitige Bedienung der Tastatur erforderlich, um alle Funktionen zu erreichen.




Die Bewertung

Das Konzept von *Exile* ist wirklich neu und vor allem gut gelungen. Dabei treten jedoch weniger geschicktes Rätseln und Puzzeln in den Vordergrund als vielmehr Geschicklichkeit und Action. Trotzdem sind die Rätsel nicht von Pappe und erfordern einiges an logischem Grübeln. Die Labyrinthe sind verzweigt und riesengroß. Um eine bestimmte Aufgabe zu bewältigen, gibt es keinen festen Lösungsweg, sondern man muß sich selbst weiterhelfen und Erfindungsgeist zeigen. Durch den großen Umfang der zu erkundenden Welt braucht man viel Zeit, um zum Ende zu gelangen, nicht zuletzt wegen des hohen Schwierigkeitsgrades.

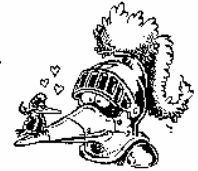
Die Steuerung ist kompliziert und nur schwer zu erlernen. Schon allein das Bewegen der Figur erfordert viel Übung. Die Schwerkraft zieht einen nach unten und auf allzu heftige Knüppelbewegungen reagiert das Spiel mit unkontrolliertem Herumgewirbel. Noch dazu prallt man vom Boden und von Wänden ab, wenn man sich ihnen zu schnell nähert. Hier hätte etwas Feintuning Wunder gewirkt. Auch die zufällig und unkontrolliert auftretenden Meteoritenschauer machen die Sache nicht leichter. Ihnen kann man kaum ausweichen, und unter Dauerbeschuß kann man sich kaum vernünftig bewegen. Dies fällt auch auf, wenn man von Abwehranlagen beschossen wird. Hat man einmal einen Treffer abbekommen, gibt es kaum noch ein Entrinnen. Über Tastatur läßt sich *Exile* noch am besten und gefühlvollsten steuern, man muß auch nicht immer zwischen Tastatur und Joystick hin- und herpendeln. Ansonsten sind die Puzzles logisch und die Spielebene durchdacht aufgebaut. Die Grafik reißt niemanden vom Hocker, erfüllt ihren Zweck aber ganz gut. Sie ist ziemlich schnell und man kann alles voneinander unterscheiden. Der Sound ist ebenfalls kein Glanzstück und neigt zu nervigem Gedudel.

Aufgrund des großen Umfangs und der vielen Puzzles gepaart mit dem ungewöhnlichen Spielprinzip kann man *Exile* aber durchaus als gelungen betrachten. Nur Anfänger sollten ihre Finger davon lassen, denn das Spiel ist einfach zu komplex und schwer, um damit am Anfang zurechtzukommen. Ansonsten sollte sich jeder, der ein Action-Adventure mit viel Stoff zum Durchforsten und neuem Konzept sucht, *Exile* ruhig mal anschauen. Die Packung darf man dann allerdings nicht verlieren, denn auf ihr muß man ziemlich umständlich die Acces-Codes suchen.

Exile	
Grafik:	4
Sound:	3
Motivation:	5



gut!



Info

Name:	Exile
Hersteller:	Audiogenic
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	512 Kbyte RAM

Tips & Tricks

- Zeichnet Karten von dem riesigen Labyrinth, um auch später wieder zu bestimmten Plätze zu finden.
- Die Steuerung über Tastatur funktioniert wesentlich schneller, besser und gefühlvoller als über den Joystick.
- Setzt an ruhigen, geschützten Orten die Speicherfunktion des Teleporters ein, um aus Gefahrensituationen herauskommen zu können. Nach schweren Stücken solltet Ihr ebenfalls den Teleporter setzen, um nicht aus Verschen das ganze Stück noch einmal schaffen zu müssen.



Indiana Jones – And The Fate Of Atlantis

Die Story

Für alle, die es noch nicht wissen sollten, es wird garantiert keinen vierten Indiana-Jones-Film im Kino geben. *Indiana Jones 4* ist einzig und allein als Computerspiel erdacht worden.

Der mutige Archäologe ist in seinem neuen Abenteuer auf der Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis, wobei er dies auf alle Fälle vor den Nazis finden muß, damit diese nicht die Welt unter ihre Kontrolle bringen können.

Neben den für Adventure typischen Rätseln sollte der Spieler ein gewisses Maß an Geschick mitbringen, da man im Laufe der Handlung einen Heißluftballon und ein U-Boot benutzen muß. Bei *The Fate of Atlantis* gilt es mehr als 200 Räume zu besuchen, womit dieses Spiel das umfangreichste und komplexeste Adventure ist, was es je von Lucasfilm gab. Um für ein höchstes Maß an Realität zu sorgen, wurde einerseits ein anerkannter Filmregisseur mit der Story und der Überprüfung des Ergebnisses beauftragt, andererseits wurden Realfilmszenen gedreht, um daraus die unterschiedlichen Bewegungsabläufe der Spielfiguren zu entwickeln. Dank dieser Technik ist es gelungen, lebensechte Charaktere auf dem Bildschirm zu kreieren.

Die Bewertung

Auch wenn viele Indiana-Jones-Fans todunglücklich darüber sind, daß es keine Fortsetzung der Indiana-Jones-Triologie geben wird, so ist *The Fate of Atlantis* ein würdiger Ersatz. Allein die hohe Komplexität der Rätsel und Aufgaben, die zu lösen sind, verspricht lange Motivation. Auch die neu eingebauten Actionsequenzen können auf lange Sicht viel Spaß bieten. Schon mit diesen beiden Punkten, nämlich das klassische Puzzle-Lösen und ein paar kleine Geschicklichkeitsübungen, könnte man einen großen Erfolg von *Indiana Jones 4* prophezeien.

Wenn man nun noch die Grafik sieht, dürfte es kaum noch jemanden halten. Die traumhaften Hintergrund-Objekte und Animationen der Spielfiguren wurden größtenteils eingescannt und mit Malprogrammen nachbearbeitet, so daß für bestmögliche Realität gesorgt ist. Wer dieses Spiel nur einmal gespielt hat, wird kaum noch einem vierten Teil im Kino nachtrauern, sondern bald glauben, selber in der Fortsetzung mitzuspielen. Ein echtes Mega-Knüller-Game.



Indiana Jones And The Fate Of Atlantis

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugut!

Info

Name:	Indiana Jones – And The Fate Of Atlantis
Hersteller:	Lucasfilm Games
Vertrieb:	Softgold
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



King's Quest V

Die Story

Als König Graham eines Tages auf seinem Morgenspaziergang von einem unheilverkündenden kalten Wind überrascht wird, kehrt er rasch, mit bösen Vorahnungen, wieder nach Hause zurück. Doch als er ankommt, bemerkt er das schreckliche Ereignis:

Seine Tochter Rosella, Heldin aus King's Quest IV, seine gesamte Familie sowie seine Burg sind verschwunden. Also macht sich Graham, von einer Eule, die alles mit ansehen mußte, informiert, flugs auf den Weg, sein trautes Heim wiederzufinden.

Der Spieler hat nun die Aufgabe, mit Graham die Märchenwelt zu erkunden. Dazu muß, wie in letzter Zeit bei Sierra üblich, kein Wort Text mehr getippt werden. Alle Aktionen lassen sich über die neue Aktionsleiste mit Icons im oberen Bildschirmviertel ausführen. Diese Leiste wird sinnvollerweise nur bei Bedarf eingeblendet und stört den Spieler so nicht.

Die Bewertung

King's Quest V stellt ohne jeglichen Zweifel den Höhepunkt der bisherigen Saga dar. Das Märchenreich, in dem die ganze Story spielt, ist immer noch so verworren und erfrischend skurril wie eh und je. Eine sprechende Baumprinzessin trifft man ja schließlich nicht jeden Tag oder? Die Story ist fehlerlos gestrickt, und es macht richtig Spaß, sich immer tiefer in diese fremde Welt zu wagen.

Das neue Icon-System nimmt einem zwar das leidige Tippen ab, schränkt einen jedoch ziemlich stark in seinen Handlungsmöglichkeiten ein. Man wird dazu verführt, einfach wahllos am Bildschirm herumzuklicken, anstatt wirklich die Rätsel im Kopf zu knacken. Die Grafik ist fantastisch und detailliert gezeichnet, die Animationen weich und realistisch. Alles sieht sehr echt aus, und man kann sich sehr gut in die Lage von Graham hineinversetzen. Leider geht dies arg zu Lasten von festplattenlosen Spielern, denn es wollen immerhin acht Disketten gewechselt werden. Außerdem, und dies ist der größte Kritikpunkt an *King's Quest V*, geht alles sehr zu Lasten der Geschwindigkeit. Waren schon früher Sierra-Spiele nicht gerade Rekordhalter in Sachen Geschwindigkeit, so ist *King's Quest V* für Menschen mit etwas weniger Geduld und ohne Turbokarte schwer zu ertragen. Manchmal vergehen Minuten, in denen man sich nur belanglose, allerdings schön animierte, Zwischensequenzen ansehen muß, manchmal sogar von Diskettenwechseln durchzogen. Der Sound ist im Vergleich zu früheren Sierra-Adventuren um Klassen gestiegen, kommt jedoch immer noch nicht an den allgemeinen

Standard heran. Einige Stücke sind jedoch wirklich hörens-wert. Das Handbuch beschränkt sich auf die Ladeanweisungen und die knappe Beschreibung der Funktionen, die mit den Icons gesteuert werden können.



Wer Geduld hat und Sierra-Adventure schon immer mochte, wird seine helle Freude an *King's Quest V* haben. Allen anderen sei ein anderes Adventure angeraten, denn obwohl die Grafik super und die Handlung atmosphärisch dicht gewoben ist, nerven die mäßige Geschwindigkeit und die Tatsache, daß man nie durch eine Actionsequenz oder zumindest irgendetwas Spannendes oder Fesselndes abgelenkt wird, doch sehr.

King's Quest V

Grafik:	5
Sound:	3
Motivation:	5



gut!

Info

Name:	King's Quest V
Hersteller:	Sierra
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 140,-
Lieferumfang:	acht Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, Festplatte

Tips & Tricks

Die komplette Lösungshilfe zu *King's Quest V*:

Sobald der trickfilmähnliche Vorspann zu Ende ist, dirigiert man Graham in die Stadt. Dort spricht er mit dem Mann, der versucht, seinen Wagen zu reparieren. Dann sieht er in die Tonne hinein und nimmt den Hering aus ihr heraus. Jetzt auch mit dem Schneider sprechen und mit dem glitzernden Silberstück, das man findet, beim Bäcker »pie« kaufen gehen. Danach geht's auf zu den Bienen.

Um an den Bienenstock heranzukommen, wirft man dem Bären den Hering zum Fraß vor. Dieser ist so beschäftigt, daß sich der König ungehindert zu den Bienen wagen kann. Er nimmt dann den Honig aus dem Baumloch. Am Ameisenhaufen lenkt Graham den lästigen Hund mit dem Stock ab.

Dann durchsucht man die Taverne und findet eine Nadel aus Gold. Man spricht noch mit dem Prinzen und dem weinenden Baum und geht dann zum Schneider. Diesem übergibt man die gefundene Nadel und als Finderlohn schenkt einem der überdankbare eine blauen Mantel.



Jetzt geht man immer links an den Zigeunern vorbei, bis man zu einem Tempel kommt. Dort trinkt man, mit viel Überwindungskraft, Wasser aus der Pfütze. Sobald Pferdegetrappel zu vernehmen ist, versteckt man sich hinter dem Felsen. Der wagemutige König beobachtet aus seinem Versteck, wie die offensichtlichen Räuber ihre Beute in den Tempel tragen. Allerdings kann Graham selbst nicht hinein, er benötigt dazu einen Zauberstab.

Zuerst nimmt er einmal den Schuh, der neben dem Skelett liegt. Er muß erst drei Felder nach unten und dann nach rechts weiter gehen. Dann geht er drei Felder nach links zu einer Oase. Von dort geht er drei Felder nach unten und eines nach links. Im kleineren der Zelte findet er den gesuchten Zauberstab, doch paßt auf, daß Ihr den Schlafenden nicht berührt, sonst wacht er auf und tötet den König.

Um nicht als Dörripflaume in der Wüste zu verenden, muß man an der Oase einen Schluck Wasser trinken. Trotzdem verdurstet man noch, wenn man mehr als acht Felder durch die Wüste irrt. Ist man dann heil beim Tempel angekommen, öffnet Graham die Tür mit dem Zauberstab. Im Inneren findet er eine Goldmünze und ein Gefäß. Man sollte aber auf keinen Fall zu lange im Tempel bleiben, denn sonst schließt sich das Tor mit der Zeit, und man ist eingeschlossen.

Jetzt gibt man dem Zigeuner die Goldmünze und wird dafür zu der Wahrsagerin Madame Muschka geführt. Von ihr erhält man ein Amulett, das vor böser Magie schützt. Wenn man es anlegt, kann einem die Hexe in der verbotenen Zone nichts mehr antun. Also begibt man sich zum Hexenhaus und gibt der Bewohnerin das im Tempel gefundene Gefäß. Dadurch ist die Hexe keine Gefahr mehr, da sie für den Rest des Spiels in der Flasche gefangen ist.

Graham kann daraufhin in aller Ruhe die einzelnen Zimmer durchsuchen. Er öffnet die Truhe und nimmt das Spinnrad und den Beutel aus der Schublade mit. Wenn man die Maus, die von der Decke baumelt, näher untersucht, stellt man fest, daß ein Schlüssel in ihr versteckt ist. Dieser dient dazu, die geheime Tür im Baum rechts neben dem Hexenhaus aufzusperren. Hier findet man das goldene Herz, von dem der weinende Baum sprach.

Ein Bild weiter verschüttet man den Honig am Boden und wirft die drei Diamanten aus dem Beutel darauf. Der Zwerg schenkt einem ein Paar Elfenbeinschuhe. Der Prinzessin, die in einen Baum verwandelt wurde, gibt man das Herz und erhält dafür ihre Harfe. Gebt dem Gnom das Spinnrad, dann bekommt Ihr die Marionette von ihm. Diese wiederum kann Graham im Spielwarenladen gegen einen Schlitten eintauschen. Beim Schuhmacher erhält er für die unnützen Elfenbeinschuhe einen Hammer.

Vor dem Bäckerladen rettet man die Ratte, indem man der Katze den Schuh, den man aus der Wüste hat, nachwirft. Daraufhin verspricht sie einem zu helfen. Läßt man sich nun in der Taverne gefangennehmen, so beißt das nette Nagetier die Fesseln durch. Jetzt das Seil mitnehmen und das Schloß mittels des Hammers aufschlagen. Hat man den Keller verlassen, öffnet man im Vorbeigehen den Schrank und nimmt das Stück Lammfleisch heraus. Geht man jetzt zu dem Platz mit dem Zigeunerwagen, ist dieser fort, und nur ein Tambourin liegt noch da. Mit diesem kann man vorzüglich die Schlange vertreiben.



Man zieht den Mantel an und macht sich an einen langen Aufstieg in die Berge, der jäh durch eine tiefe Schlucht unterbrochen wird. Diese kann man mit dem stufenartigen Gebilde durch Drücken des Action-Icons überwinden. Dabei darf Graham nur auf die höher gelegenen Stellen treten, sonst stürzt er ab. Wird er jetzt zu hungrig, kann er das Lammfleisch verspeisen. Aber nicht zu gierig sein, denn eine Hälfte muß er sich aufheben. Geht man nun weiter, wird man Zeuge, wie der bedauernswerte Cedric von einem Wolf entführt wird. Den Weg kommt man mit dem Schlitten sicher hinunter. Darauf muß Graham das zweite Stück Lammfleisch dem Adler geben und wird zu allem Übel auch noch von den Wölfen entführt. Um sie von ihren schlimmen Absichten abzuhalten, klickt man das Krone-Icon an, um Harfe zu spielen.

Die Eiskönigin ist gerührt und läßt Graham unter der Bedingung gehen, daß er ihr Reich von dem Yeti befreit, der in einer Höhle nahe der Stelle, an der er entführt wurde, haust. Der Yeti wird getötet, indem man hineingeht und ihm die anscheinend minderwertige Pie des Bäckers ins Gesicht schleudert. Im oberen Abschnitt kann man noch den Kristall mit dem Hammer losschlagen. Die Eiskönigin ist so entzückt über diese Tat, daß sie sogar Cedric freiläßt.

Jetzt den Weg nach oben nehmen und mit dem Riesenvogel weiterreisen. Doch der Vogel läßt Graham in ein Nest fallen, in dem er einen glänzenden Gegenstand findet, den man mitnehmen sollte. Bald darauf taucht der Adler auf und rettet den König zu einem einsamen Strand.

Man hebt die verrostete Stange auf und flickt das Leck im Boot mit Bienenwachs. Jetzt schippert man zur nächsten Insel. Um dorthin zu gelangen, fährt man erst ein Feld nach unten und dann mehrere nach rechts. Und Graham hat wieder mal Pech und wird gefangen. Doch wie auch zuvor kann er alle mit seinem Harfespiel bezaubern und wird freigelassen. Den Angelhaken auch noch mitnehmen.

Nun stößt man auf den schwer angeschlagenen Cedric. Mit der glitzernden Muschel vom Strand fährt man zurück zur ersten Insel und klingelt mit der Glocke am Haus des Gestrandeten. Dann gibt man dem Mann die Muschel, sobald er herauskommt.

In der folgenden Zwischensequenz sieht man, wie Cedric geheilt wird und wie Graham zu Mordacks Insel fährt. Wenn man ankommt, den Fisch zwischen den Bootsrümpfen mitnehmen.

Um an den Schloßwachen vorbeizukommen, hält man den Kristall zwischen sie und blendet sie so, jetzt kann man passieren. Geht man links am Schloß vorbei, stößt man auf eine Falltüre, die sich mit der Eisenstange leicht öffnen läßt.

Im darunterliegenden Labyrinth nach links gehen und dann immer auf dem Weg bleiben. Man findet sich in einer Sackgasse zusammen mit einem schrägen Monster wieder. Gibt man diesem das Tambourin, verliert es vor lauter Freude eine Haarnadel, die man gleich aufsammelt.

Jetzt zurück zum Ausgangspunkt und dann nach rechts, zweimal nach oben und dann nach links und dem Weg folgen. Die nächste Abzweigung nach oben nehmen, und den kleinen häßlichen Monstern einfach nachlaufen.



Die verschlossene Tür, zu der man dann irgendwann kommt, öffnet Graham mit der Haarnadel und gelangt so in das Schloß. Im Schloß aus dem Schrank die getrockneten Erbsen entnehmen.

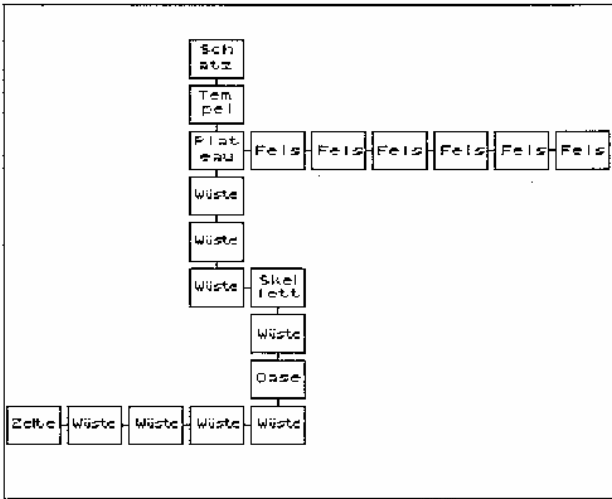
Der Putzfrau, die man weiter nördlich findet, gibt man die Kette, die man sich vorher mit Action-Icon »plus pocket« angesehen hat. Nun erfährt man die Leidensgeschichte des Mädchens, die eigentlich eine Königstochter ist und so lange putzen muß, bis sie Mordack heiratet. So lange mit der Prinzessin sprechen, bis sie wieder anfängt zu putzen. Jetzt in den Raum mit der Orgel gehen und Graham dort von einem Monster gefangennehmen lassen. Mit dem Angelhaken kann er den Käse aus dem Mauselloch herausfischen. Wartet man noch kurze Zeit, eilt die Prinzessin herbei, um einen zu retten und aus dem Labyrinth herauszuführen.

Jetzt wieder in den Raum mit der Orgel gehen und nach unten und nach links gehen. Sobald ein Monster angreift, wirft man diesem die Erbsen entgegen und setzt es so außer Gefecht. Die Treppe hinauf und rechts in Mordacks Labor gehen. Hier findet Graham seine Familie und sein Schloß in einem Glas geschrumpft.

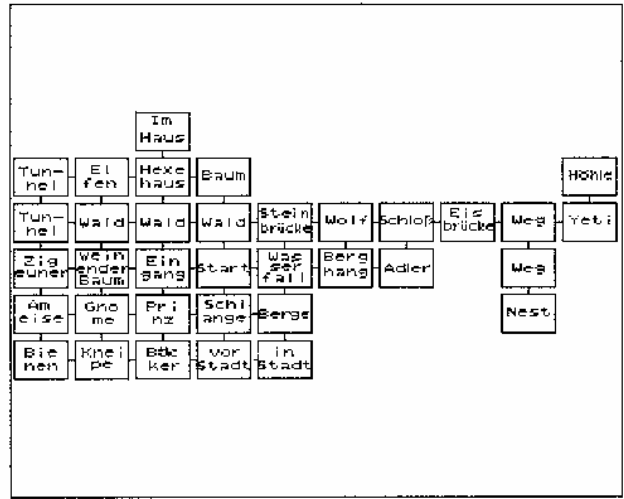
Jetzt auf nach links in Mordacks Schlafzimmer. Der Katze, die einem den Weg versperrt, wirft man den Fisch zu und fängt sie anschließend im nun leeren Erbsenbeutel. Jetzt kann Graham ungehindert vom Schlafzimmer aus nach unten in die Bibliothek gehen. Graham wartet, bis sich Mordack schlafen legt. Dann geht er ins Schlafzimmer zurück. Jetzt legt man den Zauberstab zusammen mit Crispins Zauberstab und dem Käse auf die Maschine. Mordack wird durch den Lärm geweckt, und beamt sich ins Zimmer, wenn Graham Crispins Zauberstab anfaßt.

Crispin kommt jetzt auch angefliegen und kann von Mordack nicht getötet werden, da sein Zauberstab nicht mehr über genügend Kraft verfügt. Daraufhin verwandelt er sich in einen häßlichen, insektengestaltigen Drachen. Um ihn zu besiegen, verwandelt man sich mit dem Zauberstab erst in einen Tiger, dann in einen Hasen, in einen Marder und zu guter Letzt in eine Gewitterwolke, die regnet.

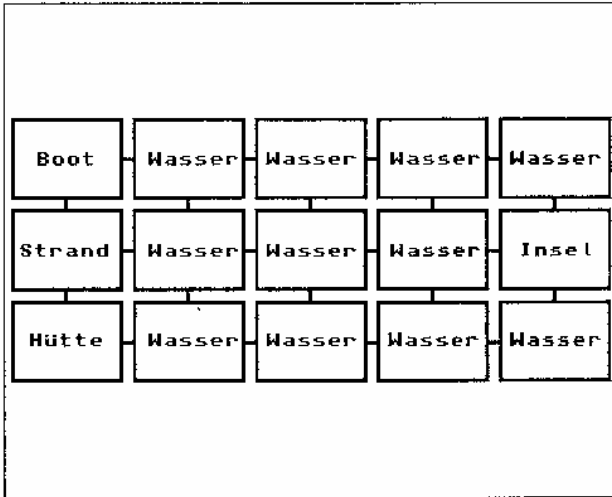
Graham hat Mordack endgültig besiegt, und der Spieler kann sich über den animierten Abspann freuen.



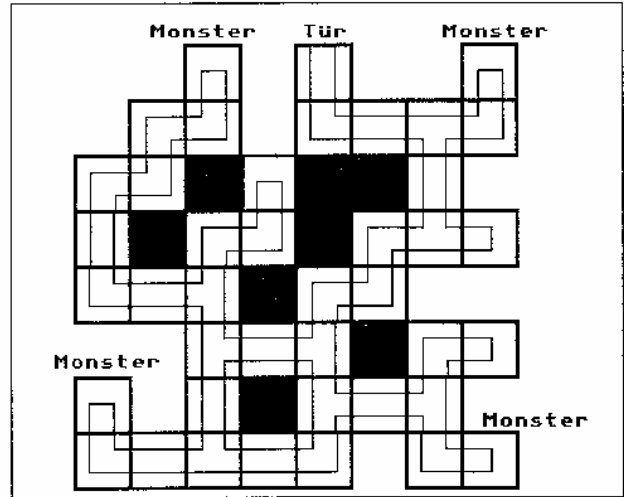
In der Wüste



Im Wald



Die Seekarte



Im Labyrinth



Leisure Suit Larry 5

Die Story

Im fünften Teil der Abenteuer unseres legendären Helden Larry arbeitet er in einer Fernsehanstalt als Laufbursche und Videotape-Löscher. Dieser Kabelfernsehsender sucht gerade die sexbesessenste Frau ganz Amerikas, um als Moderatorin der Serie »America's sexiest Home Videos« zu fungieren. Drei Bewerberinnen sind in die engere Wahl gekommen, jetzt soll noch getestet werden, wie sie auf unattraktive, uncharmante und uninteressante Männer reagieren. Larry wird sofort befördert und stattet diesen Damen mit der Kamera bewaffnet einen Besuch ab. Während dieser Besuche fallen ihm wieder die Ereignisse der früheren Teile ein, genauer gesagt, während seiner Flugreisen zwischen den Wohnorten der drei Damen. Als er sich an Passionate Patty, seine große Liebe, erinnert, schläft er ein und träumt.

Jetzt verzweigt sich das Spiel in einen neuen Handlungsstrang, in dem Ihr Passionate Patty als Undercover-Agentin steuern müßt. Die Mafia hat nämlich obszöne Texte in Rap-Lieder einbauen lassen, um neue Kunden unter den Jugendlichen für ihre Pornos zu gewinnen. Selbstverständlich, daß das F.B.I dem Einhalt gebieten muß und so wird Patty losgeschickt. Jedesmal, wenn sie eine lange Reise unternimmt, wird sie schrecklich müde und schläft ein.

Nach einigen Wechseln zwischen den Strängen laufen diese wieder zusammen, denn dieselben Mafiabosse wollen den Fernsehsender sabotieren, da Sex im TV den Verkauf ihrer Videos behindert. Zum Schluß gibt's natürlich ein Happyend mit Larrys Patty.

Nach einigen Wechseln zwischen den Strängen laufen diese wieder zusammen, denn dieselben Mafiabosse wollen den Fernsehsender sabotieren, da Sex im TV den Verkauf ihrer Videos behindert. Zum Schluß gibt's natürlich ein Happyend mit Larrys Patty.

Die Steuerung erfolgt nicht mehr durch endloses Eintippen in eine Kommandozeile, sondern durch die von Sierra neu entwickelte Iconleiste, die über die Maus bedient wird. Auch Joystick oder Tastatur können als Eingabegeräte dienen. Die Grafiken sind handgezeichnet und werden immer noch Bild für Bild umgeblendet. Der vierte Teil ist übrigens komplett aus Larrys Gedächtnis entschwunden, und die unter Euch, die jetzt verzweifelt meinen, den vierten Teil verpaßt zu haben, können beruhigt werden. Aufgrund gewisser Differenzen zwischen Sierra und Al Lowe, dem Schöpfer von Larry, ist dieser Teil nicht erschienen.

Die Bewertung

Von der Aufmachung ist *Larry 5* ein echter Lichtblick. Die Grafiken sind handgezeichnet und anschließend digitalisiert worden. Besonders gelungen sind die verschrobene Gebäude und das Panorama im Hintergrund, das viel Fantasie beweist. Auch Larrys Figur wurde gründlich



überarbeitet. Anstatt des klotzköpfigen Minisprite findet man jetzt eine comic-artige Figur mit übergroßem Kopf und kurzen Stummelbeinen. Der Polyesteranzug ist natürlich geblieben. Endlich dudelt auch die Musik nicht mehr so vor sich hin; die Sounds sind größtenteils gut, ein paar Ausrutscher nach unten sowie nach oben sind aber vorhanden. Viele Szenen haben ihre eigene Geräuschkulisse, da kommt richtig Stimmung auf. Die Steuerung hält, was sie auf den ersten Blick verspricht. Für elementare Dinge wie Gehen oder ähnliches muß man nicht einmal die Iconleiste öffnen. Auch hier bleibt man vor schrägem Humor nicht verschont, um mit Frauen anzubandeln, gibt's ein Reißverschluß-Icon (!) usw.

Die Witze und Insider-Anspielungen sind noch immer so gelungen wie früher. Mit jugendgefährdenden Szenen hat man sich diesmal ziemlich zurückgehalten, alles ist etwas leichter verdaulich geworden. Trotz allem findet man noch Szenen wie die, in der der Frauenarzt als Höhlenforscher ausgerüstet zwischen den Schenkeln von Patty verschwindet. Durch die zwei verschiedenen Handlungsstränge kommt ein bißchen mehr Abwechslung ins Spiel.

Das größte Manko von allen Larry-Abenteuern ist aber geblieben: Der Umfang der Spiele ist einfach viel zu gering. Selbst relativ schlechte Spieler können *Larry 5* an nicht viel mehr als einem Wochenende durchspielen. Außerdem sind die Puzzles dermaßen leicht, daß spielstarke Adventure-Fans sie sehr schnell knacken. Manche von ihnen werden Larry schon in etwas mehr als einem Tag gelöst haben.

In der Packung findet man noch eine herrlich komische Playboy-Veräppelung, den Playspy. Wer ihn gelesen hat, ist so richtig auf die schräge Story und die abgefahrenen Gags von Larry eingestimmt. *Larry 5* ist das bisher beste Abenteuer aus der Serie. Die Gags und Anzüglichkeiten sind frisch und wirken weniger abgestanden als früher. Auch die Story selbst hat nicht an Charme verloren. Für Fans das absolute Muß. Für alle anderen auch, sofern sie sich nicht an dem leichten Schwierigkeitsgrad stören.

Leisure Suit Larry 5

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugt!



Info

Name:	Leisure Suit Larry V
Hersteller:	Sierra
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 130,-
Lieferumfang:	acht Disketten, deutsche Anleitung ein Begleitmagazin
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, Festplatte

Tips & Tricks

Für alle Larry-Fans, die sich verzweifelt grämen, weil sie das Abenteuer ihres Lieblingshelden nicht bis zum Schluß erleben können, wird hier die Komplettlösung präsentiert:

In der Halle geht man zuerst nach rechts unten zu dem Modell, dessen Formen einem bekannt vorkommen. Plötzlich ruft jemand nach Kaffee und man nimmt die Kaffeekanne aus der Kaffeemaschine links. Damit geht man durch die linke Tür in Silas Scruemalls Büro und hört, wie man zum Audition Assistant Manager ernannt wird. Mr. Scruemall klärt Euch auch prompt über das Aufgabengebiet auf, Ihr müßt nur die drei Kandidatinnen heimlich und unauffällig filmen. Man bekommt so eine Geheimkamera ausgehändigt und noch dazu freie Auswahl bei der Wahl der Ausrüstung.

Man geht also in das Arbeitszimmer von Larry (das mit den vielen Videotapes). Dort nimmt man die drei Minitapes rechts neben dem Monitor und löscht sie durch Anklicken des Degausers (das Löschgerät). Auch das Ladegerät sackt man ein. Dann klaut man im Archiv den Kartenabzieher vom Tisch und die goldene Aerodork-Karte. Sie wird einem noch gute Dienste erweisen. Die Akten der drei Kandidatinnen findet man in der obersten Schublade des rechtesten Schrankes. Die nimmt man mit. Bei näherer Untersuchung stößt man noch auf ein Streichholz, eine Serviette und eine Visitenkarte.

In der Halle der Porn Prod. Company lädt man dann noch die Kamera auf, indem man den Stecker des Ladegeräts in die Wandsteckdose steckt, und anschließend die Kamera auf das Ladegerät schiebt. Über die Kamera kann man den Ladelevel während des Ladens messen. Wenn die Ladeanzeige 100% erreicht hat, steckt man Kamera und Ladegerät wieder in die Tasche. In die Kamera legt man nun noch eins der drei Tapes ein. Dies muß man übrigens nach jedem Gebrauch der Kamera wiederholen. Pro Kandidatin benötigt man also eine Kassette und aufladen kann man die Kamera am Flughafen vor den Reisen.

Jetzt verläßt man die Halle und läßt sich von der Limousine (Limo) zum Flughafen L.A. kutschieren. Aus der Automatischen Ticket Maschine (ATM) zieht man ein Ticket nach New York. Dazu einfach die Aerodork-Karte in den linken Schlitz schieben, das Flugziel wählen und den Berechtigungscode aus dem dem Spiel beigelegten Flugplan der Aerodork Airlines

eingeben. War alles richtig, flutscht unten ein Ticket heraus. Auch die Karte sollte man nicht vergessen.



Jetzt betritt man den Flughafen. Der Kamera vor der VIP Lounge zeigt man die goldene Karte und man kann sofort eintreten. Während man auf den Flugaufruf wartet, sollte man sich die Zeit im Klappstuhl oder beim Betrachten eines Gemäldes verkürzen. Bald darauf wird der Flug auch wirklich aufgerufen. Um zu fliegen, schiebt man jetzt nur noch die Bordkarte in den Schlitz rechts neben der Tür. Beim ersten Flug sollte man sich gleich das Bordmagazin schnappen, es enthält eine amüsante Geschichte über die Entwicklung des Computers und ist wirklich zu empfehlen.

Während des Essens schläft man natürlich ein und träumt von Patty. Diese singt vor ein paar gelangweilten Typen in einer heruntergekommenen Bar an der Ostküste. Nach jedem Lied sollte sie sich zu ihrem Boß begeben und ihn auf die Show ansprechen. Schließlich wird sie im Auftrag des Obergangsters gefeuert und um ihr Gehalt betrogen.

Sie verläßt die Bar und trifft auf einen Inspektor, der sie als Undercover-Agentin anheuert, Passionate Patty alias Agent 88. Patty begibt sich dann ins örtliche F.B.I-Hauptquartier, wo sie Commander Twit, den Chef kennenlernt. In der Waffenkammer wählt sie den schön glänzenden Edelstahl-BH mit Kaliber 38. Auf jeden Fall solltet Ihr Euch die Telefonnummer von Desmond für den Notfall merken. Sie lautet 556-2779.

Eine der Pflichten von Patty besteht nun aus dem Besuch bei Dr. Phil, dem F.B.I Gynäkologen. Auf den Standard-Eignungstest folgen private Untersuchungen und sie bekommt noch einen kleinen Ortungssignalgeber implantiert.

Nach dieser unangenehmen Prozedur nimmt sich Patty den DataMan und zwei dazu passende Cartridges mit Informationen über Des Rever Records und K-Rap. Der schießende BH wird gleich angezogen, man muß ja gerüstet sein. Vor dem Gebäude wartet eine Limousine. Patty zeigt dem Fahrer den DataMan mit eingelegter Des Rever Cartridge und dieser fährt los.

Während der Fahrt schläft Patty ein und die Story wechselt wieder zu Larry. In New York angekommen, muß Larry die Kamera durch Aufladen aktivieren. Dann eine Kassette einlegen. Auf den Schautafeln in der Flughalle steht die Nummer des Limousinen-Verleihs. Das nötige Kleingeld besorgt man sich aus dem Sammelbehälter rechts neben der Lounge-Tür. Man geht zu einem der Telefone im rechten Teil und wählt die Nummer (552-4668) des Verleihs.

Jetzt raus aus dem Flughafen und mit der Limo zum Hard Disk Cafe fahren. Dem Fahrer zeigt man die Serviette, und er weiß, wohin Ihr wollt. Bevor man aussteigt, wandert noch der Daytrotter in die eigenen Taschen. Geld und Kreditkarten sind schließlich das wichtigste im Leben.

Jetzt quasselt man so lange auf den Maitre ein, bis dieser einem den Lochstreifen, die Zugangsberechtigung, aushändigt. Laut dem Artikel in dem Bordmagazin müßt Ihr jetzt den Lochstreifen in die Musikmaschine einsetzen. Ergebnis ist ein Super-User-Zugangsberechtigungs-Lochstreifen. Mit dem kann man die erste Tür öffnen. Man setzt sich auf den reservierten Platz, und nach kurzer Zeit trudelt auch schon die erste Kandidatin ein. Man versucht, sie



anzusprechen, hat jedoch nicht viel Erfolg. Also folgt man ihr in den Herman-Hollerith-Raum, wozu gibt's schließlich den Super-Lochstreifen. Man setzt sich elegant auf einen Beistellwagen. Nach einer kurzen Unterhaltung quer durch den Raum wird man an den Tisch der Dame gerufen. Man schaltet die Kamera ein und übergibt der Tischnachbarin den Daytrotter, die Kreditkarte und das Geld. Jetzt wieder reden und auf das Dessert freuen. Wenn Michelle dann mit dem Banana Split fertig ist, schaltet man die Kamera wieder aus, ruft noch mal den Limo-Verleih an und fährt zurück zum Flughafen.

Jetzt holt man sich wieder ein Ticket, diesmal nach Atlantic City. Die ganze Prozedur bis zum Flug ist genau die gleiche wie vorher beschrieben. Wieder schläft Larry ein und man übernimmt wieder die Steuerung von Patty.

Patty kommt am Shill-Gebäude an. Sie spricht mit der Wache in der Lobby und zeigt ihr den DataMan mit dem DataPak von Reverse Biaz. Die Wache holt den Lift und Patty saust ins Stockwerk der Des Rever Records. Als erstes holt sie die goldene Schallplatte, Souvenirs braucht man immer, von der Wand. Um sicherzugehen, hört sie die Platte noch in der Stereoanlage ab. Gründlich wie sie ist, macht sie das nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts bei 78 rpm. So stößt sie auf eine Nachricht und erhält handfeste Beweise gegen die Pomo-Mafia. Natürlich steckt sie die Scheibe wieder ein.

Jetzt betritt man das Tonstudio und wird von Reverse Biaz herzlich empfangen. Man soll einen Soundtrack auf dem Synthesizer nachspielen, und obwohl Patty natürlich kein Instrument beherrscht, klappt's nach dem dritten Anlauf automatisch. Nachher hört sie mit Reverse Biaz zusammen die Bänder ab und läßt dann per Reißverschluß-Icon die Hüllen fallen, um ihre Tarnung nicht auffliegen zu lassen. Wem das zu schweinisch ist, der hätte vor dem Aussteigen die Flasche Champagner aus der Bar der Limousine nehmen können, dann hätte sich Biaz so weit betrunken, daß man die Bänder auch angezogen bekommen hätte. Auf jeden Fall ist man nun in dem Besitz der Kasette mit Beweisen gelangt und steigt nun wieder in die Limo ein. Diesmal bekommt der Chauffeur den DataMan mit der K-Rap-Aufzeichnung zu sehen, und während der Fahrt wird Patty schon wieder vom Sandmann erwischt.

Larry lädt seine Kamera am Flughafen wieder auf und füttert sie auch mit einer leeren Videokassette. Die Nummer des Verleihs steht irgendwo auf den Schautafeln und das Kleingeld gibt's diesmal im zweiten Spielautomaten links, die Telefone sind wieder rechts. Die Nummer ist diesmal 553-4468. In der Limo gibt man dem Fahrer das Streichholzbriefchen, und schon geht's los ins Paradies aller Spieler, ins Trump Casino.

Im Casino kann man ein paar Dollar bei der Frau links der Eingangstür mit einem Rätsel gewinnen. Wieder einmal muß Larry ordentlich Kohle mächen. Diesmal nicht beim Black Jack, sondern beim Video-Pokern. Die Regeln sind ganz normale Poker-Regeln, die jeder kennen sollte. Wenn nicht, hat Eure Bücherei sicher ein Herz für Spieler. Mindestens 525 \$ müßt Ihr scheffeln. Damit das auch gutgeht, speichert Ihr nach jedem Gewinn und restored nach jedem Verlust. So hat man nach kurzer Zeit die gewünschte Summe beisammen.

In Lanas Akte entdeckt man einige delikate Einzelheiten und schon rast man zur Show. Der Türsteher wird mit 25 \$ ruhiggestellt. Gespannt setzt man sich auf den linken Platz in der ersten



Reihe. Daß sich hier eher Jennifer Jingel darbietet, stört auch nicht im geringsten, hat man in der Akte doch einiges interessantes über Rollerskating auf dem Boardwalk erfahren.

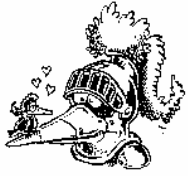
Also macht man sich auf den Weg zu Ivana Tramp, die auf selbigem einen Roller-Blades-Verleih betreibt. Man leiht sich ein Paar aus und surft dann über den Boardwalk. Man begegnet Lana und versucht, sie zu verfolgen. Dabei stößt man aber dummerweise genau mit ihr zusammen. Nach einem langen Gespräch bekommt man eine Einladung zum Schlamm-Catchen im Trump Casino.

Folglich gibt man die Roller-Blades wieder zurück und spielt sein Konto mit Video-Poker wieder auf über 500 \$ hinauf. Dem Türsteher muß man diesmal gleich 500 \$ in die Hand drücken, dann kann man sich aber beruhigt an seinen Stammplatz setzen. In der folgenden Szene muß man mit der Hand auf herumwirbelnde Körperteile klicken. Jedenfalls stürzt man sich zusammen mit Lana aus dem Ring und reißt sich gegenseitig die Klamotten vom Leib. Und im wichtigsten Augenblick vor über 400 Zuschauern versagt der Schniedelwutz. Enttäuscht und blamiert schaltet man die Kamera aus und bestellt beim Pagen vorm Casino eine Limousine. Am Flughafen nimmt man sich diesmal ein Ticket nach Miami aus der ATM. Wie so oft, schläft unser Held auf der langweiligen Flugreise wieder ein und träumt von Passionate Patty.

Patty fährt gerade vor dem K-Rap-Gebäude vor. Auf der linken Seite der Eingangshalle ist die Tür zu Mr. Krappers Büro. Mittels des DataMan kommt man an den Zugangscode. Im Büro hat man zwei Möglichkeiten, den Schreibtisch zu öffnen. Entweder mit dem Schlüssel aus der Topfpflanze oder mit dem Brieföffner. Die Akte aus der Schublade wird fürs F.B.I kopiert und man muß unbedingt die Nummer, die auf dem blauen Aufkleber auf der Akte steht (36424), notieren. Ordentlich wie Patty ist, läßt man sie die Akte und alles andere wieder an den angestammten Platz zurücklegen und verläßt den Raum durch die linke Tür.

Man befindet sich jetzt in Krappers Badezimmer. Da man sich beim Kopieren ziemlich dreckig gemacht hat, stellt man sich sogleich in die Dusche und wäscht sich. Da erlebt man eine Überraschung, die Dusche ist ein Aufzug und noch dazu ein gläserner. Wie man merken wird, sind nackte Frauen in Glasaufzügen eine gekonnte Abwechslung im tristen Büroalltag.

Im Erdgeschoß angekommen, nimmt man die Kleider von der Stange und fragt den DataMan ab. Im Studio A probt derweil die Gruppe »2 Live 2 Screw« für ihre nächste Plattenaufnahme. Das ist DIE Gelegenheit, um eine Aufnahme der unerlaubten Drogen-Platten mitzuschneiden. Patty begibt sich zum Studio B und gibt den Code zur Entriegelung der Tür (36424) ein. Um die Gruppe aufnehmen zu können, muß man sich erst mal ein Tonband beschaffen. Dieses findet man im oberen Drittel des mittleren Regals. Das Band kann mit dem Tapedeck im linken Bild benutzt werden. Um Studio A als Aufnahmequelle zu wählen, klickt man mit dem Handsymbol sechsmal auf den Audiomixer rechts neben dem Deck. Aufgenommen wird durch Drücken auf das Tapedeck, wieder mit dem Handsymbol. Patty nimmt das Gespräch auf, doch der Ausgang wird ihr von P.C. Hammer mit einem Mikrofonständer versperrt. Man nimmt also das Tonband, stellt den Mixer auf maximale Lautstärke und schreit gellend ins Mikrofon.



Daraufhin zerspringen die Scheiben. Patty packt ihre Utensilien ein und fährt mit der Limousine zum F.B.I. Nach dieser Anstrengung hat sich Patty ihren Schönheitsschlaf redlich verdient, und Larry streunt am Flughafen von Miami herum.

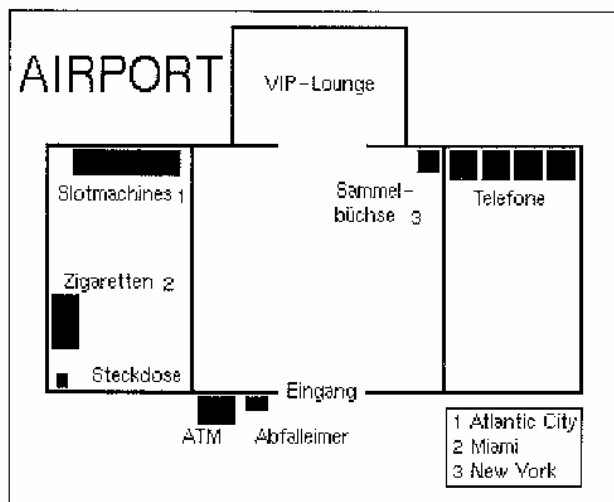
Wieder einmal macht man mit der üblichen Prozedur die Kamera startbereit. Wieder einmal macht man sich auf die Suche nach der Nummer des Verleihs. Außerdem findet man noch die Nummer eines Ladens, der nur mit Aufenthaltsgenehmigungen (Green Cards) handelt. Das Kleingeld gibt's diesmal im Zigarettenautomaten. Auch die Telefone sind wieder rechts; die Nummern lauten 554-8544 für den Verleih und 554-1272 für die Green Cards. Eine solche Green Card findet man im Mülleimer in einem Umschlag vor dem Flughafen. Der Chauffeur bekommt sein Ziel mittels Visitenkarte erklärt.

Jetzt hetzt man rauf ins Wartezimmer von Doctor Pulliams. Krankheit simuliert man am besten, indem man sich den Tischläufer um den Kopf wickelt. Dieser befindet sich am rechten Ecktisch. So bekommt man gleich einen Termin und wird zu Chi Chi Lambada, der letzten Kandidatin, vorgelassen. Bei Chi Chi angekommen, betrachtet man sie und schaltet natürlich die Kamera ein. Auch die Green Card sollte man ihr aushändigen. Der Zahnarzttermin kommt leider nicht zustande, aber dafür erhält man von Chi Chi eine Turnstunde besonderer Art. Zum allerletzten Mal schaltet man danach die Kamera ab und ruft über den heißen Draht im Wartezimmer eine Limousine.

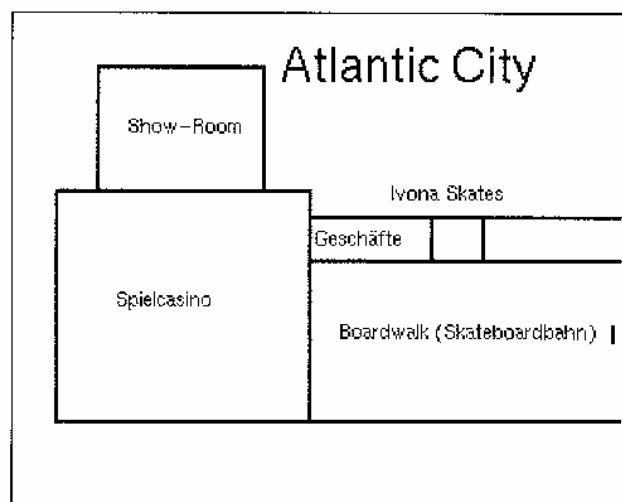
Und auf geht's wieder Richtung Flughafen. Bis zum Flug verläuft alles wie bisher, nur das Ticket geht diesmal nach Los Angeles. Während des Fluges passiert allerdings ein Mißgeschick. Die Piloten sind ausgefallen und man meldet sich als Freiwilliger. Man muß nur mit dem Handsymbol nacheinander alle Knöpfe im Flugzeug durchprobieren, und nach mehreren Anläufen hat man das Flugzeug mit 120 Passagieren gerettet. Außerdem war unter diesen die Mutter des Vizepräsidenten der USA. Also wird man für den nächsten Dienstag zu einer offiziellen Dankesfeier ins Weiße Haus eingeladen, der Präsident soll auch erscheinen. Zufällig gibt am gleichen Tag auch Patty ein Konzert im Weißen Haus.

Patty unterhält sich am besagten Tage dann angeregt mit Inspektor Desmond. Der Präsident ehrt Larry zum Helden des Tages und als Dank fällt Patty Larry um den Hals. Desmond und Patty setzen sich an den First Table und Larry rutscht mit einem Klappstuhl hinterher. Links von Patti sitzt Julius Bigg, der Obergangster und Kopf des Gangstersyndikats, das die amerikanische Unterhaltungsindustrie unterdrücken will.

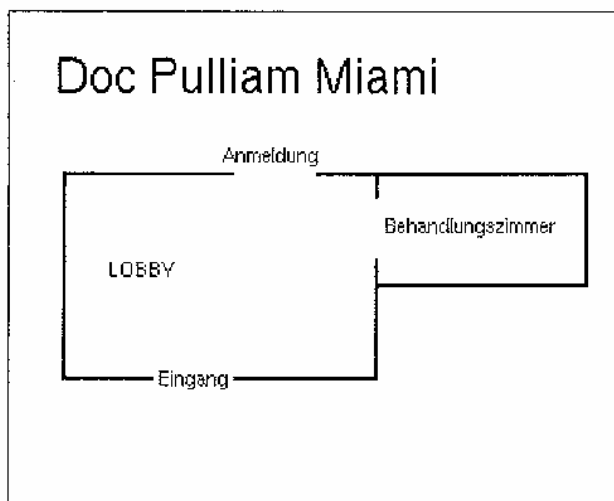
Nach einem kurzen Gespräch deckt Patty die wahren Taten und Wünsche von Bigg auf. Er hat z.B. die Disketten von »Larry 4« schamlos verschwinden lassen und auch Patty um ihre Gage betrogen. Bigg will sich mit einer Pistole schützen und flüchten. Aber Patty setzt ihren Stahl-BH ein und ihn außer Gefecht. Patti wird dann von Desmond sitzengelassen und Larry und sie können sich daraufhin auf ein Wochenende in Camp Davis freuen. Die Familie des Präsidenten der USA fährt ebenfalls mit. Die Videotapes waren dann aber trotzdem umsonst, denn Silas Scruemall wählt auf einmal seine derzeitige Freundin zur »Sexiest Woman of America«. Auch Bigg wurde freigesprochen, und so hat sich im Grunde nicht viel verändert. Aber »Larry 4« fehlt immer noch.



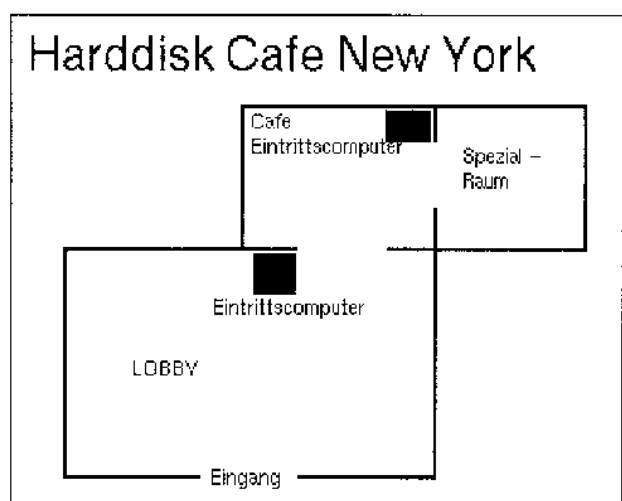
Airport



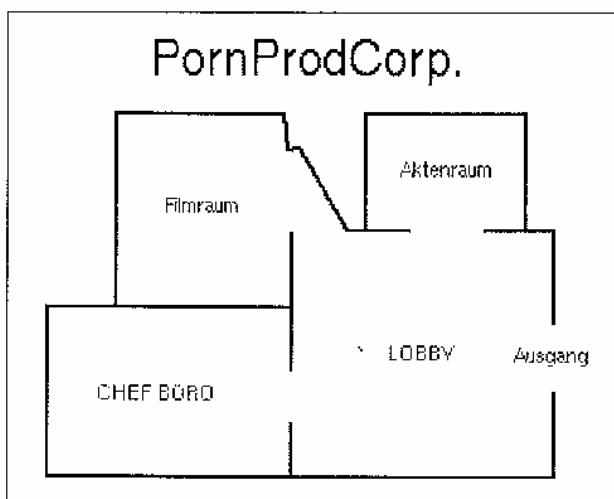
Atlantic City



Doc Pulliam Miami



Hard Disk Cafe New York



Porn Prod. Company



Monkey Island II – Le Chuck's Revenge

Die Story

Nach dem großartigen Erfolg über Le Chuck hat Guybrush Threepwood mittlerweile einiges an Ruhm verloren. Seine einstige Liebe, die Gouverneurin Elain Mar-

ley, hat er inzwischen verlassen, weil sie behauptet hat, sie selbst hätte den Geisterpiraten Le Chuck vernichtet. Doch Guybrush hat auch etwas anderes im Sinn als Frauen. Er möchte nämlich den legendären Schatz Big Whoop finden, um sein Piratenimage wieder ein wenig aufzubessern. Auf seiner Suche kommt er schließlich auf der Karibikinsel Scaab Island an, die von einem hinterhältigen Schurken namens Largo Le Grande beherrscht wird. Dieser nimmt Guybrush zur Begrüßung gleich erst mal das ganze Geld ab. Ein großes Problem auf dieser Insel sind die hohen Einkommensteuern, nämlich ganze 100%, und die horrenden Gebühren für auslaufende Schiffe, so daß fast jeder, der einmal nach Scaab Island gekommen ist, für sein Leben lang dort blieb. Unglücklicherweise gelingt es Largo bei einem Gespräch mit Guybrush, den Bart von Le Chuck zu stehlen, den er als Beweis vorgeführt hatte. Und da der tote Geisterpirat mit dem Bart wieder zum Leben erweckt werden kann, hat Guybrush bald den von Rachegeilisten übermannen Le Chuck auf dem Hals.

Wie bereits im ersten Teil muß man auf gewohnte Weise alles einsammeln, was zu finden ist, und damit die verwickeltesten Probleme lösen. In Sachen Humor haben sich die Leute von Lucasfilm mal wieder selbst übertroffen, so daß man sich auf jeden Raum und jeden Dialog freuen darf.

Die Bewertung

Wer sich bereits beim ersten Teil vor Lachen kaum noch halten konnte, sollte den zweiten Teil mit Vorsicht genießen, da die Story hier noch kauziger und die Gags noch verrückter sind. Obwohl *Monkey Island II* nahtlos an den Vorgänger anschließt, muß man diesen nicht kennen, um den Teil 2 zu lösen. Hier gibt es nun neben einer kleinen Schatzinsel gleich drei große Inseln, auf denen es natürlich witzig zugeht. Besonders nützlich für Adventure-Neulinge ist der zwischen leicht und schwer wählbare Schwierigkeitsgrad.

Neben diesen Handlungsverbesserungen hat sich auch technisch einiges getan. Während die drei Verben »Gehe zu«, »Schalte ein« und »Schalte aus« weggefallen sind, werden im Inventory jetzt kleine Piktogramme anstatt Wörter angezeigt. Die Grafik und der Sound haben sich gegenüber dem ersten Teil, man möchte es kaum glauben, noch um einiges verbessert.

Die Spielfiguren werden beispielsweise heller und dunkler, wenn sie sich in einem beleuchteten Raum bewegen. *Monkey Island II* kann wirklich jedem empfohlen werden, der sich über lange Zeit mit einem sehr anspruchsvollen, aber auch brüllend komischen Adventure amüsieren möchte. Zudem ist es von der grafischen Gestaltung her eine absolute Meisterleistung.



Monkey Island II – Le Chuck's Revenge

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugt!

Info

Name:	Monkey Island II – Le Chuck's Revenge
Hersteller:	Lucasfilm Games
Vertrieb:	Softgold
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Rise Of The Dragon

Die Story

Bei *Rise of the Dragon* übernehmt Ihr die Rolle des Privatdetektivs Blade Hunter. Dieser lebt im völlig desolaten Los Angeles des Jahres 2053. Drogen und organisiertes Gewaltverbrechen sind an der Tagesordnung, die totale Umweltkatastrophe ist

längst völlig normal, und die Menschheit vergnügt sich sprichwörtlich zu Tode. In diesem unheimlichen Endzeit-Szenario verkünden einige Propheten von der Wiederauferstehung einer Jahrtausende alten Sagengestalt, dem absolut bösen Bahumat. Diese werden verlacht, doch Bahumat sinnt auf totale Unterwerfung der Welt, und so überschwemmt er von Los Angeles aus die Welt mit einer neuen genmanipulierenden Droge, die schon bei einmaligem Gebrauch entsetzliche Verunstaltungen und sogar den Tod herbeiführen kann. Nebenbei droht er auch noch damit, das Wasser zu vergiften, das noch knapper und kostbarer geworden ist. Aber das alles wäre ja nicht so schlimm – wer kümmert sich schließlich um ein paar tote Junkies –, wäre nicht soeben die Tochter des Bürgermeisters an eben dieser Droge gestorben. Dieser setzt natürlich sofort alle Hebel in Bewegung und betraut Euch, alias Blade Hunter, mit der Aufgabe, die Verantwortlichen zu finden und die Produktion zu stoppen, bevor sie in vollen Touren anläuft. Glaubt man der Prophezeiung, bleiben Hunter gerade mal vier Tage, um diesen korrupten Fall zu lösen. Nicht eben gerade viel Zeit, um die Welt zu retten!

Diese Zeit läuft auch bei dem Spiel mit, glücklicherweise vergeht diese Fiktivzeit aber schneller als die Realzeit. Alle Aktionen verbrauchen eine gewisse Zeitspanne und wenn Hunter zu lange unterwegs war, wird er müde und muß schlafen. Auch alle anderen Abläufe sind zeitgebunden, so können gewisse Gebäude, z.B. Ämter, nur zu den Öffnungszeiten betreten werden, und um zwei Uhr nachts wird man nicht eben viele Leute auf der Straße treffen.

Ein wichtiges Mittel für Blade, um seine Aufgabe zu erfüllen, sind die Gespräche. Da das Adventure jedoch komplett mit der Maus gesteuert wird, beschränken sich diese auf vorgefertigte Multiple-Choice-Antworten und -Fragen. Stellt man die falschen Fragen oder gibt man unüberlegte Antworten, so kann einen das ganz schnell ins Jenseits befördern. Um sich in der Stadt zu bewegen, steht Blade eine Art weiterentwickelte U-Bahn zur Verfügung.

Die Steuerung ist durchdacht gelöst, wenn man den Mauspfel über Gegenstände bewegt, kann man auf Tastendruck entweder etwas zu diesem Körper erfahren oder man kann den Gegenstand mitnehmen. Um das Inventory zu benutzen, muß man nur den Gegenstand über der Figur Blades in der rechten Ecke loslassen, und schon trägt ihn Blade bei sich. Einfacher gehts nicht.



Bei manchen Gegenständen verwandelt sich der Mauspfel auch in eine Lupe, mit der man das Objekt der Begierde näher betrachten kann. Um einen Raum zu verlassen, verwandelt sich der Pfeil über Türen und sonstigen Ausgängen in ein Exit-Symbol. Die Umgebung darf man aus der Perspektive von Blade Hunter betrachten, und wenn mal anderswo etwas Wichtiges passiert, so werden exquisit animierte Zwischensequenzen eingeblendet.

Die Bewertung

Rise of the Dragon ist ein Adventure der Sonderklasse in puncto Grafik, Sound und Steuerung. Die Steuerung ist kinderleicht zu bedienen und ermöglicht trotzdem komplexe Handlungsabläufe. Grafisch ist *Rise of the Dragon* ein Klasse für sich. Den Spieler erwartet eine ungeheure Masse an Supergrafiken und Minuten mit perfekt animierten filmähnlichen Zwischensequenzen. Dabei kann man sich so richtig in das düstere Endzeit-Feeling hineinversetzen. Man sieht den Grafiken sofort an, daß diese liebevoll per Hand gemalt und dann mit viel Sorgfalt digitalisiert wurden. Auch der Sound des Games steht dem in nichts nach. Es gibt wohl kaum ein anderes Adventure, das mit derart stimmungsvoller und passender Musik unterlegt ist. Auch die Special-Effekte wurden nicht vergessen. So hört man einen Wasserhahn auch wirklich laufen, und wenn man ihn abdreht, verschwindet das Wasser gurgelnd im Abfluß. Die Story ist perfekt durchkonstruiert und hat weder Lücken noch Fehler. Nur die etwas starren Gespräche mit den vorgefertigten Sätzen und der starre Zeitrahmen, der, wenn man halbwegs schnell spielt, eine ganze Menge Zeit vertrödelt, stören. Doch dies haben die Programmierer anscheinend auch bemerkt und so gibt es eine Art Zeitraffer, mit dem man Stunden oder Minuten durch einen einzigen Mausklick vergehen lassen kann. Bei *Rise of the Dragon* stimmt wirklich fast alles – Aufmachung, Story, Steuerung und das Drumherum sowie das Handbuch und ein englischer »Wie werde ich Detektiv«-Kurs.

Stolzer Besitzer einer Festplatte sollte man sein, denn *Rise of the Dragon* kommt mit sage und schreibe zehn Disketten daher. Für User, die nur zwei oder gar nur ein Laufwerk haben, versumpft der Spielspaß schnell in einer reinen Diskettenwechselei. Dies zieht das Spiel enorm in die Länge, und nur hartgesottene Naturen werden es aushalten, z.B. vor und nach dem Benutzen des Inventars drei Disketten wechseln müssen. Und unter einem Mbyte Hauptspeicher verweigert das Programm sowieso seine Dienste. Wem die erwartete Hardware-Konfiguration nicht zu hochgegriffen ist, der erhält mit *Rise of the Dragon* ein wahrhaft fantastisches Adventure. Weniger Ausgestattete sollten sich nach einem anderen Adventure umsehen oder sich doch mal eine Festplatte zulegen. *Rise of the Dragon* wäre es jedenfalls wert.

Rise of the Dragon

Grafik:	6
Sound:	6
Motivation:	5



saugut!



Info

Name:	Rise of the Dragon
Hersteller:	Sierra
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 140,-
Lieferumfang:	zehn Disketten, deutsche Anleitung, englisches Detektivhandbuch
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, Festplatte

Tips & Tricks

Mit dieser Komplettlösung solltet Ihr ohne Probleme in der Lage sein, *Rise of the Dragon* bis zum Ende durchzuspielen. Ihr solltet sie aber zuerst einmal durchlesen, um keine Fehler zu machen und um Euch schon ein bißchen auszukennen.

In der eigenen Wohnung

Nehmt als erstes das Erste-Hilfe-Kästchen aus dem Badezimmerschrank und nehmt dann die Munition neben dem VidPhon mit. Die Pistole liegt unter dem Kopfkissen. Durch einen Doppelklick könnt Ihr es verschieben. Ladet jetzt die Pistole. Da Ihr sie erst später braucht, laßt Ihr sie am besten in der Wohnung zurück. Als nächstes ruft Ihr die Meldungen am VidPhon ab. Hierzu zuerst auf den Power-Schalter (links) drücken und dann die ID-Karte einlegen. Nun verlaßt Ihr die Wohnung und nehmt den Fahrstuhl nach unten, Ihr müßt also den unteren Knopf betätigen. Mit der U-Bahn fahrt Ihr jetzt in die City Hall. Ihr solltet übrigens nachts immer vor 1 Uhr wieder in Eurer Wohnung sein, denn wenn Ihr auf der Straße einschlaft, werdet Ihr meistens bestohlen und könnt das Spiel nicht mehr schaffen. Man sollte auch immer das VidPhon abhören. Habt Ihr mal Eure ID-Karte vergessen und könnt nicht in die Wohnung, müßt Ihr nur den Wasserleitungsregler links an der Decke drehen – schon geht die Tür auf.

City Hall

Bei Eurer ersten Fahrt mit der U-Bahn solltet Ihr Blumen für Karyn kaufen. Karyn ist unheimlich wichtig im Spiel, Ihr solltet alles unterlassen, was sie verärgern könnte. Also weist Ihr auch Jennis Angebot zurück, die Euch anspricht, bevor Ihr Karyns Büro betretet. Die City Hall hat übrigens nur bis 17.00 geöffnet. Ihr redet mit Karyn und gebt ihr die Blumen, anschließend nehmt Ihr noch das Rendezvous an. Das ist sehr wichtig, denn ohne Karyn fehlen einem sehr wichtige Informationen, und man kann das Spiel nicht beenden. Von Karyn erhaltet Ihr einen Schlüssel. Ihr fahrt wieder nach Hause und öffnet damit den Küchenschrank. Ihr werdet einen Wire-Tester, ein paar Bomben und einen Schokoriegel finden. Ihr macht Euch nun wieder auf die Socken zum Pleasure Dome.

Pleasure Dome

Wenn Ihr die Waffe nicht dabei habt, kommt Ihr ohne Probleme rein. Sonst müßt Ihr die Waffe an der Gaderobe abgeben. Um sie später wiederzubekommen, gebt Ihr dem großen Typen



gleich den Schokoriegel, der Euch einen Garderobenschein aushändigt. Beim nächsten Mal, bei dem Ihr Waffen abgeben wollt, müßt Ihr keinen Schokoriegel mehr opfern. Im Pleasure Dome könnt Ihr mit mehreren Menschen reden, paßt aber auf, daß Ihr Euch nicht mit Frauen einlaßt. Das gibt sonst Ärger mit Karyn. Interessant ist nur der Mann mit dem grünen Anzug hinter der Bar. Seid nett und freundlich zu dem Mann, er heißt übrigens Jake. Wenn er Beweise für den Tod Chandras will, dann zeigt ihm das Foto, das Ihr vom Bürgermeister über VidPhon erhalten habt. Will Jake nichts mehr sagen, dann erinnert ihn an Chandra. Nach einem mehr oder weniger langen Gespräch wird er Euch dann endlich die Adresse von Chen Lu verraten. Als nächstes sucht Ihr also sein Appartement auf.

Chen Lus Appartement

Wenn Ihr die Wohnung betretet, könnt Ihr gerade noch den Todeskampf von Chen Lu miterleben. Ihr müßt die Wohnung schleunigst wieder verlassen, nehmt aber vorher Chens ID-Karte mit. Sie steckt im VidPhon. In der U-Bahn wartet Ihr ein paar Minuten und geht dann wieder in die Wohnung. Die Nachricht auf dem VidPhon für Chen ist wichtig, und außerdem findet Ihr noch ein Drug-Patch im Badezimmer, das Ihr einsteckt. Im Schlafzimmer ist ein Safe versteckt. Ihr könnt ihn finden, indem Ihr auf das blinkende Auge des Drachen drückt. Die Kombination des Safes ergeben die vier letzten Ziffern der ID-Nummer von Chen auf dem VidPhon (0772). Nehmt das Dokument und den Fisto-Riegel aus dem Safe. Chens ID-Karte nicht vergessen. Den Schokoriegel bringt Ihr möglichst schnell zu Jake, der Euch dafür fortan Informationen verschafft. Zeigt Jake auch alle interessanten Dinge und fragt ihn über Chens Tod aus.

City Hall (2. Mal)

Ihr sucht wieder Karyn auf und gebt ihr das Drogenpflaster (Drug-Patch) und Chens ID-Karte. Als Gegenleistung erhaltet Ihr die Adresse von Johnny Qwong.

Johnny Qwongs Residenz

Klickt mehrmals auf den Gullydeckel, und Jake wird widerwillig die Kanalisation betreten. Speichern ist jetzt angesagt, wenn Ihr nämlich zu lange unten bleibt, fressen einen die Ratten. Den Sicherungskasten auf der linken Seite betrachtet Ihr näher und sprengt ihn schließlich mit einer der kleinen Bomben. Das Schaltschema auf dem Kasten ist von Bedeutung. Jetzt müßt Ihr zum ersten Mal den Wire-Tester verwenden, eine nicht ganz leichte Angelegenheit. Schließt Drähte auf jeden Fall nur an, wenn die Spannung im grünen Bereich liegt. Die rote Klemme macht man am roten, die blaue Klemme am unteren Anschluß des schwarzen Drahtes fest. Mit der gelben Klemme kann man nun die restlichen acht Anschlüsse untersuchen. Wer nicht durchprobieren will, der sollte gleich den zweiten von unten nehmen. Das Anklemmen ist sehr diffizil und muß pixelgenau geschehen. Wenn es mal nicht klappt, dann versucht es einfach noch mal.

City Hall (3. Mal)

Nachdem Ihr aus der U-Bahn ausgestiegen seid, geht Ihr rechts am Blumenstand vorbei. Ihr landet in einem Hinterhof. Jetzt durch die linke Gasse gehen und in das vernagelte Fenster einsteigen. Der alte Mann, auf den Ihr trifft, erzählt Euch etwas über Eure Aufgabe. Wenn Ihr ihm jetzt das Dokument aus Chens Tresor zeigt, erhaltet Ihr drei Talismane und einen



Glückskeks. Außerdem ist auf der Landkarte jetzt ein neuer Ort erschienen. Der Mann hat nun keine Informationen mehr für Euch. Begebt Euch zurück in den Hinterhof. Auf der rechten Seite ist ein Metallzaun, der verschlossen bleibt, bis Ihr die Nachricht Deng Qwangs an Johnny Qwong auf eurem VidPhon abgehört habt. Geht durch den Zaun, dann steht Ihr vor einem Lagerhaus. Wenn Ihr auf die Tür klickt, seht Ihr das Labor aus der Zwischenszene, wenn Ihr aber eine Bombe an dem Sicherungskasten in der Mitte des Bildschirms anbringt, gibt es ein wunderbares Feuerwerk. Das funktioniert aber nur, wenn Qwong schon den Befehl gegeben hat, die Sicherheitszone des Reaktors zu mißachten. Inzwischen sollte auch der Laborbericht über das Drogenpflaster schon bei Karyn liegen. Mit diesem Band gelangt Ihr zum Bürgermeister, wenn Ihr Jenni ein bißchen unter Druck setzt. Der Dialog mit dem Bürgermeister ist eine diffizile Angelegenheit, mit den Antworten 3, 2, 2 kommt man aber meistens gut weg. Mit dem Paß könnt Ihr Eure Schußkraft nun im Waffenlager aufbessern.

In Eurer Wohnung

Ihr geht wieder nach Hause und müßt die verbleibende Zeit bis zum letzten Spieltag totschiessen. Ihr könnt durch die Stadt laufen, erhaltet aber keine wichtigen Infos, nur das VidPhon solltet Ihr regelmäßig abhören. Auch für die entführte Karyn könnt Ihr nichts tun. Am letzten Tag meldet sich, wenn alles bis jetzt glattgegangen ist, Jake wieder bei Euch. Macht Euch auf den Weg zum Treffpunkt, den er Euch nennt. Wenn Ihr die Actionsequenz fünfmal nicht bewältigt, dürft Ihr sie einfach überspringen. Jetzt befreit Ihr Jake und nehmt die ID-Karte von Snake. Wer will, kann sich jetzt auch noch in der zweiten Actionsequenz austoben und die Leute beim Reservoir daran hindern, die Drogen ins Wasser zu schütten. Von dort nehmt Ihr am besten das Hovercraft, um zu Deng Hwang zu gelangen. Nun solltet Ihr das Erste-Hilfe-Kästchen anwenden, um für den Showdown in bester Verfassung zu sein.

Showdown – Deng Hwang

Ihr müßt nun die Frau an der Rezeption überreden, Euch in den Sicherheitsraum zu lassen. Wenn Ihr freundlich seid, wird sie sich an Euch erinnern und Euch passieren lassen. Hat sie aber erst mal zugestimmt, solltet Ihr Euch sehr beeilen, denn sie bekommt schon bald Zweifel. Im Sicherheitsraum klickt Ihr auf die Konsole und zieht an dem Hebel unten links. Die Code-Kombination, die Ihr benötigt, ist im Glückskeks versteckt: Y = Gelb, W = Weiß, P = Lila, B = Blau und R = Rot. Damit sollten auch Probleme mit den englischen Farbbezeichnungen gelöst sein. Jetzt müßt Ihr alle Systeme ausschalten und den Raum mit den Wachen absperren. Geht raus durch die nun abgeschaltete Energieschranke in den ersten Raum auf der rechten Seite. An dem Sicherungskasten öffnet Ihr beide Hälften, drückt den Schalter oben links und stochert mit dem Schraubenzieher in den Sicherungen herum. Die Drähte nehmt Ihr dann mit. Hinter der mittleren Tür befindet sich Eure Freundin Karyn. Um den Countdown aufzuhalten, legt Ihr die drei Drähte einfach über Karyn und nehmt dann die drei Drähte von ihrem Hals ab. Ab nun läuft alles automatisch, nur eine Actionsequenz müßt Ihr noch meistern. Wer's fünfmal nicht schafft, kann sie natürlich wieder überspringen. Mehr sei über den Abspann nicht verraten.

The Return of Medusa

Die Story

Es ist wirklich zum Haareausraufen. Gerade erst hat Prinz Cirion die Dämonenherrscherin Medusa besiegt und alles läuft bestens, da erhält er eine Meldung. Medusa ist flugs in ein Zeitloch gehüpft und treibt in der Zukunft ihr schreckliches Unwesen. Ohne lang zu fackeln, springt der frisch verheiratete Prinz hinterher und befindet sich wieder auf Dämonenjagd. Ziel ist es, erst den Kristall Dohor, aus dem Medusa ihre Macht bezieht, und anschließend sie selbst zu vernichten. Doch sie hat sich in einem Bunker hinter dreizehn Türen verschanziert, und so muß der Spieler erst die dreizehn passenden Schlüssel auftreiben.



Am Anfang landet man im zukünftigen Morenor ohne einen Pfening in der Tasche. Man benötigt jedoch eine starke Armee, die auch bezahlt werden muß. Also versuchen wir erst mal, Geld aufzutreiben. Dies geschieht, indem man per Maus Cirion in verschiedene Städte dirigiert und nach Bodenschätzen schürfen oder Schätze suchen läßt. In den Städten hat man die Möglichkeit, Handel zu treiben, bei der Bank um einen Kredit zu bitten oder sein Glück beim Roulette zu versuchen. Außerdem kann man noch an der Börse spekulieren. Habt Ihr Euch endlich genug Bares beschafft, stellt Ihr ein Söldnerheer auf und plündert fortan Städte oder führt Seegefechte. Um Eure Armee zu bilden, habt Ihr die Auswahl zwischen zehn verschiedenen Charakteren. Darunter befinden sich Sanitäter, Piloten, Panzerkapitäne und verschiedene Bodentruppen. Glaubt Ihr, gut genug gerüstet zu sein, dann macht Ihr Euch auf die Suche nach Medusa.

Die Schlüssel, die man benötigt, findet Ihr in dem weitläufigen Bunkernetz, das das Morenor der Zukunft umspannt. Hier halten sich verschiedene Banden auf. Um die Eingänge aufzuspüren, führt Ihr komplizierte und aufwendige telemetrische Peilungen durch. Hierzu benötigt man Schwingungsquarze, die man für teures Geld kaufen muß und die Euch die Koordinaten des Eingangs zeigen. In einen Bunker können immer nur vier Kämpfer einsteigen. Der Rest der Armee muß an der Oberfläche warten.

Die Dungeons, die sich Euch auftun, sind in altbewährter 3-D-Manier gehalten. Auch an der Steuerung hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan. Mittels der Maus öffnet man Türen oder hebt Gegenstände vom Boden auf. Manchmal trifft man auch auf Gefangene, die sich, wenn man sie befreit, aus Dankbarkeit der Gruppe anschließen. Auf vier einzelnen Charakterbildschirmen könnt Ihr Informationen über den allgemeinen Zustand und die Be-



waffung der Gruppenmitglieder abrufen. Dank des zukünftigen Szenarios trifft man auf so unerwartete Monster wie Roboter etc.

Die Bewertung

Return of Medusa ist ebenso wie der erste Teil ein faszinierendes Gemisch aus Rollenspiel, Handel- und Strategiekomponenten. Nicht nur die Story wurde komplett überarbeitet, man darf auch noch in 3-D-Dungeons die Rübe klopfen, und die Seegefechte sind ebenfalls eine bemerkenswert gut gelungene Neuerung. Als Feldherr kann man bei *Return of Medusa* ausgeklügelte Strategien und Taktiken entwerfen. Wer besser mit Geld umgehen kann, versucht andere Händler zu betrügen oder auszubooten. Durch die Möglichkeit, in den Dungeons mit drei Charakteren durch die Gegend zu ziehen, erhält man richtiges Rollenspiel-Feeling. Diese sind dabei so riesig, daß wohl eine Menge Karten gezeichnet werden müssen, bis endlich eine magische Funktion einem die leidliche Papierverschwendung abnimmt.

Grafisch hat sich nicht viel getan. Die Grafik ist immer noch gleich superb, und auch der Sound bringt immer noch eine sphärische Stimmung mit sich. Allein die Städte und die Monster in den Dungeons sind der futuristischen Story angepaßt worden. Leider sind die Soundeffekte sehr sparsam verteilt. Der Spielverlauf ist ebenfalls immer noch in die Aufgaben »Geld verdienen«, »Söldner zusammentrommeln«, »Seehandel treiben« und dann die »Schlüssel finden« aufgeteilt. Allein die Dungeons bringen etwas Abwechslung in den Spielverlauf hinein. Spielerisch hat sich also nicht viel verändert. Den letzten Schliff geben dem Programm dann noch die kleinen, aber liebevollen Details und die ausgeklügelte Steuerung.

Alte Medusa-Hasen werden sich schnell zurechtfinden, komplette Anfänger werden allerdings zu Beginn etwas verwirrt durch die Lande irren. Für Freunde des ersten Teils ist der zweite Teil eine willkommene Abwechslung, die auch so manche Neuerung mit sich bringt. Wer den ersten Teil nicht hat, sollte sich lieber gleich den zweiten zulegen. *The Return of Medusa* ist ein Rollen-/Strategiespiel gehobener Klasse, das alles zum vergnüglichen Spaß mitbringt. Noch dazu ist das gesamte Spiel komplett in deutsch. Wer genau diese Abstimmung schon immer gesucht hat, der setzt mit *the Return of Medusa* garantiert auf den richtigen Dampfer.

The Return of Medusa

Grafik:	5
Sound:	4
Motivation:	6



saugt!



Info

Name:	The Return of Medusa
Hersteller:	Starbyte
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	ein Diskette, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM

Tips & Tricks

- Während des Spiels betätigt Ihr zweimal das sogenannte Klappmenü, bis der Name »Til Bubeck« erscheint. Mit der Maus fährt Ihr den Zeiger jetzt auf das "i" von Til und drückt beide Maustasten sowie die Help-Taste gleichzeitig. Und ehe man sich versieht, ist man in einem riesigen Cheat-Menü mit einer Wahnsinnsauswahl.

Rollenspiele





B.A.T. II

Die Story

Als eine der besten Agentinnen des BAT während eines Auftrags Opfer eines Mordversuchs wird, beauftragt man sofort einen anderen Agenten. Nämlich Jehan Menasis, wobei diese Rolle vom Spieler übernommen wird. Die Aufgabe: Die Vereinigten

Galaxien sind sehr beunruhigt wegen der wachsenden Bedrohung, die von Koshan ausgeht, und haben mit dem Bureau of Astral Troubleshooters Kontakt aufgenommen. Koshan besitzt nämlich ein Quasimonopol über Echiaton 21, einem Material, das zu wichtig ist, um es in die Hände von skrupellosen Menschen kommen zu lassen. Das BAT beauftragte Sylvia Hadford, die ermordete Agentin, Koshan anzulocken. Nun schlüpft Ihr in die Rolle des zweiten Agenten, der von der BAT bestimmt wurde.

Der Spieler muß durch den Weltraum reisen und das wertvolle Material beschaffen, wobei er mit Raumschiffen fliegen oder mit Gladiatoren kämpfen muß. Dabei kann man sich eines ins Handgelenk implantierten Computers bedienen, mit dem auch Körperfunktionen gesteuert werden. Diesen Computer kann man z.B. so programmieren, daß eine übernatürliche Droge injiziert wird, wenn man einem überlegenen Feind gegenübersteht. Die Actionszene, unter anderem eine Arkanoid-Variante, kann man auf Wunsch abschalten und durch strategische Zwischenspiele ersetzen. Neben den Action- beziehungsweise Strategiesequenzen muß man auch ein Denkspiel meistern, um zum Ziel zu gelangen.

Die Bewertung

Daß auch Fortsetzungen den ersten Teil eines Spiels in Schatten stellen können, beweist UBI-Soft mit *B.A.T. II*. Dieses Weltraumrollenspiel gehört zu einem der komplexesten, umfang- und abwechslungsreichsten Spiele, die es bisher auf dem Amiga gab. Da insgesamt drei Spiele-Genres integriert sind, nämlich Action-, Strategie- und Denkspiel, dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Durch die erstklassige Grafik und die zum Teil digitalisierten Sounds kommt bei *B.A.T. II* ein echtes Science-Fiction-Film-Feeling rüber. So tauchen z.B. über zweihundert selbstständige und unterschiedliche Figuren im Spielverlauf auf.



B.A.T. II

Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6



saugut!

Info

Name:	B.A.T. II
Hersteller:	UBI-Soft
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	vier Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke



Buck Rogers

Die Story

In ferner Zukunft, genauer gesagt im Jahre 2456, ist die Menschheit dabei, sich im Sonnensystem auszubreiten. Mars, Merkur und Venus sowie einige kleinere Asteroiden sind schon, teilweise unterirdisch, besiedelt. Die herrschende RAM-Gesellschaft

(Russisch-Amerikanische Monopol-Gesellschaft), die ihre Verwaltung und das Machtzentrum auf dem Mars hat, hat es sich zum Ziel gesetzt, das gesamte Universum zu versklaven. Derweil ist die Erde ins Abseits geraten und kämpft nun ums Überleben. Eine kleine Gruppe Rebellen, NEO genannt, führt einen erbitterten Krieg gegen die RAM-Gesellschaft. Die Rebellen sind schlecht ausgerüstet und ihr Vorhaben scheint mit wenig Erfolg gekrönt zu sein, bis man eines Tages das Raumschiff des Weltraumpioniers Buck Rogers entdeckt. In diesem befindet sich Buck Rogers in alter Frische, wenn auch vorläufig tiefgekühlt.

Aufgetaut, übernimmt der wackere Held sogleich die Führung über die Rebellen und macht sich zusammen mit fünf Begleitern auf, das Sonnensystem von der Tyrannei der RAM zu befreien und so der Erde wieder zu ihrem alten Glanz zu verhelfen. Die Mitglieder des Teams wurden aus allen Teilen der Galaxis zusammengewürfelt. Erdenbewohner, Marsmenschen, Merkurianer, Venusbewohner und auch zwei Rassen aus den Wunderhändchen der Gentechniker bilden ein starkes Team. Jeder dieser Begleiter übt mindestens eine von fünf möglichen Beschäftigungen aus, als da wären: ehrbare Berufe wie Weltraumpiloten, Techniker, Mediziner sowie Diebe und Söldner. Für jeden der Charaktere darf man, bevor man sich ins Schlachtengetümmel stürzt, 40 Punkte auf verschiedene Kategorien, wie z.B. Intelligenz, verteilen. Man erhält jedoch auch im weiteren Verlauf des Spiels Möglichkeiten, um fehlende Eigenschaften zu ergänzen oder vorhandene zu verbessern. Es gilt, ein gutes halbes Dutzend Missionen zu bewältigen, um sein Ziel zu erreichen.

Spieltechnisch orientiert sich *Buck Rogers* stark an den anderen AD&D-Spielen des gleichen Software-Hauses. Der Bildschirm ist in ein Grafik- und ein Textfenster unterteilt. Man bewegt sich durch einfaches Anklicken mit dem Joystick durch das Science-Fiction-Szenario. Dabei sieht man die Umgebung stets aus dem Blickwinkel der Gruppe. Natürlich sind hier keine Untoten oder Drachen als Gegner vorhanden. Dafür trifft man auf Roboter und Mutanten in allen möglichen Größen und Ausführungen. Kommt es zum Kampf, wird auf die animierte Kampfsicht umgeschaltet. Hier sieht man seine Helden aus der Vogelperspektive. Alle Teammitglieder und Gegner kämpfen zugleich. Als weiterer Unterschied zu konventionellen Rollenspielen wurden die, in einem Science-Fiction-Abenteuer auch reichlich überflüssigen,

Zaubersprüche zugunsten sogenannter Skillpoints weggelassen. Diese Werte bestimmen die Fähigkeiten einer Person in 40 völlig unterschiedlichen Gebieten.



Um seine interstellaren Reisen auch richtig planen zu können, gibt es eine eigene Sternkarte, mit deren Hilfe man sich von Planet zu Planet klicken kann. Dies läuft jedoch nicht immer ganz reibungslos ab; trifft man unterwegs auf eine RAM-Patrouille, kommt es zu einer erbarmungslosen Weltraumschlacht. Um nicht aufgebracht oder gar in das Vakuum des Weltall gesaugt zu werden, gibt es vorgefertigte Befehle aus den Menüs, mit denen man sich zur Wehr setzen kann. Mit Raketen, Laserbordgeschützen und so allerlei mehr kann man sich hier so richtig austoben. Hat man das Schiff zur richtigen Zeit geentert, kann man sich am Bordtresor gütlich tun und außerdem sämtliche Ausrüstungsgegenstände der Feinde für sich kassieren. *Buck Rogers* erhält natürlich zusätzlich zu den Besonderheiten noch alle klassischen AD&D-Rollenspiel-Merkmale.

Die Bewertung

Buck Rogers bringt von der grafischen Aufmachung wenig Unterschied zu anderen SSI-Rollenspielen. Daß trotzdem für ausreichend Abwechslung gesorgt ist, darum kümmern sich die sechs verschiedenen Missionen und das ausgefeilte System mit den Skillpoints. Die Steuerung über Tastatur ist unkompliziert und einfach zu verstehen. So werden auch Rollenspiel-Neulinge Gefallen an *Buck Rogers* finden.

Das Spiel selbst strotzt nur so vor hintergründigem Humor und Sticheleien gegen *Star Wars* und andere Weltraum-Epen. Wer sich hier etwas mit der Materie auskennt, wird seine helle Freude haben. Schafft man einen Sieg gegen die RAM, bekommt man grafisch toll gemachte Zwischenbildschirme zu sehen, die so richtig auf die nächsten Missionen einstimmen. Hier ertönen dann auch die einzigen Musikstücke im ganzen Spiel, es bleibt nur zu sagen: klein, aber oho! Das Spiel ist in einer aufwendig gestalteten Kartonschachtel verpackt, die zwei sehr gut in die Materie einführende Handbücher enthält. In einem findet sich sogar das Logbuch von Kapitän *Buck Rogers*.

Trotz des vielen Lobes gibt es leider auch einen Kritikpunkt, nämlich den Umfang. *Buck Rogers* ist nicht gerade sehr umfangreich ausgefallen. Trotz der sechs Missionen werden Könner auf dem Gebiet so schnell die Galaxis von der RAM befreit haben, daß ihnen der Preis des Spiels vielleicht zu hoch erscheint. Aber auch dieser Menschenschlag muß nicht verzweifeln, denn *Buck Rogers* ist ein, wenn auch kurzes, einmaliges Rollenspiel-Vergnügen, und außerdem arbeitet man bei SSI schon an einer Fortsetzung.

Buck Rogers			
Grafik:	5		
Sound:	4		
Motivation:	6		



Info

Name:	Buck Rogers
Hersteller:	SSI
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 120,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, deutsches Logbuch
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

Die hier komplett beschriebenen, im Handbuch befindlichen Karten sind eine wertvolle Hilfe für den Spielbeginn:

I. Chicarog

1. Die Party kann diesen Ort aufgrund der tödlichen Temperaturen nicht betreten.
2. Hier sollte man sich zu Beginn des Angriffs auf dem Raumschiff aufhalten.
3. Von diesem Ort aus wird normalerweise die Treibstoffzufuhr überwacht, aber wenn man näher hinsieht, erkennt man, daß die Leitungen gekappt wurden.
4. Hier haben die Eindringlinge bereits ihr Zerstörungswerk vollendet. Die Leichen müssen unbedingt untersucht werden.
5. Die kläglichen Reste der Energiezufuhr.
6. Die Bücherei. Hier erhält man seine Anweisungen.
7. Die Kantine; sie dient den Angreifern als Krankenstation. Man sollte sie erst am Ende des Angriffs aufsuchen, denn wenn man den Feinden begegnet, greifen sie sofort an.
8. Das Zimmer des Offiziers. Auch hier herrscht Zerstörung.
9. Fragt man den verwundeten Offizier, so erhält man Instruktionen zur Handsteuerung der Raketenabschußrampen.
10. Im Schlafsaal der weiblichen Besatzung hat sich ein sehr schwer zu ergreifender Außerirdischer eingenistet.
11. Diese Türen führen zum Ausgang. Zuerst sind sie noch versperrt. Sie öffnen sich erst, wenn der Angriff erfolgreich abgewehrt ist. Durch sie kommt man zum nächsten Auftrag.
12. Die völlig verwüstete ehemalige Wartehalle.



13. In diesem Arztzimmer kann man die Wunden der eigenen Partymitglieder kurieren. Beim Verlassen auf Explosionen achten.
14. Eine Gruppe Invasoren, die die Tür verbarrikadiert.
15. Das Herz der Raumstation. Hat man alle Aliens ausgeschaltet, stürzt man sich auf den Techniker mit den Kommandos »Take Cover« und »Charge«. Versucht dieser, die Raketensteuerung mit einer Granate zu zerstören, stürzt sich der beste Kämpfer Eurer Party auf die Sprengladung. Somit rettet er die Raumstation.

Das ist das Ende dieser Aufgabe. Jeder Spieler besitzt nun einen Schutzanzug und von den 1000 Credits Belohnung, die man erhält, kauft man Microwave Guns. Jetzt kann der nächste Auftrag beginnen.

II. Das Spionageraumschiff – Die erste Mission

Hat man erst mal den markierten Luftschacht gefunden, kann man zwischen den Stationen 1 und 9 hin- und herwechseln.

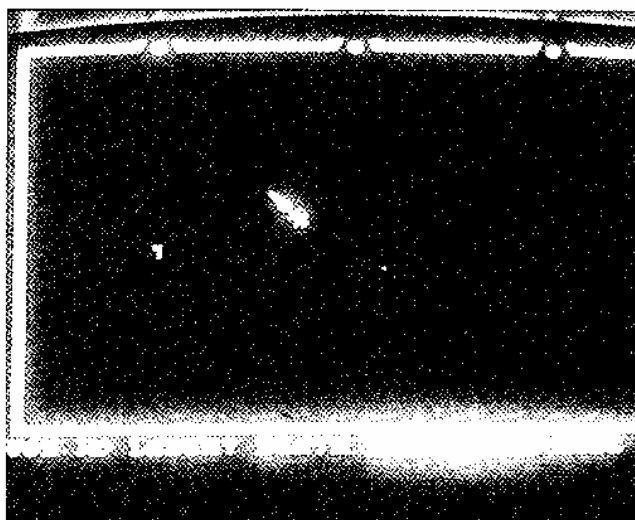
1. Hier findet die Party zwei Kanister Argongas, mit dem man die Mutanten ausschalten kann.
2. Die Leiter zum Raum 3.
3. Die Leiter zum Raum 2.
4. In diesem Maschinenraum stehen bis zum Ende der Mission alle Maschinen still. Die Mutanten entdecken einen automatisch und schicken einen Stoßtrupp aus. Vor diesem sollte man lieber verschwinden.
5. Die Leiter zum Raum 6.
6. Die Leiter zum Raum 5, wenn man nach unten geht, und zu Raum 10, wenn man die andere Richtung wählt.
7. Diese Türme werden automatisch vom Computer gesteuert.
8. Der Eingang. Bei der Zerstörung des eigenen Schiffes zu Beginn der Mission bleibt auch die Luftschleuse nicht unberührt.
9. Der Startpunkt des Zerstörungsmarsches der Mutanten. Das ehemalige Labor eines Wissenschaftlers ist völlig verwüstet.
10. Leiter zu Raum 5, wenn man nach unten geht, oder zu Raum 15.
11. In diesem Garten wird die Party von einem riesigen Monster sofort angegriffen. Nur gute Kämpfer haben überhaupt eine Überlebenschance.
12. Versucht man hier die Kanister in den Raum 14 zu tragen, wird man von Mutanten überrascht und angegriffen. Da hilft nur Kämpfen.



13. Hat man die Gastanks mit dem Luftversorgungssystem verbunden, greifen die Mutanten erneut an.
14. Um die Mutanten zu besiegen, versucht, die Gastanks mit der Klimaanlage zu koppeln und so die Luft zu verseuchen, doch die Gegner können die Verbindungsleitungen kappen. Die Party muß in Raum 4 zurück.
15. Die Leiter zu Raum 10.
16. Lest das hier zu findende Tagebuch von Dr. Donna Conchitez. Man erhält interessante Einblicke in den Verlauf des Unglücks.
17. Die Behälter zerstören, da sie der Verbreitung der Mutanten auf der Erde dienen sollen.
18. Die Leiter zu Raum 19.
19. Die Leiter zu Raum 18, diese führt nach unten, bzw. zu Raum 21.
20. Die Leichen der von den Mutanten getöteten Sicherheitstruppen. Alle Leichen untersuchen.
21. Leiter zu Raum 19, nach unten, und zu Raum 25.
22. Wer es immer noch nicht weiß, erhält von diesem DataComp-Computer die Information, daß die Mutanten für Argongas anfällig seien.
23. Die Parasiten werden automatisch nach Eingabe eines der beiden Codes in den Computer entfernt: A22151 oder A95151. Man kann außerdem seine Verletzungen kurieren und Personen aus einem etwaigen Koma erwecken.
24. Mit diesen Monitoren kann man die Aktivitäten der Mutanten beobachten. Beim erstmaligen Betreten greift einer von ihnen an.
25. Die Leiter zu Raum 21.
26. In diesem Privatraum von Dr. Williams befinden sich weitere Infos zu den Mutanten in einem Ordner.
27. Auch hier findet sich weiteres Hintergrundwissen zu den Aufzeichnungen von Dr. Conchitez.
28. Das Logbuch des leider im Kampf gefallenen Kapitäns des Schiffes. Es enthält seinen Geheimcode sowie alle wichtigen Angaben über den Kampf.
29. Die Leiter zu Raum 30.
30. Die Leiter zu Raum 29, sie geht nach unten, oder zu Raum 33.
31. Hat man einen guten Programmierer dabei, dann kann man hier die Sicherheitsanlagen ausschalten. Ist dies nicht der Fall, dann wird man aus Raum 32 heraus angegriffen.



-
32. Lagerstätte für Verteidigungsroboter.
 33. Die Leiter zu Raum 36.
 34. Schafft man es, diese Computereinheit mit SCOT zu verbinden, dann erhält diese regelmäßige Berichte über den Stand der Dinge
 35. Die Leiter zu Raum 36.
 36. Die Leiter zu Raum 35. Ist das Schiff noch nicht mit dem Gas durchflutet, dann wird man unabwendbar angegriffen.
 37. Der Selbstzerstörungsmechanismus hier muß unbedingt abgeschaltet werden! Hat man dies einmal hinter sich, dann heißt es auf in den Kampf mit dem Mutanten aus Raum 38.
 38. Auch diese Kreatur im Luftschacht muß vernichtet werden. Ist sie explodiert, explodieren auch die anderen Mutanten und das Schiff ist gerettet. Wenn man jetzt noch die Maschinen in Raum 4 anwirft, hat man die erste Mission hinter sich.



Death Knights Of Krynn

Die Story

Vor genau einem Jahr gelang es den Champions of Krynn, die Göttin des Bösen, Takhisis, für alle Zeiten vom Antlitz der Fantasy-Welt Krynn zu tilgen. Um dieses denkwürdige Ereignis zu feiern, lädt der Stadthalter die sechs kampferprobten Helden an den Ort des Geschehens ein. Doch wie es das Schicksal so will, verläuft auch diese Feier nicht ohne Zwischenfälle. Einige unliebsame Gäste laden sich selbst ein, darunter der ehemals ehrenhafte und anständige Ritter Karl, der bei dem letzten Abenteuer der sechs sein Leben lassen mußte. In der Unterwelt hat er schließlich die Fronten gewechselt und steht nun im Dienst von Lord Soth, dem Fürsten der Todesritter. Dieser plant eine Welle der Vernichtung und des Grauens, indem er eine übermächtige Armee von Untoten auf die Welt sendet.

Um das zu verhindern, versammelt man als Spieler eine neue Heldentruppe um sich. Dabei kann man sich entscheiden, ob man auf altbewährte Gruppen und Charaktere aus anderen SSI-Rollenspielen zurückgreifen möchte oder ob man eine komplett neue Party erschaffen will. Zur Auswahl stehen sieben verschiedene Rassen, Elfen, Zwerge und natürlich Menschen. Jedes Wesen ist, wie bei SSI-Rollenspielen üblich, mindestens Mitglied in einer Klasse. So würfelt man seine Party munter aus Magiern, Klerikern, Dieben und Kämpfern zusammen. Die Stärken und Schwächen jedes Charakters werden durch ein Punktesystem bestimmt, das Aufschluß über Ausdauer, Erfahrung, Stärke und Intelligenz gibt. Die einzelnen Eigenschaften der Figuren bessern sich je nachdem, wie erfolgreich Ihr im Kampf gegen Lord Soth und seine Todesschwadronen seid. So lernt man neue Zaubersprüche, gebraucht mächtigere Waffen und erhöht mit der Zeit seine Erfahrung.

Das Spielgeschehen sieht man in einem kleinen Fenster in der linken oberen Ecke aus der Sicht der Helden. Mit der Tastatur schleicht man sich so durch die verwinkelten Gänge des Dungeons, sammelt Gegenstände und begegnet unerwartet Monstern. Kommt es einmal zum Kampf, wird automatisch auf einen Kampfbildschirm umgeblendet, in dem man von oben dem Kampf beiwohnt. Hierbei steuert man die Helden einzelnen. Hat man das Gemetzel unversehrt überstanden, kann man sich weiter auf die Suche nach Lord Soth machen, um ihm endlich den Garaus zu machen und so die Welt vor dieser schrecklichen Bedrohung zu bewahren.

Das Spielgeschehen sieht man in einem kleinen Fenster in der linken oberen Ecke aus der Sicht der Helden. Mit der Tastatur schleicht man sich so durch die verwinkelten Gänge des Dungeons, sammelt Gegenstände und begegnet unerwartet Monstern. Kommt es einmal zum Kampf, wird automatisch auf einen Kampfbildschirm umgeblendet, in dem man von oben dem Kampf beiwohnt. Hierbei steuert man die Helden einzelnen. Hat man das Gemetzel unversehrt überstanden, kann man sich weiter auf die Suche nach Lord Soth machen, um ihm endlich den Garaus zu machen und so die Welt vor dieser schrecklichen Bedrohung zu bewahren.



Die Bewertung

Im Vergleich zu anderen Rollenspielen von SSI hat sich bei *Death Knights of Krynn* in Sachen Bedienung und Outfit nicht viel verändert. Die Steuerung ist einfach und leicht verständlich. Die Story ist sehr ausgefeilt. Sie ist abwechslungsreich geschrieben und voller Tücken. Man ist nie vor einem Angriff sicher, und die Dungeons sind verzwickter denn je. Dank der Macht von Lord Soth ist man nicht einmal vor seinen Freunden gefeit; che man sich versieht, sind sie schon zu erbitterten Feinden geworden. Die Monster sind detailliert gezeichnet und zusammen mit der ausgetüftelten Story entsteht eine Fantasy-Welt der Extra-klasse, in die sich der Spieler mühelos hineinversetzen kann. Man ficht mit den Helden während eines Kampfes mit und erschrickt schon fast selber, wenn unerwartet ein Monster um die Ecke kommt. Der Kampfbildschirm ist übersichtlich, und die Kämpfe laufen klar und nie unfair ab.

Bei den Zaubersprüchen sieht's dagegen nicht so rosig aus, hier fehlt eindeutig die Auswahl. Auch die logischen Rätsel stellen selbst Denkmuffel nicht vor unüberwindliche Hindernisse. Durch die vielen Kämpfe und die fehlenden Rätsel neigt das Spiel etwas auf die actionlastige Seite. Dies stört jedoch nur eingefleischte AD&D-Fans. Allen anderen bleibt unterm Strich ein rundweg gelungenes Rollenspiel, das auch für Einsteiger geeignet ist.

Death Knights Of Krynn

Grafik:	4
Sound:	3
Motivation:	6



saugut!

Info

Name:	Death Knights Of Krynn
Hersteller:	SSI
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

Vor der Komplettlösung sollte man noch beachten, daß eine gute, ausgewogene Party extrem wichtig ist, um durchzukommen. Deshalb hier die Aufstellung von zwei sehr erfolgreichen Partys, mit denen – zusammen mit der Komplettlösung – nichts mehr schiefgehen dürfte:



1. Beispiel:

HUMAN MALE KNIGHT

HUMAN MALE PALADIN

HUMAN MALE SIRRION CLERIC

QUAL.ELF MALE FIGHTER – RED ROBE

QUAL.ELF MALE FIGHTER – WHITE ROBE

SILV.ELF FEMALE MISHAKAL CLERIC-RANGER

2. Beispiel:

HUMAN MALE KNIGHT

HUMAN MALE PALADIN

HUMAN MALE RANGER

SILV.ELF MALE FIGHTER – WHITE ROBE

QUAL.ELF MALE SHIN.CL. – FIGHTER – RED ROBE

KENDER FEMALE THIEF – MISHAKAL CLERIC

Und nun zur Komplettlösung in Form eines Reiseberichts vom Kender Tolpan:

Barfuß

Zuerst begaben wir uns zum örtlichen Tempel, um den Klerikern beim Heilen der Verwundeten zu helfen. Als wir fertig waren, besuchten wir den Kommandanten, um ihm bei der Belagerung zur Seite zu stehen. Auf meiner Karte ist er mit einer 1 markiert. Ich und die anderen meldeten sich für die grauslige Mission auf dem Friedhof, Cemetry. Wir gingen zum Tempel zurück, von wo aus man uns zum Friedhof geleitete. Hier stießen wir zum ersten Mal auf den Dread Wolf, und was dann passierte, könnt Ihr in meinem Abenteuertagebuch, als Nummer 40 eingetragen, finden. Wieder beim Kommandanten zurück, trafen wir auf Sir Garren und bekamen den Auftrag, auf Patrouille zu gehen. Hierzu mußten wir Ayn Rampike aufsuchen, er ist auf meiner Karte als Punkt 4 gekennzeichnet. Nach unserem Gespräch wollten wir uns dann unseren Pflichten zuwenden, als uns einige Schwarze Magier angriffen. Da wir vermuteten, daß es sich hierbei um die Anführer der Belagerer handele, suchten wir umgehend den Kommandanten auf. Dort erzählte uns der alte Ritter, Sir Tom, das, was ich in meinem Abenteuertagebuch unter Nummer 8 aufgeschrieben habe. Also brachen wir sofort nach Kalaman auf.

In Kalaman

Gerade angekommen, führten wir ein Gespräch mit dem Bürgermeister, der auf der Karte bei 1 zu finden ist, über die Probleme im Osten und auch über unseren Auftrag. In meinem Tagebuch findet man auch noch das, was uns die Drachenfrau Ariela über Sebas erzählte. Auf dem Marktplatz suchten wir schließlich lange die Bude des Dream Merchants, die auf der Karte mit 8 bezeichnet ist, und als wir sie schließlich gefunden hatten, griffen uns Drakonier an und entführten den Kaufmann. Wir versuchten zwar sie zu verfolgen, jedoch ohne Erfolg. Daraufhin bemerkten wir in der Nähe des Tempels eine Frau, die uns mit einem seltsamen Blick bedachte. Den Brief, den sie mir gab, habe ich in mein Tagebuch als Nummer 44



hineingeschrieben. Klug wie wir waren, befolgten wir ihre Anweisungen und warteten in der Mitte des mit 10 gekennzeichneten Marktplatzes bis Mitternacht. Vor uns erschienen plötzlich blaue und rote Drachen, die den Dream Merchant bei sich hatten. Nach langwierigen Verhandlungen überließen sie uns diesen als Gegenleistung für den Schlafstein von Sir Thom. Nachdem sie verschwunden waren, wurden wir wieder von Schwarzen Magiern angegriffen. Danach gingen wir zurück zum Kommandanten und erhielten neue Anweisungen.

Vingaard

Wir waren auf Befehl des Kommandanten nach Vingaard zum Dream Merchant gereist, von dem leider keine Karte mehr existiert. Sie ging auf einer meiner zahlreichen Zeitreisen verloren. Kurz nachdem wir angekommen und in die Stadt gegangen waren, erhielten wir einige Informationen, die als 1 in meinem Tagebuch verzeichnet sind. Auf der Ladentür des Dream Merchants befand sich ein halb geschlossenes Auge, die Trainingshallen waren durch zwei gekreuzte Stäbe symbolisiert, die Wirtshäuser durch Flaggen und die Tempel durch drei Monde. Nun gut, nach langer Suche hatten wir den Dream Merchant dann doch gefunden, und wir unterhielten uns mit ihm über den Schlafstein. In dieser Nacht erwachten wir alle mit schrecklichen Alpträumen, schon kurz nachdem wir uns schlafen gelegt hatten. Dieses Erlebnis steht im Tagebuch als 7. Zurück beim Dream Merchant ließen wir ihn unseren Traum deuten, alles hierüber steht im Tagebuch unter 12. Nachdem wir mit ihm über Schlaf gesprochen hatten, beauftragte er uns, ihn von seinen Träumen zu befreien (Tagebucheintrag 5). Um dies zu tun, mußten wir einschlafen und unsere Träume dreimal bekämpfen. Überflüssig zu erwähnen, daß wir hierbei nicht aufwachen durften. Hinterher durften wir endlich Rast machen, und unsere Magier hatten Gelegenheit, sich ihre Zaubersprüche neu ins Gedächtnis zu rufen. Jetzt mußten wir Sebas Astmoor einen Besuch abstatten. Doch dieser hatte ein beinahe geniales System ausgetüftelt, um sich vor Besuchern zu verstecken. Zuallererst suchten wir einen Laden, auf dessen Tür eine Kerze zu sehen war. Nun mußten wir immer durch die roten Türen gehen, wobei man immer sah, wenn sie sich öffneten. Jetzt durchschritten wir nur noch eine Geheimtür und standen vor Sebas. Indem wir rasch zu ihm sprachen, verhinderten wir erfolgreich seinen Selbstmord. Der Ritter unter uns bewies ihm unsere guten Absichten, indem er schwor, für den Tod Lord Soth's zu sterben. Beruhigt erzählte uns Sebas dann seine Geschichte, die ich im Tagebuch als Nummer 66 mitprotokolliert habe. Schließlich meinte er noch, wir sollten uns zum Turm des Oberklerikers begeben.

Turm des Oberklerikers

Nachdem uns der Kommandant begrüßt hatte, wurden wir in die Gruft gebracht. Dort stießen wir auf einen Ritter, auf der Karte die Nummer 2, der gegen eine Horde Untoter kämpfte. Unsere Kleriker vernichteten die Untoten, und so erklärte sich der Ritter, der übrigens Sir Durfey hieß, bereit, sich unserer Sache anzuschließen. Was ihn dazu bewegte, steht im Abenteuertagebuch unter Nummer 49. Danach sahen wir uns der Aufgabe gegenübergestellt, den Turm von den übrigen Zombies zu säubern. Plötzlich sahen wir sehr überrascht, wie ein Mensch und ein Drache den Körper von Sturm Feuerklinge, einem Helden der Lanze, forttrugen. Natürlich verfolgten wir sie bis zur Treppe des zweiten Stockwerks.



Das zweite Stockwerk des Turms der Oberkleriker

Oben angekommen, sahen wir den Drachen beim Punkt 1 wieder und mußten mit Schrecken feststellen, daß der Mensch niemand anderes als Sir Garren war. Wir verfolgten die beiden bei Punkt 2 und 3 weiter, konnten den Kampf bei 4 jedoch nicht mehr vermeiden. Wir gewannen in kurzer Zeit, doch Sir Garren floh mit dem Leichnam Sturms. Bei Punkt 7 hatten wir ihn dann aber endgültig gestellt, und nachdem wir ihn entwaffnet hatten, fiel der böse Fluch, der auf dem Schwert von Sir Karl gelegen hatte, von ihm, und er war wieder der alte. Aber auch Lord Soth hatte dies bemerkt und versuchte nun, Sir Garren mit Magie aus dem Reich der Lebenden zu tilgen. Durfey verhinderte dies, indem er sich todesmutig dazwischenwarf. Jetzt erzählte uns Garren seine Geschichte, die im Tagebuch unter Nummer 31 nachzulesen ist. Bei den Körpern der Ritter, auf der Karte Punkt 9, trafen wir das erste Mal direkt mit Lord Soth zusammen. Nicht überraschend gewannen wir den Kampf, doch während wir noch jubelten, erhob er sich von den Toten und floh mit der Leiche Sturms. Etwas entmutigt beschloßen wir, alle restlichen Zombies im Turm zu vernichten und dann zu Sebas zurückzukehren. Dieser war alles andere als erfreut und schickte uns zur Dragons Pit.

Dragons Pit

Diese lag nördlich des Turms. Hier trafen wir auch auf den Silberdrachen Maya, die Geliebte von Sir Karl, die diesen verzweifelt suchte. Dort befand sich auch eine Geheimtür, sie hat auf der Karte die Nummer 2, die wir sofort betraten. Bei der nächsten eingezeichneten Nummer mußten wir zu unserem Leidwesen feststellen, daß der verschollene Ritter Bregen ein Zombic geworden war. Auf einmal erschien uns dann wieder der Dread Wolf, der diesmal eine Horde Untoter auf uns hetzte. Zuletzt fanden wir noch einen Schatz in einem Altar. In der Nische, die mit 7 auf der Karte bezeichnet ist, stießen wir mit einem roten Drachen zusammen. Nach einem ziemlich fruchtlosen Gespräch mit vielen dummen Antworten auf unsere Fragen gingen wir schließlich, obwohl der Drache beteuerte, mehr zu wissen. Wie auch immer, der Dread Wolf erschien wieder und biß dem Drachen sogleich das Genick durch. Ein letztes Mal bekamen wir den Dread Wolf zu sehen, als wir bei Nummer 10 den vor uns fliehenden Sir Karl sahen, wir vernichteten ihn aber endgültig. In einem großen Hof sahen wir mit an, wie Sir Karl seiner Geliebte, Maya, mit einer Drachenlanze ins Herz stieß und sie so tötete. Durch den Lärm wachte der tote Drache auf, der nur schwer zu besiegen war. Nach dem Gefecht sackten wir seinen immensen Schatz ein und machten uns auf den Rückweg nach Vingaard, über die große Schlucht bei Nummer 14.

Vingaard

Sebas war nicht mehr in seinem alten Versteck anzutreffen, und in dem neuen stellten wir fest, daß er entführt worden war. Hier fanden wir auch Ariellas Ohrring. Jetzt wurde uns klar, daß wir nach Kalaman mußten.

Kalaman

Nach unserer Ankunft suchten wir den Kommandanten auf, um ihm den Ohrring zu zeigen, das Gespräch steht im Tagebuch als Nummer 40. Doch auf einmal hörten wir Schreie, denn



Ariella hatte Daine ermordet (Tagebuch Nummer 25). Ohne jegliche Vorzeichen verwandelte sich Ariella in einen roten Drachen, ihre ursprüngliche Gestalt. Dies steht im Abenteuerstagebuch unter Eintrag 32. Wir eilten quer durch den Basar hindurch zum Eingang der Herberge. Hier erledigten wir Ariellas Handlanger, und ich hatte Zeit, den Abenteuerstagebucheintrag Nummer 36 zu schreiben. Da uns nichts besseres in den Sinn kam, machten wir uns auf die Reise in die Stadt der Magier.

Cekos

Bei der mit I markierten Stelle trafen wir auf eine Frau, die uns anflehte, ihre Tochter zu suchen. Gegen meinen Protest nahmen wir an. Bei der Stelle Nummer 3 begegneten wir dem Drachen Igorf, der verzweifelt nach seinem Schatz suchte; verzeichnet ist seine Geschichte im Abenteuerstagebuch unter Nummer 33. In der Hoffnung, seine Suche bald beenden zu können, schloß er sich uns an. Der Kleriker, den wir an Punkt 11 trafen, ließ uns in seinem Heim nächtigen. Dann gingen wir zum Gefängnis bei Punkt 6. Wir befreiten die Gefangenen, da wir hofften, so das Mädchen zu finden. Dem Bettler beim Punkt 2 gaben wir ein Almosen, damit er uns seine Geschichte erzählte (Abenteuerstagebuch 28). Irgendwo fanden wir auch noch einen Schlüssel. Mit dem falschen Major sprachen wir zweimal, bis er seine wahre Identität preisgab. Er war ein Drakonier. Bei T stiegen wir in die wahre Kohlenmine ein, schlichen uns geschickt an den Wachen vorbei und stießen schließlich mit fünf blauen Drachen zusammen. Einen erledigte Igorf, die anderen blieben uns überlassen. Diese hatten das Mädchen entführt und den lang gesuchten Schatz Igorfs bei sich, den Igorf natürlich sofort mitnahm. Zurück bei der alten Frau, holten wir uns unsere Belohnung ab. Durch die Statue bei 10 bekamen wir noch eine Schriftrolle mit Zaubersprüchen in die Hände. Auf nach Throtle hieß es jetzt.

Throtle

Hier herrschte damals noch der Takhisis-Priester Lessiter. Der Herrscher der Stadtwachen floh nach Osten, nachdem wir die Stadtwachen auf immer aus ihrem Dienst entlassen hatten. Natürlich verfolgten wir ihn, doch er schickte immer wieder Zombies nach uns aus, um uns aufzuhalten. Letztendlich erinnerten wir uns an die uns bekannten Plätze in der Stadt und suchten sie ab. Bei den Punkten 2 und 5 fanden wir je einen Schatz, bei dem Punkt 3 versuchte ein Priester der Takhisis, uns in Untote zu verwandeln, doch er scheiterte glücklicherweise, da wir ihm zuvorkamen. In dem Raum, der die Nummer 4 trägt, töteten wir noch eben gerade drei ausgewachsene rote Drachen. Bei 6 schließlich stießen wir auf eine Überraschung, eine Klerikerin Mischakals. Sie hieß Sarah, und sie richtete die Bitte an uns, ihren Gefährten Sir Michael zu finden. Dieser befand sich bei der Kreuzung mit nur einem Zugang, wo wir auch auf Lessiter stießen. Während er uns angriff, verließ uns Sarah, um den verwundeten Sir Michael zu heilen. Gemeinsam hatten sie den Beschluß gefaßt, das Allerheiligste des hiesigen Tempels zu zerstören und so die Stadt vor dem Bösen zu retten. Wir machten uns dann auf den Weg, um unseren alten Freund Gnimsch zu besuchen.

Quazle

Die Gnime empfingen uns herzlich und zeigten uns unaufgefordert all ihre neuen Erfindungen. Wir taten mächtig interessiert. Doch kurz vor der Tür nahmen wir die Füße in die Hand und



machten uns aus dem Staub. Was die Nummern auf der Karte bedeuten sollen, ist mir leider entfallen. Jeder Gnom, auf den wir stießen, hatte uns irgendein anderes Problem zu berichten (Abenteuertagebuch Nummern 16, 21 und 27).

An einem geschützten Ort beeilten wir uns, unsere Gefangenen so schnell wie möglich zu heilen. Bei Punkt 4 zerstörten wir die Maschine des bösen Gnoms. Durch das Haus, in dem die Maschine gestanden hatte, konnten wir relativ sicher zum Turm des Magiers gelangen. Dieser erzählte uns erst gastfreundlich aus seiner Vergangenheit, doch als er sich eines alten Sprichwortes erinnerte, nahm er uns gefangen. Jedenfalls versuchte er es, denn seine Kreaturen hatten keine Chance gegen uns. Nach diesem entscheidenden Kampf waren alle Monster verschwunden und die Stadt befreit. Wir hatten von einem Zwerg aus Turef gehört, und so beschlossen wir, uns auf den Weg dorthin zu machen.

Turef

Nach kurzer Suche trafen wir ihn dann auch an, sein Name war Skomp, und seine Erzählungen stehen im Abenteuertagebuch unter den Nummern 6 und 20. Er schloß sich uns an, da er unsere Hilfe benötigte, um sein Schwein wiederzufinden. In dem Haus mit der Nummer 2 bat uns ein Gelehrter, uns auf die Suche nach dem Buch »Hinterhalt leichtgemacht« zu machen. Wir brachen danach sofort auf. Das Buch fanden wir bei Haus 3 unter einem Drachen in einem Schild versteckt. Das Schild war übrigens sehr schön, aber magisch aufgeladen. Zurück bei dem Gelehrten, erhielten wir einen Hinweis darauf, daß sich im Wirtshaus eine Geheimgtür befinde, die uns zu Skomps Schwein führen könnte. Wir liefen sofort zum Punkt 4 und untersuchten alles, konnten jedoch auch nach der gründlichsten Durchsuchung nichts von der Tür entdecken. Dank meiner Idee tranken wir dreimal mit dem Wirt, um ihn betrunken zu machen, um ihn dann ausfragen zu können. Dieser erzählte uns, daß man den Schlüssel mit der Nummer 88 beim Schlüsselmacher kaufen könnte. Gesagt, getan, ich lief schnell hinüber und kaufte diesen für 100 Stahlstücke. Jetzt waren wir fähig, die Türe zu öffnen. Bei Nummer 6 beobachteten wir einige Soldaten, wie sie Sir Karls verfluchte Waffen auf einige Drachen luden. Wir zerstörten die Waffen, und auch Turef war vom Bösen befreit. Nach getaner Arbeit machten wir uns auf den Weg nach Dulcimer.

Dulcimer

Von hier hatten wir schlechte Botschaften erhalten. Der Regent höchstpersönlich empfing uns. Er fragte, ob wir jemals in Cerberus gewesen waren und gab uns den Rat, auf keinen Fall zum Ausgang im Osten und zum Rathaus zu gehen. Da wir einen Trick vermuteten, marschierten wir schnurstracks zum östlichen Ausgang. Wir hatten eine Unterredung mit dem Spectre, von dem wir erfuhren, daß sich hinter dem Ausgang der Voicewood befände, wo wir den Stab der Allwissenheit fänden, den wir benötigten, um Lord Soth zu vernichten. Um den Weg frei zu machen, mußten wir allerdings den Regenten, einen Lich, töten. Außerdem würden hierdurch alle Untoten in Dulcimer erlöst. Er wies uns noch darauf hin, daß der Lich seine Seele an einem bestimmten Ort in der Stadt vergraben hatte, um wiederkehren zu können, wenn jemand ihn rötete. Also mußten wir neben seinem Körper auch noch seine Seele vernichten. Da wir keinen blassen Schimmer hatten, wo diese zu finden sei, streiften wir ziellos durch die Stadt. Bei dem Punkt 3 stießen wir auf einen beredten Mann, der uns erzählte, daß die Flasche mit der Seele



im Garten vergraben sei. Daraufhin gingen wir ins Rathaus, wo wir die Wachen des Lichts töteten, das zweite Regiment jedoch erst nach langer Suche. Jetzt war Licht uns schutzlos ausgeliefert, und wir konnten ihn in aller Ruhe ins Totenreich schicken. Die Seele war tatsächlich im Garten zwischen verfaultem Gemüse vergraben. Nach deren Zerstörung waren alle Untoten befreit, und der Weg zum Stab der Allwissenheit war frei.

Voicewood

Wir konnten den Voicewood ungehindert betreten. Jedoch wurden wir von den hier lebenden Sprites gewarnt, daß böse Kreaturen eingedrungen wären. Wir konnten jedoch nicht von unserem Ziel abgebracht werden. Leider dürfte meine Karte bei den Erklärungen hier nicht übermäßig hilfreich sein. Ein paar lebende Feuer hatten gerade damit begonnen, den Wald brandzuroden. Doch einer unserer Magier schickte einen Schneesturm, der sie buchstäblich auslöschte. Irgendwo fanden wir auch eine Opferstelle für Paladin, an der wir ein großzügiges Opfer hinterließen. In dem großen Gebäude im Osten trafen wir auf den Waldgeist (Abenteuertagebuch 39). Dieser fragte uns etwas, an das ich mich nicht mehr genau erinnern kann, aber auf jeden Fall fiel unsere Antwort positiv aus, und er gab uns den Stab der Allwissenheit. Trotz Orientierungsproblemen schafften wir es dann doch, den Voicewood durch den Westausgang nach Dulcimer zu verlassen. Am nächsten Tag erreichte uns ein Bote, der uns auftrug, umgehend zum Friedhof von Cerberus zu kommen, um der Beerdigung des Mayors beizuwohnen.

Friedhof von Cerberus

Die Beerdigung fand an Punkt 1 statt. Die Geschichte, die wir allen Anwesenden erzählten, wurde natürlich nur belächelt, bis der Untote Mayor erneut auferstand und wir ihn ein zweites Mal vernichten mußten. Nach dieser Tat wurden ganz Cerberus und der Friedhof von einer ungeheuren Menge Zombies heimgesucht. Bei Punkt 2 fanden wir das Tagebuch eines Klerikers, siehe Abenteuertagebucheintrag 38. Dem Totengräber, den wir bei 3 trafen, nahmen wir den bösen Rubin weg (Abenteuertagebuch 52), und gruben schließlich bei 4 nach den Runen, die wir anschließend bei 5 gegen die bösen an den Zäunen hängenden Runen austauschten. Als alle Runen wieder an ihrem angestammten Platz waren, gingen wir in die Innenstadt.

Cerberus

Alle Einwohner waren in der Stadthalle versammelt, und als wir den Kleriker bei Punkt 2 aufsuchen wollten, stellten wir fest, daß man ihn entführt hatte. Doch wir fanden ihn im Haus des Wahrsagers wieder. Nachdem wir ihn zur Stadthalle gebracht hatten, zogen alle wehrfähigen Bürger ihre Waffen und zerstörten neuen Mutes alle Zombies. Wir wurden mit einer gesalzenen Belohnung bedacht. Vor unserer neuen Aufgabe begaben wir uns erst mal ins Trainingszentrum, um uns zu verbessern. Unsere Magier lernten ihre Sprüche noch einmal gründlichst neu, und wir ließen uns im Tempel heilen, denn unser nächstes Ziel war alles andere als ein Zuckerschlecken.



Turm von Sir Dargaard

Betreten konnten wir den Turm, indem wir das Wort auf Ariellas Schlüssel, »Denissa«, aufsagten. Allerdings hätten wir auch den Weg über den Friedhof und den Sarg wählen können. Bei 1 trafen wir auf Lenore (Abenteuertagebuch 57), die ich als einziger sofort als Kitiara enttarnte. In irgendeinem Gang trafen wir jedenfalls auf ihre Dienerin, die uns einen Schlüssel aushändigte. Durch ihn kamen wir zu den Handlangern Lord Soth's bei Punkt 3. Den Orb fanden wir bei 4. Nun töteten wir die fünf Patrouillen, um die Diener zu befreien, und kamen so zu einem Glasschädel. Dieser ermöglichte es uns, die Tür zum Friedhof von Cerberus zu durchschreiten. Einen Hinweis auf Sebas fanden wir in der Zelle Nummer 5 in Form eines Amuletts mit seinen Initialen. Als wir die Treppe in den zweiten Stock hinaufstiegen, verließ uns die vermeintliche Lenore.

Das zweite Stockwerk

Dummerweise ließ sich auch Sir Durfey nicht davon abhalten, sie zu begleiten und zu beschützen. Gleich am Anfang, bei Punkt 1, gerieten wir in einen Hinterhalt mit Vampiren. Wir alle schlichen uns mehr oder weniger erfolgreich an ihnen vorbei zum Raum mit den großen Hebeln. Unvorsichtigerweise zog ich aus Neugier daran und wir alle vernahmen ein schauriges Geräusch. Ich hatte einen Durchgang geöffnet, den wir kurz vor dem Angriff des ersten untoten Ritters bemerkten. Die Gefangenen des Ritters, einige Kleriker, waren auf der Suche nach der Leiche Sturm Feuerklings gewesen. In der Zelle 5 fanden wir den im Sterben liegenden Sebas, seine letzten Worte habe ich im Abenteuertagebuch unter Nummer 34 niedergeschrieben. Bei 6 konnten wir gerade noch einige der Gefangenen aus Cerberus retten, die von bösen Klerikern in Ratten verwandelt werden sollten. Für einige kam unsere Hilfe jedoch zu spät. Doch glücklicherweise fanden wir bei 9 einen Gegenzauber an die Wand geschrieben. Bei Nummer 8 fanden wir endlich Sturms Leiche wieder und bei 7 nahmen wir einige magische Waffen an uns. Die guten Kleriker machten sich mit Sturms Leiche sofort auf den langen Weg nach Hause. Wir gingen weiter über die Treppe ins dritte Stockwerk.

Das dritte Stockwerk

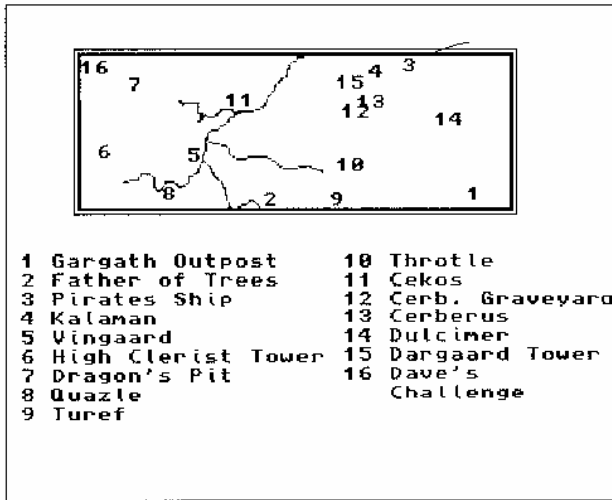
Lord Soth stellte uns hier gleich zu Beginn vor eine Prüfung. Wir sollten eine von drei Türen auswählen, hinter den anderen zweien lauerte angeblich der Tod. Nun, obwohl dies nicht der Fall war, würde ich, wenn ich noch einmal wählen müßte, gleich die linke nehmen. Wir traten also durch sie hindurch und stellten fest, daß sie sich in Stein verwandelt hatte und uns den Rückweg abschnitt. Bald darauf wurden wir noch einmal geprüft, hier lag die richtige Tür in der Mitte. Bei Punkt 2 stießen wir dann wieder mit Lenore zusammen, die uns berichtete, Sir Durfey sei im Kampf mit einem toten Ritter gestorben. Leider stimmte diese Nachricht auch wirklich. Bei 7 fanden wir ihn wieder, nachdem wir unsere erste Begegnung mit Eisengolems hatten. Bei 8 ließen wir uns noch mal tüchtig heilen, und die Kleriker belegten uns mit dem Schutz vor Feuer und einem Segnungsspruch. Jetzt kam der letzte Showdown mit Lord Soth, der alles entscheiden würde. Er trat mit vier toten Rittern und sechs Eisengolems zum Kampf an. Wir rannten sofort zu den Rittern und so konnten nur wenige ihre Feuerkugeln auf uns werfen. Bei den Golems hatten wir nur mit sehr magischen Waffen Erfolg, da diese selbst aus



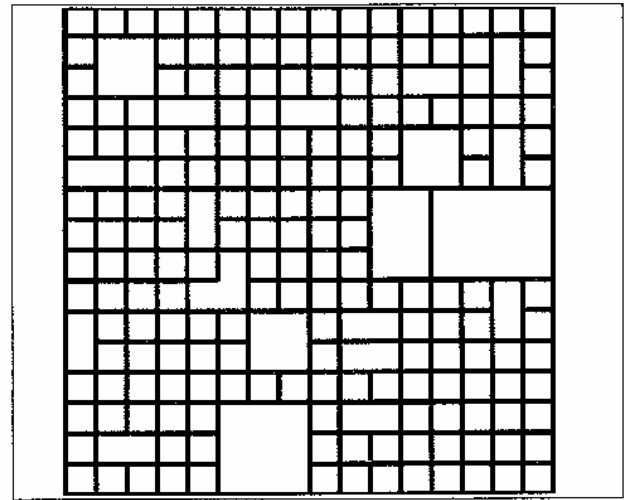
reiner Magie bestanden. Nach dem Gefecht wollte Lord Soth wieder auferstehen, doch ich richtete geistesgegenwärtig den Stab der Allwissenheit auf ihn. Ein Malstrom bildete sich und Lord Soth wurde in eine andere Dimension gerissen. Kitiara gab sich nun endlich für alle zu erkennen, doch als sie sich des Stabes bemächtigen wollte, um allwissend zu werden, wurde auch sie – ebenso wie Soth – in eine andere Dimension gezogen. Auch wir wurden mitgezogen, fanden uns jedoch vor dem Turm des Oberklerikers wieder. Da immer noch viel Böses in Abanasinia existierte, zogen wir zum größten Tempel Talhisis', nordwestlich von Palanthas gelegen, den die Solamnischen Ritter Daves Challenge nennen.

Daves Challenge

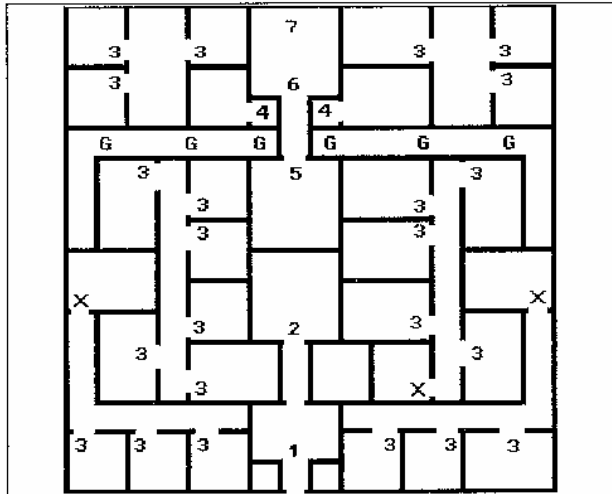
Alle Türen waren magisch verschlossen und ich war der einzige, der in der Lage war, sie zu öffnen. Ich mußte vorsichtig vorgehen, erst jede Tür genau untersuchen und dann die Fallen entschärfen. Bei Punkt 2 sammelten wir die erste Halskette auf und wurden sofort darauf von einem toten Ritter und seinen Untergebenen angegriffen. Beim Verlassen des Raumes explodierte die Kette und plötzlich kamen von überall her Geister, um uns die Lebensenergie zu rauben. Überall, wo eine 3 auf der Karte steht, hätte ein Schatz auftauchen können, denn ich hatte so das Gefühl, als würden die Schätze immer zufällig auftauchen. Bei X fanden wir versteckte Waffen und die Gs deuten auf gefährliche Golems hin, die immer wieder auferstehen. Zum Glück konnte man sich hier jedoch ungestört wieder erholen. Bei 5 kletterten wir in ein tiefes Loch, in dem sich viele Leichen befanden (Abenteuertagebuch 55). Nachdem ich erneut einem Ritter eine Halskette abgenommen hatte, stimmten die Leichen einen Gesang an, der einem ins Gebein ging. Wären wir nicht sofort verschwunden, wäre dies sicherlich unser Ende gewesen. Bei Nummer 6 sahen wir dann endlich die Tempelwachen, nämlich tote Ritter, Vampirmagier und Geisterdrachen. Als wir uns ihnen näherten, griffen sie uns an. Zum Schluß legten wir die Halskette auf den Altar, was den Tempel zum Einstürzen brachte. Wir konnten uns nur mit knapper Not retten.



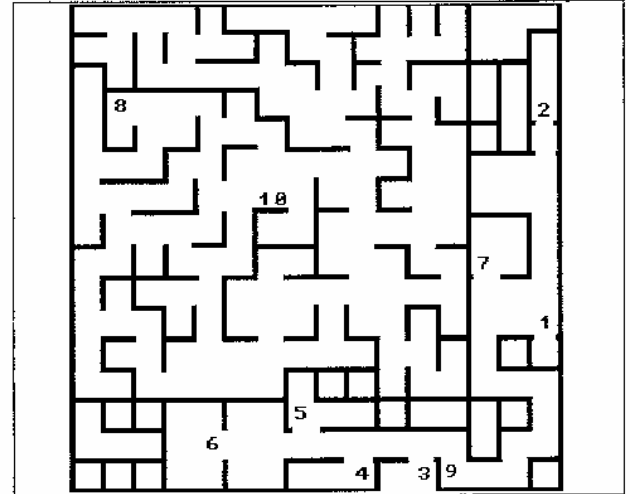
Overview



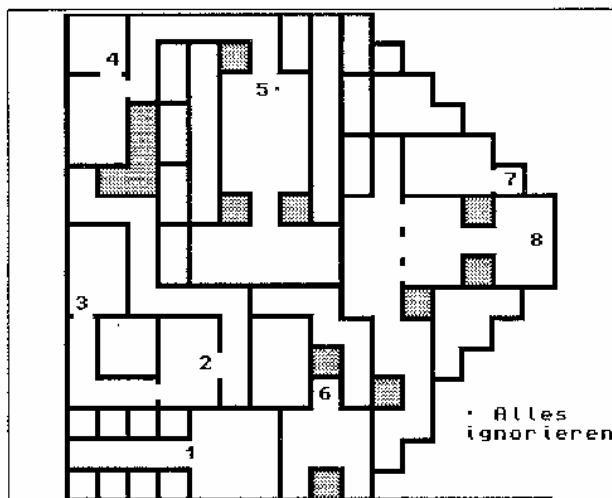
Voicewood



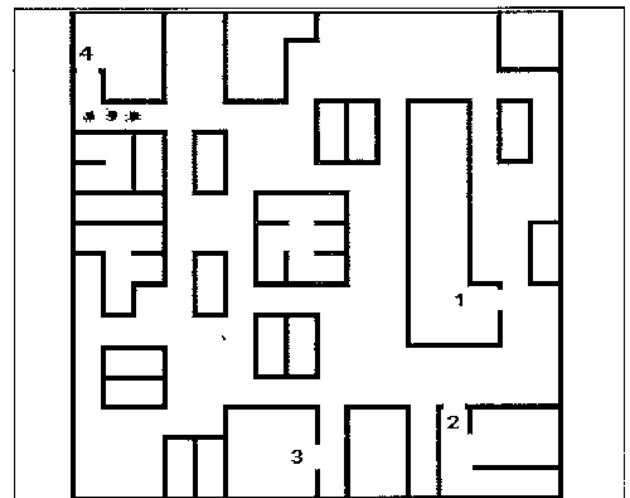
Daves Challenge



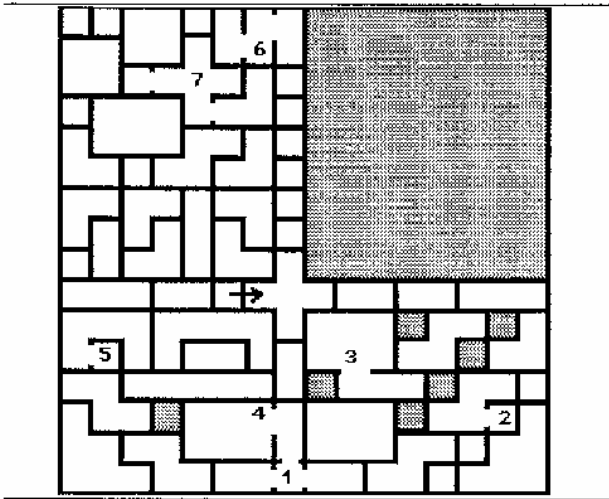
Kalaman



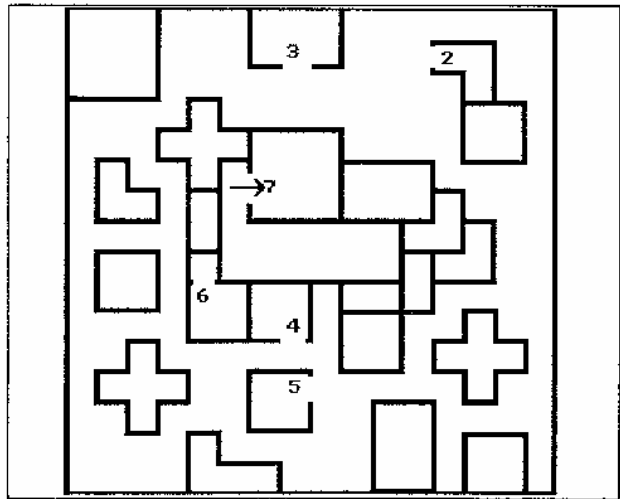
Kua-Toa Ship



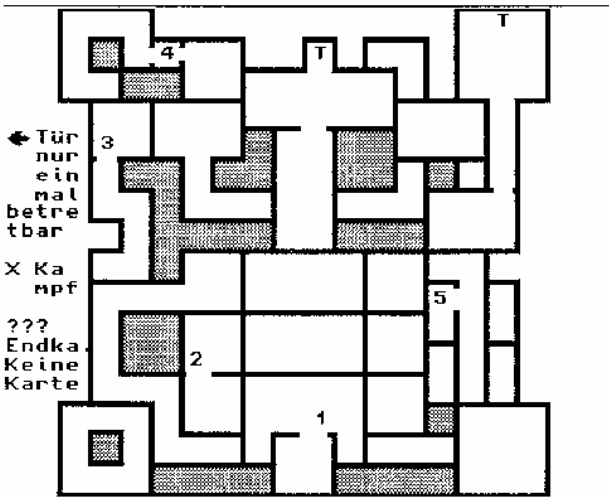
Quazle



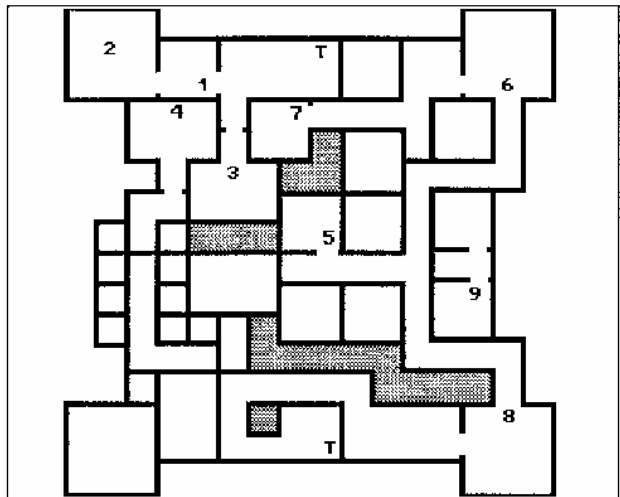
Throtle



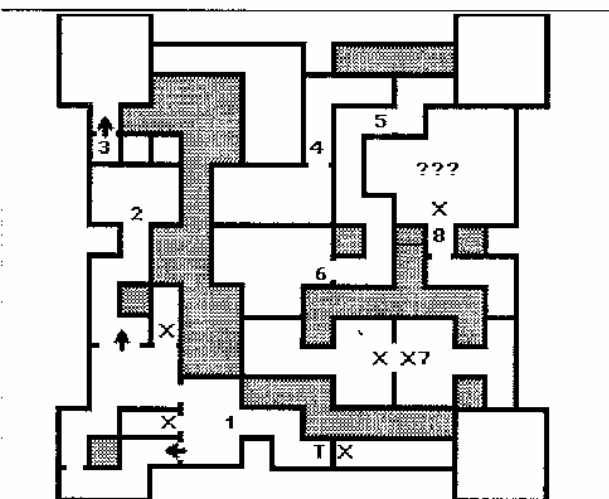
Turef



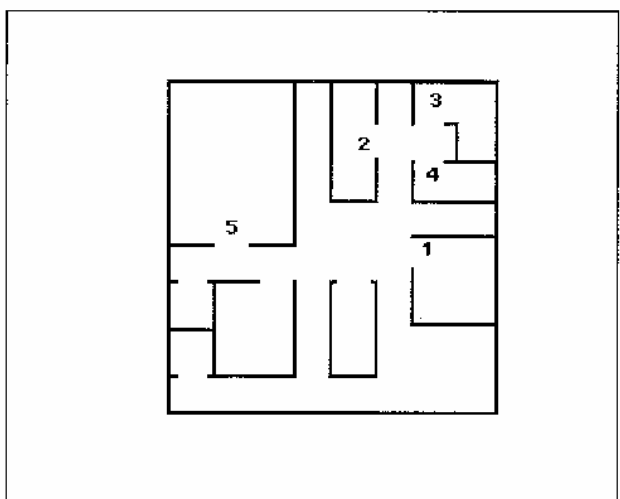
Dargaard 1



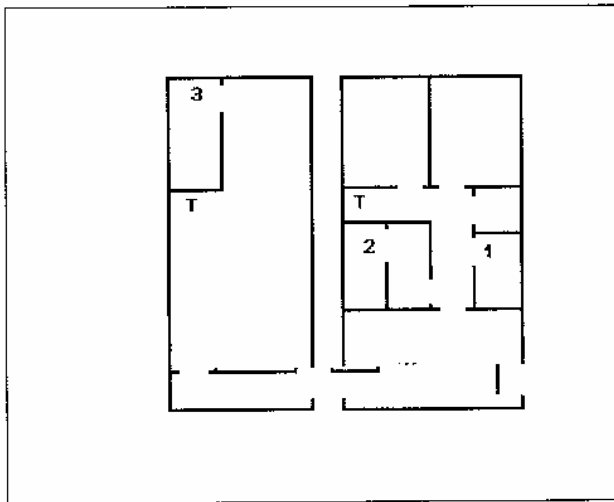
Dargaard 2



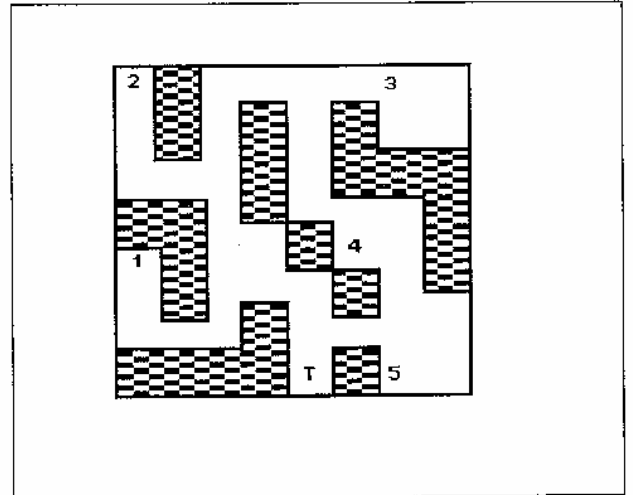
Dargaard 3



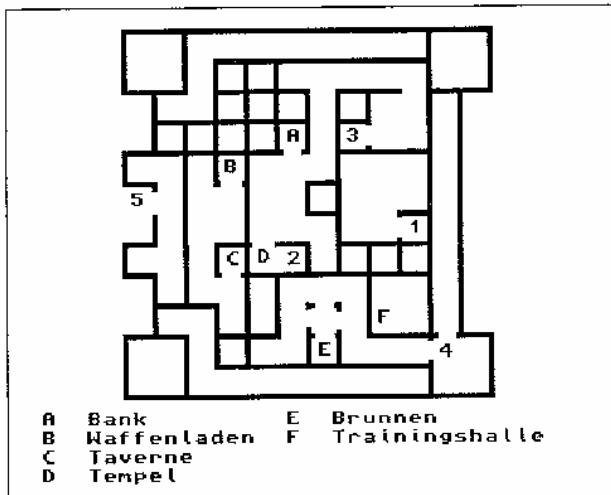
Farm



Rotting Ship

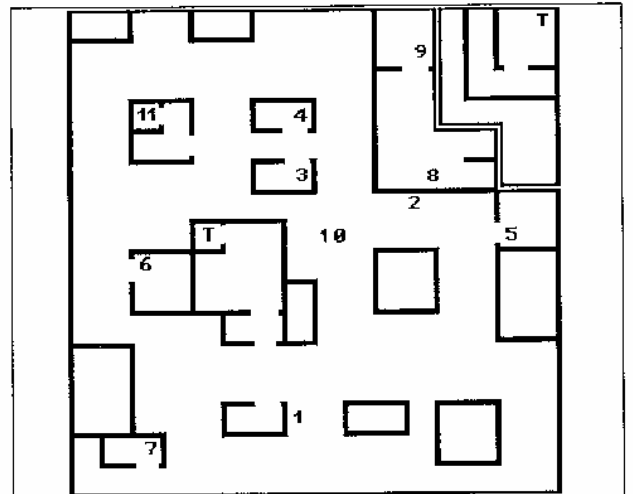


Father of Trees

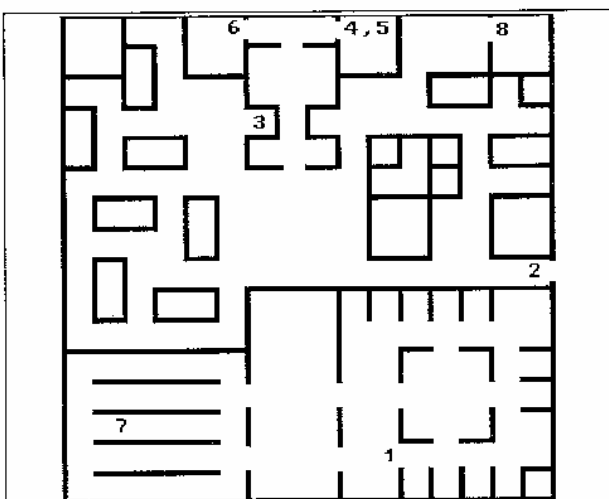


- | | | | |
|---|-------------|---|----------------|
| A | Bank | E | Brunnen |
| B | Waffenladen | F | Trainingshalle |
| C | Taverne | | |
| D | Tempel | | |

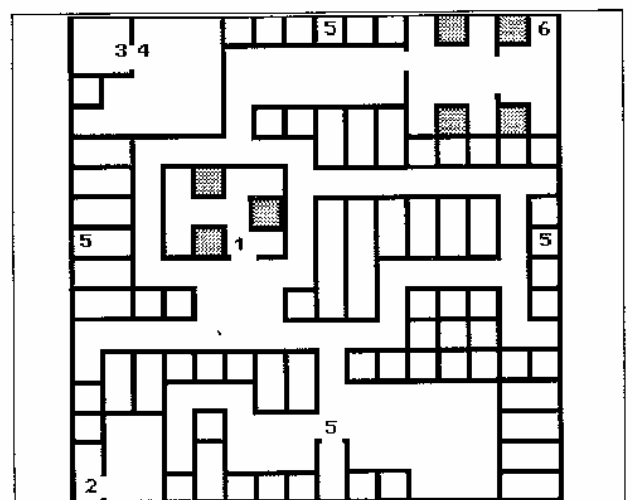
Gargath Outpost



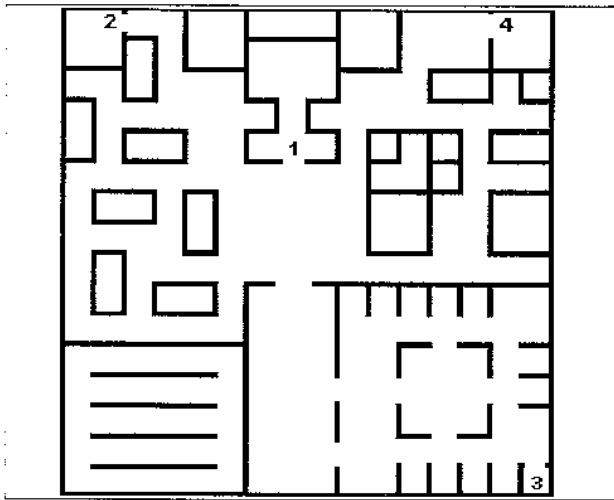
Cekos



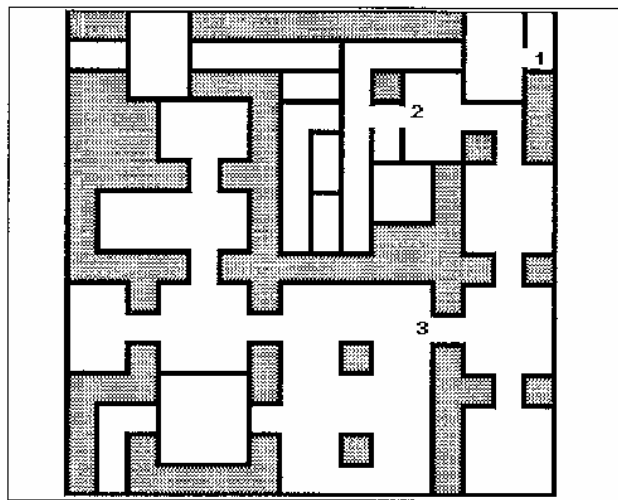
Dulcimer



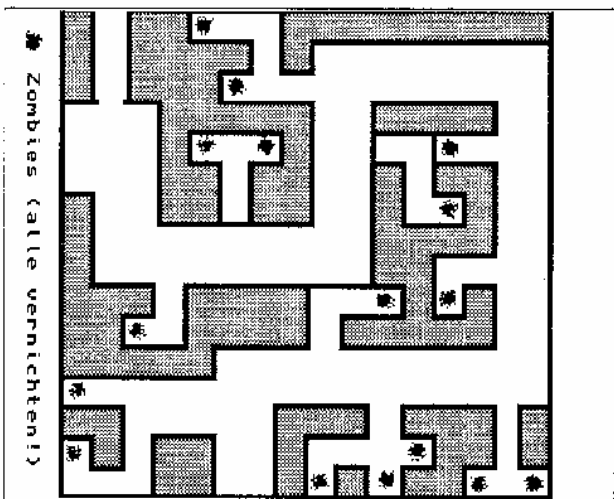
Cerb. Graveyard



Cerberus



Clerist-Tower 1



Clerist-Tower 2



Eye Of The Beholder II – The Legend of Darkmoon

Die Story

Vom Oberzauberer Khelban Blackstaff wird eine Gruppe entschlossener Abenteurer beauftragt, nachzuprüfen, ob die Berichte über die marschierenden bösen Mächte, nördlich von Waterdeep, der Wahrheit entsprechen. Der Spieler übernimmt hier die Leitung dieser Truppe, um das Geheimnis des Tempels von Dark Moon zu enträtseln. Im Tempel stößt die Gruppe auf eine Vielzahl von menschlichen und nicht-menschlichen Wesen sowie auf korrupte Priester und böse Magier, gegen die man sich mit allen Kampf- und Zaubermitteln zur Wehr setzen muß. Neben der ständigen Suche nach dem richtigen Weg im Labyrinth, muß man auch mit der Angst leben, daß eine falsche Entscheidung im Kampf oder Gespräch die gesamte Armee des Bösen auf die eigene Gruppe hetzen kann. Überall trifft man auf Wesen, die einem unter Umständen wichtige Informationen geben können, doch man kann nur selten wissen, ob man ihnen trauen kann. Die eigene Gruppe kann aus Menschen, Elfen, Halbelfen, Zwergen, Gnomen und Halblingen zusammengesetzt sein und als Charaktere noch Kleriker, Zauberer, Waldläufer, Paladine, Kämpfer und Diebe mitaufnehmen.

Die Bewertung

Nach dem großen Erfolg des ersten Teils dürfen sich alle Rollenspiel-Fans auf die Fortsetzung von *Eye of The Beholder* freuen. Die Labyrinth sind noch komplexer und können auch Fortgeschrittene schnell zur Verzweiflung bringen. Einige der Monster sind so schlau, daß sie sich z.B. der jeweiligen Umgebung anpassen, um aus einem Hinterhalt anzugreifen, was eine Verteidigung noch schwerer macht. Die Gebiete, durch die man sich durchschlagen muß, sind jetzt größer und beinhalten ein riesiges Waldgebiet, den Tempel Dark Moon und seine drei komplexen Turmbauten. Die Grafik hat sich gegenüber dem Vorgänger noch einmal stark verbessert und stellt somit für jeden Rollenspiel-Fan gewissermaßen ein Muß dar.



Eye Of The Beholder II – The Legend of Darkmoon

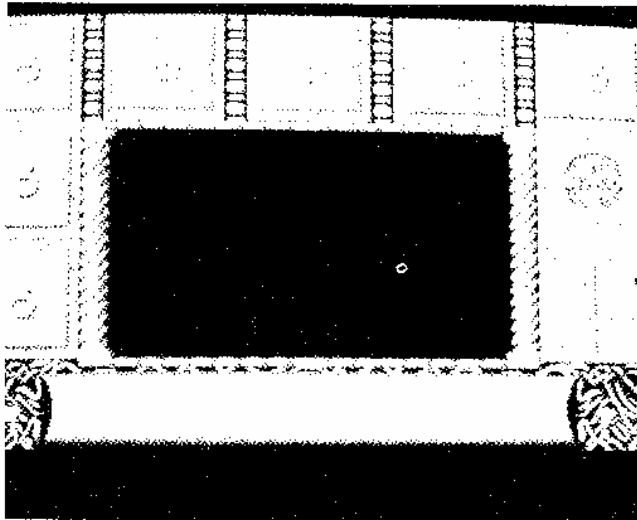
Grafik: 6
Sound: 4
Motivation: 6



saugut!

Info

Name: Eye of The Beholder II –
The Legend of Darkmoon
Hersteller: SSI
Vertrieb: Softgold
Preis: ca. DM 99,—
Lieferumfang: vier Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung: mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration: 1 Mbyte RAM



Fate – Gates of Dawn

Die Story

Winwood hat einen kleinen Plattenladen im New York unserer Zeit. Mit diesem kommt er mehr schlecht als recht über die Runden. Eines Tages befällt ihn in seinem Laden eine merkwürdige Müdigkeit und er schläft sofort ein. Im Traum erkennt er, daß der alte

Zauberer Thardan ihn in eine Art Parallelwelt entführen möchte. Dies gelingt ihm und Winwood erwacht dort. Diese Welt schreibt das Jahr 1932. Doch hier verlief die Entwicklung völlig anders. Technische Gerätschaften oder physikalische Gesetze sind völlig unbekannt, aber dafür hat die Magie Hochkonjunktur. Und natürlich wimmelt es nur so von Monstern und unfreundlichen Zeitgenossen.

Der Spieler hat nun die Aufgabe, Winwood wieder in den geliebten Asphaltschungel namens New York zurückzuführen. Doch dies ist nicht so einfach, da Winwood anfangs völlig ohne Ausrüstung und ohne Partner dasteht. Ausrüstung zu kaufen wäre in der nächsten Stadt zwar kein Problem, aber woher das nötige Kleingeld nehmen? Bei den Mitstreitern sieht die Sache nicht viel anders aus. Es laufen zwar Unmengen von Gestalten umher, doch die wollen unserem Helden entweder ans Leder oder er ist ihnen zumindest gleichgültig.

Da setzt dann auch die erste originelle Besonderheit des Spiels ein. Denn um Leute für seine Aufgabe zu gewinnen, muß Winwood sie überreden. Hier gibt es Punkte für Lobhudeeln und Prahlen, aber auch für eher unfreundliche Sprüche, wie beleidigen oder fluchen. Wählt man einen dieser Menüpunkte, so übersetzt der Computer diesen in einen der Situation angemessenen Satz. Auf diese Weise kann man auch Personen ausfragen, und wenn man ihnen erst mal kräftig den Bauch gepinselt hat, geben sie einem meist bereitwillig Auskunft. Ist man zur Überzeugung gekommen, der Charakter würde gut zu seiner Party passen, kann man ihn fragen, ob er sich nicht anschließen möchte. Ob er dies tut, bleibt jedoch allein ihm überlassen und zu hartnäckiges Nachhaken hat meist einen eher negativen Effekt. Die Charaktere sind dabei nicht blöd und merken sich, ob ihr zweimal nach etwas fragt, und sie reagieren entsprechend auf Eure Aussagen. Es gibt genügend verschiedene Berufe. So stehen allein 20 verschiedene Zaubererarten zur Verfügung, von welchen dann aber jeder nur einen kleinen Teil der mehr als 200 Zaubersprüche beherrscht. Auch die Nicht-Magier sind mit 15 Berufsklassen zahlreich vertreten. Insgesamt können Eure Gegner und Partymitglieder aus bis zu 11 Rassen bestehen. Eine Party hat zwar immer nur Platz für sieben Charaktere, Ihr könnt aber bis zu vier Parties gleichzeitig steuern. So kann z.B. eine Party für Kämpfe und dergleichen anlegt werden und eine, um verzwickte Rätsel zu lösen. Oder Ihr könnt eine durch dunkle,



unheimliche Dungeons wandern lassen, während sich die andere in einem der vielen Gasthäuser ausruht. Treffen mal zwei Parties aufeinander, so könnt Ihr Mitglieder und Geld oder andere Habseligkeiten austauschen. Die Aufteilung der Gruppen macht durchaus Sinn, denn auch für das in-Erfahrung-bringen von wichtigen Informationen werden Punkte vergeben.

Sollte es nun einmal zu einem der zahlreichen Kämpfe kommen, so wird nicht – wie bei vielen Rollenspielen – auf einen anderen Bildschirm umgeblendet, sondern alle Kampffaktionen lassen sich, in Runden aufgeteilt, aus einem Menü am Hauptbildschirm anwählen. Ist der Gegner zu stark oder man selbst eher pazifistisch veranlagt, so kann man dem Kampf auch aus dem Weg gehen. Ihr könnt versuchen, vor dem Gegner zu flüchten oder Euch zu verstecken. In harten Fällen könnt Ihr es sogar mit Bestechung versuchen.

Um bei Reisen nicht tagelang stupide durch eintöniges Gelände marschieren zu müssen, gibt es außer Schiffsreisen noch eine weitere Möglichkeit: die Tunnelbahn. Diese ist landesweit angelegt und ermöglicht schnelles und bequemes Reisen zwischen den größeren Städten. Doch auch hier gibt es Rätsel zu lösen, bis die Tunnelbahn wieder in Gang gesetzt werden kann. Denn bei Winwoods Ankunft funktioniert noch nichts. Diese Rätsel sind so zahlreich und intelligent, daß auch sehr erfahrene Rollenspieler etwas Zeit benötigen, um sie zu lösen. Damit aber auch Einsteiger eine Chance haben, hat man ein sogenanntes Story-Führungssystem eingebaut. Mit dessen Hilfe erkennt das Programm, wenn man sich festgefahren hat, und wirft bei Gesprächen geschickt gestreute Hinweise ein.

Die Bewertung

Das Spieldesign und das Story-Führungssystem von *Fate – Gates of Dawn* sind einfach genial. Selbst Profis werden lange brauchen, um die intelligente Story samt den Rätseln zu lösen. Andererseits müssen auch Einsteiger nicht verzweifeln, da sie genügend Hinweise bekommen. Das Spiel hält wesentlich mehr, als die karge, etwas fantasielose Einleitung verspricht. Auch die Charaktere haben ein Eigenleben und reagieren auf Gespräche und Handlungen. So wird sich ein einzelner Dieb kaum einer siebenköpfigen Kämpferparty entgegenstellen. Beleidigt man einen hilflosen Kaufmann, wird dieser wutentbrannt weglaufen. Versucht man das bei einem Magician, endet man schnell als Häufchen Staub.

Technisch gehört *Fate – Gates of Dawn* nicht zu den Meisterwerken. Das Fenster mit der 3-D-Darstellung ist nicht gerade groß, und die sonstige Aufmachung ist nett, aber unspektakulär. Die Charaktergesichter sind sogar animiert. Die Titelmusik ist atmosphärisch und perfekt gelungen und auch die vielen Special-Effects stimmen einen richtig ein. Die Steuerung ist zwar nicht intuitiv, aber nachdem man sich erst mal mit der Unmenge an Menüs und Untermenüs vertraut gemacht hat, kommt man recht gut damit zurecht. Hoch anzurechnen ist die Tatsache, daß dieses Spiel trotz des englischen Namens komplett in deutsch gehalten ist. Wegen der tollen Spielführung und der ausgeklügelten Eigenintelligenz des Programms, ist *Fate – Gates of Dawn* ein absolutes Muß für alle Rollenspiel-Fans.



Fate – Gates of Dawn

Grafik:	4
Sound:	5
Motivation:	6



saugut!

Info

Name:	Fate – Gates of Dawn
Hersteller:	Reline
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	zwei Disketten, deutsche Anleitung, Referenzheft, Referenzkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

Diese Lösungshilfe kann leider nicht einfach nachgespielt werden, sondern dient nur als Leitfaden durch das Spiel. Aufgrund des Aufbaus des Spiels ist es nötig, Informationen und dergleichen durch geschicktes Befragen der Charaktere herauszubekommen. Außerdem sind noch etliche Gags und dergleichen im Programm versteckt, die man durch ein wenig Herumforschen ausfindig machen muß. Aber nun zur Lösung:

Zuerst sucht Ihr das zerstörte Gasthaus und sammelt dort alle Gegenstände ein. Den Helm und das Schwert solltet Ihr gleich anlegen. Nun begeben sich auf dem schnellsten Weg nach Larvin. Am besten geht man immer den Wegen ungefähr nach Norden nach. Dort angekommen, stellt Ihr mindestens eine vernünftige Party zusammen. Jetzt könnt Ihr Euch an die erste Aufgabe machen: die Wiederinbetriebnahme der Tunnelbahn. Um dies zu erreichen, begeben sich in den Süden Larvins und sucht dort den Eingang zu den Dungeons. Im zweiten Untergeschoß ist der Weg in den dritten Level durch einen Felsbrocken versperrt. Diesen rollt man durch Betätigen des nahegelegenen Schalters weg. Jetzt aus dem dritten Stock über drei Treppen an die Oberfläche. Das kleine Areal, in dem man landet, muß besonders sorgfältig untersucht werden, und das Nymphenkind sollte unbedingt in die Party aufgenommen werden. Dann durch den nächsten Eingang zurück in die Tiefe. Nach einigem Herumirren findet man dann endlich den Ausgang zur Druideninsel, der südlicheren. Auf ihr trifft man auf Mulradin, der einem einiges über den bösen Magier Miras Athran erzählen kann. Er hat auch noch einige Tips zur Lösung der Aufgabe parat. Von der Insel weg kommt man über einen Gang, der zu den Alarian Vaults führt, und nicht weit von dessen Ausgang führt ein weiterer zurück in die Dungeons. Hier findet man einen Teleporter, der einen wieder nach Larvin zurückversetzt.

Man begibt sich zum Gasthaus Lich's Inn, das sich im Nordwesten der Stadt befindet. Dort mietet man eine Suite, kein anderes Zimmer, für eine Nacht und findet überraschend einen



Geheimgang. Mit Hilfe der blauen Kristalle im darunter liegenden Dungeon findet man den Weg zum zweiten Teleporter im dritten Level. Durch diesen gelangt man zu einem Teleporter-Aktivierungsschalter und einem weiteren Teleporter, den man mit einem zweiten Schalter benutzen kann. Dieser teleportiert die Helden in den vierten Level, von dem aus man durch die Kristalle in den Level sechs gelangt.

Nun kann der Aufstieg über eine Treppe durch die verschiedenen Level des Dungeons erfolgen und schließlich beim Königsschloß auf einer Insel in der Mitte der Stadt enden. Dort versucht man, aus Tinius alles über einen Wunderzauberstab namens Gathalak zu erfahren, sucht diesen Stab, und, sofern man ihn gefunden hat, setzt das Teleportersystem der Stadt wieder in Gang. Hiermit sind das Schloß und die Druideninsel bequem zu erreichen. Über einen weiteren Eingang des Schlosses gelangt man erneut in die Dungeons. Dort beantwortet man dem steinernen Wächter alle Fragen und darf dann weiter bis zum Level 5 hinabsteigen. Jetzt müßt Ihr die Halle der Fallen durchqueren. Soll dies ohne größere Verluste vonstatten gehen, dann solltet Ihr die Fallen mit einem passenden Zauberspruch deaktivieren. Ihr kämpft Euch nun weiter durch die Dungeons bis zum Level 7. Hier muß das kleinste Mitglied Eurer Party durch eine größere Öffnung in der Wand kriechen. Wenn es sich weigert, gibt's immer noch einen Anti-Angst-Spruch oder ein bißchen Geschwafel.

Habt Ihr dieses Rätsel gelöst, geht's weiter auf der Suche nach einem Teleporter; hat dieser sich aktiviert, bringt er die Gruppe zu einem kleinen Raum, der mit Teleportern nur so vollgestopft ist. Man sollte diese auf jeden Fall meiden und statt dessen nach einer Reihe von Geheimtüren suchen. So gelangt man zum richtigen Teleporter. Der transportiert einen zu einem Raum mit vier Türen. Nimmt man die westliche, gelangt man in ein Labyrinth mit lauter magischen Wänden, aus dem nur sehr schwer wieder herauszufinden ist. Allgemein sind die Gänge jedoch meistens da, wo man sie auf keinen Fall vermutet hätte. Ist man endlich raus, läuft man bis zur Kammer von dem Magier Athran. Dort befolgt man genau den Rat, dem einen Mulradin gegeben hat. Nämlich: Man teilt die Party und läßt die Nymphe mit dem Zauberstab den Raum betreten, der Rest erledigt sich von selbst. In der Gathalak-Kammer befindet sich eine Fluchttreppe zur Oberfläche, die sich mit dem gleichnamigen Item öffnen läßt. Jetzt geht es über das wieder instandgesetzte Teleportersystem zurück ins Schloß zu Tinius. Dies wäre das Ende der ersten Aufgabe, denn das Tunnelbahnsystem funktioniert jetzt.

Bevor man sich an die zweite Aufgabe wagt, sollte man in der Wildnis einige Informationen und etwas Erfahrung sammeln. Nun kann man endlich die hart erkämpfte Tunnelbahn ausprobieren, das Reiseziel heißt diesmal Cassida. Trifft man hier eventuell mal auf Magier, sollte man diesen aus dem Weg gehen, auf jeden Fall aber nie kämpfen. Man geht ins Stadtzentrum und untersucht die dortige Statue gründlich. Jetzt zurück in die Wildnis und dem Bettler, den man dort trifft, ein Almosen geben. Jetzt schnell zum Hüter des Sorion Lakes und versuchen, einiges über die verbotene Zone herauszufinden. Mit der Tunnelbahn dann nach Valvice reisen, um den Magier Mandrag zu suchen. Hier ist Eile geboten, denn sonst bekommt man von Fate gleich acht Teilaufgaben auf einmal zugesprochen. In den hiesigen Tavernen hört man allerlei über die Grotten von Ghamos und andere nützliche Dinge. Zu diesen Grotten sollte man sich so schnell wie möglich hinbegeben.



Im ersten Level wird der Teleporter, der einem den Weg versperrt, kurzerhand abgeschaltet, man sollte nicht hindurchgehen. Den Farbtopf, den man dahinter findet, mitnehmen und sich dann auf die Socken machen in den Level drei. Hier finden sich einige tolle Ausrüstungsgegenstände und jede Menge Gold. Hat man genug für sich eingescheffelt, steigt man weiter in den Level vier hinab. Hier findet man in einem versteckten Raum einen kleinen Gnom, der von einer Schlangenplage umgeben ist. Ist man dieser Herr geworden, erweckt man den Gnom zum Leben und hört sich die Infos an. An der Stelle, an der Ihr den Gnom gefunden habt, sollte einer von Euch graben, ein feines Item wartet darauf, entdeckt zu werden. Man eilt nun weiter zu den zwei Teleportern und nimmt den nördlicheren davon. Über die Treppe geht's dann weiter in den fünften Level. Dieser ist ziemlich leicht, und erst zu Level-Ende stößt man auf ernstzunehmende Gegner, die jedoch inzwischen eh kein Problem mehr sein dürften. Einen Level tiefer findet man eine mit sieben goldenen Tafeln behängte Wand. Die Inschriften darauf sollte man sich gut merken. In den nächsten Level kommt man nämlich nur, wenn die Gruppe alle sieben magischen Augen geschlossen hat. Hat man dieses Rätsel gemeistert und ist im nächsten Level, findet man sich nach einem Teleporter-Rundflug in einem Gang mit vielen Einwegtüren. Die richtige liegt in der goldenen Mitte und führt einen bis zu Mandrags Gefängnis. Hat man sich die Hinweise auf den Tafeln gemerkt, kann man nun sein Gefängnis öffnen, wenn nicht, hat man Pech gehabt. Den dankbaren, sehr mächtigen Magier nimmt man jetzt in seine Party auf und gelangt über eine Fluchttreppe in den ersten Level. Um den Opal Key zu bekommen, muß man sich drei Parties besorgen. Zwei davon stellt man auf die goldenen Platten, die dritte begibt sich mit dem Teleporter in die Opal Chamber, hinter der der Stein zu finden ist.

Man kehrt in die Stadt Valvice zurück und kauft sich dort ein Schiff, um zu den Feen auf Fawn Islands zu segeln, die eines der sieben Teilstücke des Moonwands besitzen. Da die Königin uns das gute Teil nur gibt, wenn wir eine von Piraten entführte Prinzessin zurückbringen, segeln wir zum Pirate Rock und versuchen, etwas über die Entführte in der Stadt herauszubekommen. Am besten nur in den Tavernen umhören und dort Gespräche belauschen. Um die Fee zu befreien, benötigt man eine starke Party, sonst kassieren die Piraten das Lösegeld und behalten die Prinzessin. Jetzt bringt man die Fee nach Fawn Islands zurück und sackt den Spiralgem, das Teilstück, ein. Das zweite Stück finden wir bei einem Mann in Larannes. Man trifft ihn um Punkt Mitternacht am südlichen Kreuz an. Das Mädchen mit dem größten Charisma-Wert flirtet nun so lange mit ihm, bis er der Party das Stück namens Dreamstone »leiht«. Für das dritte Teil, den Marbeye, ist ein wenig Umhören erforderlich. So erfährt man einiges von dem Geist des Piraten Bloodhawk, der im Gasthaus von Fainvil herumspukt. Man legt sich nun mit dem Charakter, der den Dreamstone trägt, in eben diesem Gasthaus im besten Zimmer hin. Dem Träger erscheint nun der Geist des Piraten im Traum, und der hinterläßt auf dem Dreamstone eine Schatzkarten-Illusion. Am nächsten Morgen heißt es also, auf die Karte zu schauen, zur Insel fahren und den Schatz zu heben. In diesem befindet sich auch der Marbeye.

Die Party reist nun zur Insel Carilon, auf der Spock, ein Magier, lebt. Dieser gibt einem Informationen, woraufhin man im Norden der Insel eine vergrabene Kiste sucht, die einen Lageplan des vierten Stücks, dem Shadehag, enthält. Auf der Felseninsel, nahe bei Carilon, lebt ein Einsiedler namens Gideos, der einem Infos gibt, mit denen man den Stein leicht findet.



Auf das Festland zurückgekehrt, reist man zu einem dichten Wäldchen südlich von Valvice. Hier macht man sich auf die Hetzjagd hinter Rurbenock, der den Lightpearl, das fünfte Stück, hat. Hat man ihn lange genug verfolgt, gibt er den Stein dann schließlich heraus. In der nördlichen Stadt Perdida hört man sich gut um, denn so erhält man Infos zum sechsten Stein, dem Crin Cross. In der nahen Umgebung des Moonlake, am Zabros Point beim großen Felsen zu finden, gräbt man nach einer großen Dublone, die man auf den Rat des Wanderers Gilmarin als Opfergabe für das große Orakel von Demon Tower benutzt. Von dem erhält man die Koordinaten des nur bei Nacht sichtbaren Crin Cross. Also wartet man, bis es Nacht wird und gräbt dann an bezeichneter Stelle. Den siebten und letzten Teil mit dem klangvollen Namen Erinstaff findet Eure Party in der Gruft der verbotenen Zone. Der Eingang läßt sich mit folgendem Kniff öffnen: Ihr benötigt hierzu eine Schalterkombination, die Ihr in einem Steinkreis bei Cassida findet. Einen Teil der nun getrennten Party plaziert man im Schaltraum in der Nähe der Stadt Mernoc, den anderen mit Mandrag als Anführer vor der Gruft. Ist die Gruft geöffnet, klettert einer der Charaktere in sie hinein und holt den Erinstaff. Jetzt schnell zurück nach Mernoc, um die Party nicht geteilt vor den Monstern erscheinen zu lassen, in Mernoc ist es nämlich sehr gefährlich.

Alle sieben Teilstücke gehen nun an Winwood über. Dieser schreitet mit ihnen beim ersten Morgengrauen durch das magische Feuertor in die Chambers of Lhanis. Hier fügt sich die Moonwand aus den sieben Teilstücken wieder zusammen. Jetzt mit der ganzen Party nach Katloch gewandert und dort die Moonwand in die Mitte des Feuerkreises gelegt. Und siehe da, man befindet sich vor dem Eingang zum Agyssium. Die anderen Parties folgen, sofern vorhanden, über ein nahegelegenes Teleporterfeld. Die Gegner im Agyssium sind besonders hart und schwer zu besiegen. Also auf in den Kampf und öfter mal speichern. Im siebten Dungeon-Level findet man nun das heißersehnte steinerne Herz von Bergerac, welches nur Mandrag aus dem Kraftfeld nehmen kann. Mit dem Herz im Beutel kommt man erst mal nach Cassida, stellt aber fest, daß die Statue merkwürdigerweise verschwunden ist. Deshalb besuchen wir Naristos auf seiner Burg. Ihr solltet Euch jetzt vergewissern, daß wirklich maximal drei Parties mit im Spiel sind, die fünfte wird unbedingt frei gebraucht. Naristos ist tot, und als Winwood den Toten untersucht, entdeckt er einen Zauberstab. Neugierig wie er ist, nimmt er ihn an sich, und eh er sich versieht, ist er auch schon im Schloßkeller.

Um Winwood vor Gefahren zu beschützen, schickt man nun Mangrad auf eine Lichtung vor der Stadt, in deren Mitte ein Stab im Boden steckt, der den Magier bei Berührung zu Winwood teleportiert. Im ersten Level müssen die zwei jetzt den richtigen Teleporter aus einer Vielzahl möglicher herausuchen. Dieser befördert einen in einen anderen Abschnitt des Levels, in dem ein Teleporter über einen Schalter ungefähr im Nordosten aktiviert wird. Findet man den Schalter, kommt man zur Treppe zum zweiten Level. Im dritten Level sucht man ein Kreuz mit Juwelen besetzt. Diese dreht man viermal, um einen Teleporter in Cassida zu aktivieren, der den Rest der Party zum Eingang des Schloßkellers beamt. Winwood und der Magier schreiten nun zum letzten deaktivierten Teleporter. Da dieser nur von außen zu aktivieren ist, begibt sich der Rest der Gruppe vom Eingang zum zweiten Level. Dort betätigt man den Schalter und aktiviert so den Teleporter. Winwood und sein Gefährte können sich nun zum Rest der Party beamen lassen. So ist diese wieder vereint.



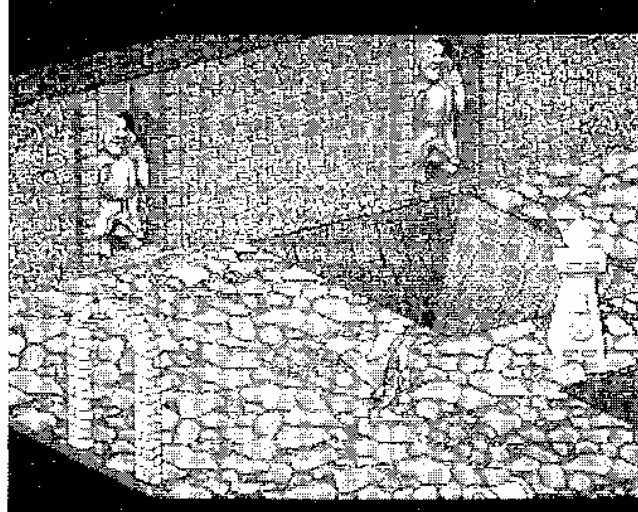
Man begibt sich nun durch den Raum mit dem Wasserkreuz in den dritten Level. Unterwegs findet man eine Brol Gem, den man mitnimmt. Mit ihm läßt sich ein Geheimgang öffnen. Eine der glühenden Bodenplatten in dem Geheimraum aktiviert den Teleporter, mit dem unsere Helden den Level vier erreichen. Nachdem man eine Treppe gestiegen ist, stößt man dort auf die vermißte Statue. Mandrag haucht dem Versteinerten mittels des Herzen wieder Leben ein, und man nimmt Bergerac nun in die Party auf. Jetzt läuft man den gleichen Weg zurück ins Level vier und kämpft sich von dort durch Teleporter und Labyrinth bis ins Level sieben weiter. Irgendwo dort befindet sich ein Käfig in einem Raum. Man muß jedoch recht lange suchen, um den Raum überhaupt zu finden, und wenn man dies dann doch geschafft hat, steht man vor einem weiteren Problem. Man kann nur hoffen, daß einer der Partymitglieder in der Lage ist, den Käfig aufzubrechen, denn wenn nicht, dann muß man sich auf eine lange und verzwickte Suche nach dem passenden Schlüssel machen. Die einzigen Hinweise für die Suche erhält man im gegenüberliegenden Raum. Hat man schließlich den Käfig, mit welchen Mitteln auch immer, geöffnet, dann nimmt man den Insassen in die Party auf und macht sich auf den Weg in die Stadt Cassida. Keine Zeit verlieren und so schnell wie möglich zum steinernen Löwen eilen, denn dort verwandelt sich die Kreatur aus dem Käfig in die Hexe Morgana.

Das nächste große Abenteuer ist die Schlacht gegen Thardans Geisterarmee. Ist sie besiegt, macht man einen Hausbesuch bei Thardan. Dessen Schloß ist auf dem Weg durch die innere Zone zu finden. Auf demselbigen sollte einer der Magier, wollt Ihr nicht alle Eure Helden in den Tod schicken, unbedingt den Moonwand bei sich tragen. Hat man sich durch die Leibwächter hindurchgemetzelt, kommt es zum großen Showdown zwischen Morgana und Thargan, alles netterweise interaktiv. So lehnt man sich zurück und freut sich über die gelungene Lösung, während Thardan für immer von uns geht.

Heimdall

Die Story

Die alten Wikinger hatten es doch wirklich schwer. Kurz nachdem die Götter sie erschaffen hatten, verloren sie einfach die Lust an den winzigen Geschöpfen. Waren sie früher noch oft über die Regenbogenbrücke zu Besuch gekommen, so ist dieser



Brauch längst Sage. Doch nun haben die Götter ein Problem, das nur die Wikinger lösen können. Das Zeitalter Ragnarök ist beinahe angebrochen und bald wird die endgültige Schlacht zwischen Gut und Böse stattfinden. Ein böser Gott namens Loki fand, die guten Götter hätten einfach zu viele Chancen zu gewinnen, und stahl so den drei Göttern Odin, Thor und Frey ihre Waffen und warf sie auf die Erde nieder. Dies wäre nicht weiter schlimm, könnten die Götter gerade nicht zu diesem Zeitpunkt auf die Erde herabsteigen. In der allgemeinen Verzweiflung hat Frey einen genialen Einfall. Wenn schon nicht ein Gott die Waffen holen kann, dann doch vielleicht ein Mensch. Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen. Also erklärt sich Thor freiwillig bereit, die Sache in die Hand zu nehmen. Er schickt eines Nachts vom Rand Valhallas aus einen Blitz in eine kleine Wikingerhütte eines unbedeutenden Dorfes. Nach dieser bedeutungsvollen Nacht erwacht am nächsten Morgen ein junges Mädchen mit großen Augen, als sie feststellt, daß sie von einem Tag auf den anderen im neunten Monat schwanger ist. Dieses Kind trägt den Namen Heimdall und hat die prophezeite Aufgabe, die Waffen der Götter zu suchen und vor der letzten Schlacht zurückzubringen. Man hat dem jungen Heimdall gerade erklärt, daß er der Auserwählte ist, von dem Hellseher schon seit Jahrhunderten berichten, und jetzt muß er sich vor versammelter Dorfgemeinde als würdiger Wikinger auszeichnen.

Diese Prüfungen machen den ersten Teil des Spiels aus. Dieser ist actionlastig ausgelegt und es gibt derer drei. Die erste Aufgabe ist der Wettbewerb im Axtwurf. Dieser findet im hiesigen Gasthaus statt. Er ist nicht ganz ungefährlich. Es geht nämlich darum, dem Barmädchen mit einer Axt, die im Kreis um sie herum aufgespannten Zöpfe abzuschlagen. Doch keine Angst, zielen Sie einmal auf den Kopf, nimmt das kluge Kind Reißaus, auch wenn dabei die Zöpfe dran glauben müssen. Um das Ganze nicht zu einfach werden zu lassen, haben ihn die Wikinger tüchtig mit Ale, einer Art Bier, vollgepumpt. Dies äußert sich in einer sehr zittrigen Hand. Hat man diese Prüfung mehr oder weniger bravourös gemeistert, geht's zur nächsten Aufgabe, dem Schweinefangen. Der immer noch etwas beschwipste Heimdall muß hier ein Wildschwein in einem Gehege fangen, das gemeinerweise noch mit Fett eingerieben ist. Je schneller, desto besser. Der dritte Teil schließlich ist nur etwas für echte Männer. Man muß einen Beutel ergattern, der auf einem bewachten Langboot liegt. Die Wächter gehen nicht zimperlich mit Heimdall um, und wenn er nicht aufpaßt, liegt er schnell im Meer oder im Krankenbett. Noch



dazu ist die Zeit begrenzt, also sollte man sich nicht zu lange mit dem ehrenhaften Kampf aufhalten.

Hat man alles hinter sich, kann man, es sind inzwischen einige Jahre vergangen, an das Aufstellen einer Gruppe gehen, um die Waffen zu finden. Je nachdem, wie gut man in den drei Prüfungen abgeschnitten hat, richtet sich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Charaktere. Hat man zu Anfang die Prüfungen übersprungen, wird der Einfachheit halber angenommen, man habe die Hälfte der Punkte erreicht. Maximal stehen einem 30 Charaktere zur Auswahl, hat man schlecht abgeschnitten, weniger. Diese Charaktere unterscheiden sich in ihrem Beruf, z.B. Zauberer, Kämpfer oder Schmied, und in ihren Eigenschaften, wie z.B. Stärke, Glück und Runenkenntnisse, was Zaubersprüchen entspricht. Nun kann man sich seine Party aus sechs Personen zusammenstellen. Ist man zufrieden mit seiner Wahl, geht es auf die große Reise.

Mit dem Schiff segelt man von Insel zu Insel und zwischen den drei Welten Midgard, Heimdalls Welt, Utgard, der Welt der Riesen, und Asgard, der Götterwelt, umher. Legt man an einer Insel an, wird man gefragt, ob man von Bord gehen oder weitersegeln möchte. Von Bord gehen können jedoch nur drei vorher ausgewählte Charaktere, die anderen müssen zurückbleiben und das Schiff bewachen. Von Bord gegangen, befindet man sich in labyrinthartigen Gängen von Burgen oder ähnlichem und kann durch fallengespickte Zimmer wandeln, um Schatztruhen oder Proviant zu finden. Findet man einmal eine Schriftrolle, so gewinnt der Charakter, falls zauberkundig, einen neuen Spruch, die sogenannte Rune, dazu. Manchmal gibt es auch Rätsel zu lösen, z.B. wenn man Schalter in einer bestimmten Reihenfolge betätigen muß, um eine Fallgrube zu entschärfen. Bewegt man sich auf eine der Gestalten, die in einigen Zimmern herumstehen, zu, so kommt es zum Kampf. Es wird auf einen neuen Bildschirm übergeblendet. Man sieht den Gegner in einem kleinen Fenster vor sich und hat nun verschiedene Möglichkeiten. Feiglinge können versuchen, davonzulaufen; ob dies aber gelingt, hängt von der Stärke Eurer Party und des Gegners ab. Entscheidet man sich zu kämpfen, dann geschieht dies in Realtime, d.h. es gibt keine Runden, sondern man haut per Icon und Auswahl der Waffe munter drauf los oder verteidigt sich, während der Gegner auf einen einprügelt. Man muß jede der drei Welten durchkämmen, um die Waffen zu finden und so das Rätsel zu lösen.

Die Bewertung

Lädt man *Heimdall* das erste Mal, wird man bei der Frage, ob man die Einleitung sehen möchte, wohl voller Erwartung kaum Nein sagen. Und siehe da, man wird nicht enttäuscht. Abwechselnd Text und animierte Comic-Sequenzen führen uns von der Entstehung der Welt bis zum Beginn des eigentlichen Spiels ein. Die Texte und die Grafiken sind mit viel Humor geschrieben bzw. gezeichnet, und man kommt unweigerlich ins Schmunzeln. Auch sonst ist das Spiel grafisch gut aufgemacht. Die Figuren sind groß und toll animiert. Sogar die Übersichtskarte ist zerknittert und befleckt, als wäre sie echt.

Heimdall enthält – Rollenspiel-untypisch – relativ viele Actioneinlagen. Dies beginnt bei den Prüfungen am Anfang, die auch noch verlaufsentscheidend sind, denn ohne gute Party wird wohl kaum jemand *Heimdall* zu Ende spielen. Es endet bei dem actionreichen Kampfsystem. War man bei anderen Rollenspielen ein geordnetes System mit Einteilung nach Runden



gewöhnt, so muß man bei *Heimdall* zur richtigen Zeit mit viel Reaktionsschnelle auf einen Knopf drücken und so abwehren und verteidigen. Das macht das Wählen anderer Charaktere nicht gerade einfach; hat man gerade einen stärkeren Charakter gewählt, bricht meist der schwächere unter den dauernden Attacken des Gegners zusammen. Noch dazu liegen drei Knöpfe für Angreifen, Verteidigen und die anderen Aktionen sehr weit auseinander. Man verbraucht einen guten Teil der Zeit mit dem Hin- und Herfahren des Mauspeils.

Heimdall ist bis auf einige grafische Elemente komplett in deutsch gehalten. Jedoch hätte man hier ruhig etwas mehr Sorgfalt investieren können, denn die Sätze, die man manchmal bekommt, grenzen fast an die Entwicklung einer neuen Sprache. Der Sound und die Effekte sind gut, stellenweise sogar Extraklasse. Wenn ein Pfeil nur ganz knapp an uns vorbeizischt, könnte man meinen, den Luftzug zu spüren. Trotz der Kritik ist *Heimdall* ein humorvolles Rollenspiel mit vielen Gags, guten Labyrinthen und einer ausgeklügelten Story. Es macht einfach wahnsinnig viel Spaß, durch die Welt der Wikinger zu reisen. Vor allem für Leute, die auch gern etwas Action wollen, dürfte es das absolut richtige Programm sein.

Heimdall

Grafik:	5
Sound:	5
Motivation:	6



saugt!

Info

Name:	Heimdall
Hersteller:	Core Design Limited
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	fünf Disketten, deutsche Anleitung, eine Landkarte
Hardware-Anforderung:	mindestens 1 Mbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

Tips & Tricks

- Wartet bei einem Kampf immer, bis der Gegner angreift und so die Deckung vernachlässigt. So können sogar starke Gegner besiegt werden.
- Angriff ist die beste Verteidigung. Dies gilt auch bei *Heimdall*. Anstatt sich verzweifelt zu verteidigen, sollte man lieber offensiv im richtigen Moment handeln.
- Findet man Schriftrollen, die ein Charakter aufgrund seiner niedrigen Kenntnisse nicht entziffern kann, dann gebt sie an einen kundigeren Gefährten weiter.

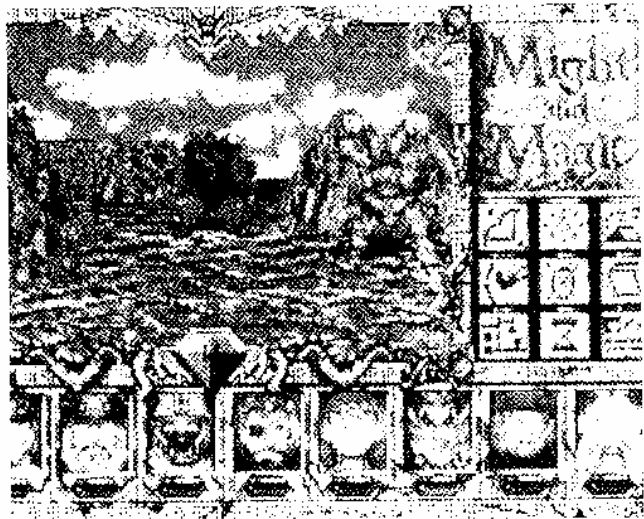


- Sind alle bis auf einen Charakter bei einer Expedition verschollen, dann sollte man sich besser auf den Weg zurück zum Schiff machen, um nicht Gefahr zu laufen, das Spiel beenden zu müssen.
- Nehmt immer einen Zauberer mit auf die Expeditionen, denn so können die Schatztruhen trotz Fallen geöffnet werden. Enthält ein Raum schon von sich aus viele Fallen, ist anzunehmen, daß auch die Truhen in ihm gesichert sind.
- Merkt Euch genau den Weg, den Ihr gekommen seid, dann lauft Ihr nicht unnötig Gefahr, in versteckte Fallen zu tapen.

Might&Magic III – Isles of Terra

Die Story

Die Aufgabe klingt eigentlich ganz einfach. Mit einer Gruppe ausgesuchter Abenteurer begibt sich der Spieler auf den Weg zu dem legendären Zauberer Corak. Doch auf dem



Weg muß die mutige Truppe durch finstere, furchterregende Verliese und Korridore, um sich zahlreichen Gefahren zu stellen. Bizarre Monster, ebenso wie Verliese aus Holz und Stein gilt es zu überwinden, um irgendwann bis zu den Gipfeln der Bergmassive von Terra zu kommen und dort das Geheimnis der Insel zu entdecken. Wie es für Rollenspiele allgemein üblich ist, muß man neben Kampftechniken auch die Künste der Zaubersprüche beherrschen, um erfolgreich gegen einige Gegner und Gefahren zu sein.

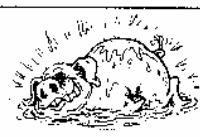
Die Bewertung

Allein der Name dieses Spiels läßt viele Rollenspiel-Fans schon ins Schwärmen geraten. Der dritte Teil hält sein Versprechen, noch umfangreicher, komplexer und somit einfach besser zu sein als die beiden Vorgänger. Die ständig interessanter, aber auch komplizierter werdenden Probleme, mit denen der Spieler konfrontiert wird, gepaart mit traumhaften Grafiken und ebensolchen Sounds, bieten auch ungeübten Spielern lange Motivation und Freude an *Might&Magic III*.

Besonders hervorzuheben an diesem Rollenspiel ist die Möglichkeit, daß auch absolute Anfänger ohne Probleme in dieses Genre einsteigen können, wobei das Programm auf Wunsch Hinweise zum Weiterkommen gibt. Neben dieser Erleichterung für Anfänger ist auch die automatische Hilfe für Amateure und für Profis sehr nützlich, da sie auf Wunsch in scheinbar ausweglosen Situationen kleine Hinweise zur Lösung des jeweiligen Problems gibt. Durch diese durchaus wichtige Funktion wird der recht hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad ausgeglichen. Durch diese interessanten Features zählt *Might&Magic III* zu den besten Rollenspielen auf dem Amiga.



Might&Magic III– Isles of Terra	
Grafik:	6
Sound:	5
Motivation:	6

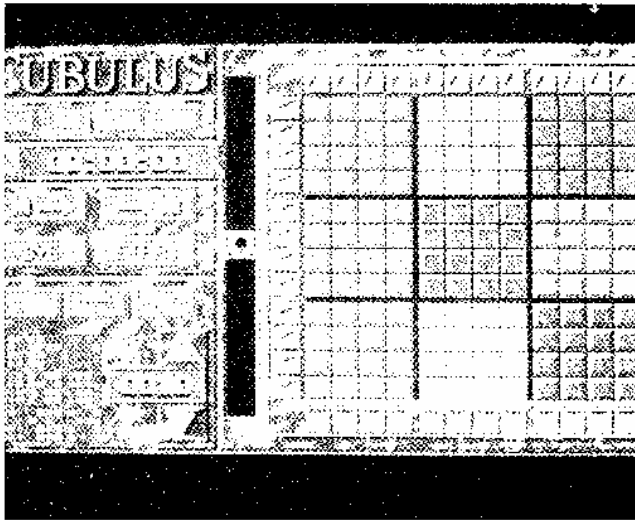


saugat!

Info

Name:	Might&Magic III– Isles of Terra
Hersteller:	New World Computing
Vertrieb:	Rushware
Preis:	ca. DM 99,-
Lieferumfang:	vier Disketten, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	mindestens 512 Kbyte RAM
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	1 Mbyte RAM, zwei Laufwerke

CDTV-Special



CDTV – Cubulus & Magic Serpent

Diese Kompilation beinhaltet zwei Spiele.

Cubulus

Die Story

Cubulus richtet sich an Spieler mit logischen Ambitionen. Auf dem Bildschirm sieht man ein zweidimensionales Gegenstück zum berühmten Würfel von Rubick. Vor dem Spielstart darf man den Schwierigkeitsgrad wählen. Zusätzlich ist noch einstellbar, wie oft der Würfel aus der Ausgangsposition heraus verwürfelt werden soll. Das Spiel ist in Levels unterteilt, deren Schwierigkeitsgrad kontinuierlich zunimmt. Je nach Level erblickt man nach Programmstart eine mehr oder weniger große Anzahl von Quadraten, die wiederum aus einzelnen verwürfelten Steinen besteht.

Ziel ist es nun, die Quadrate nach Farben zu ordnen und zu entwirren. Die Vorlage dazu befindet sich unten links auf dem Bildschirm. Die Steine können nicht einzeln verschoben werden, sondern nur reihen- bzw. spaltenweise. Mit der Fernbedienung wählt man eine Reihe oder Spalte aus und kann diese nun beliebig verschieben. Außerdem können auch ganze Quadrate auf einmal verschoben werden, um am Schluß nur noch die richtige Reihenfolge herzustellen. Um zu langes Grübeln zu vermeiden, gibt es noch ein Zeitlimit, das allerdings abschaltbar ist.


Die Bewertung

Das Konzept von *Cubulus* ist zwar nicht rekordverdächtig, aber Spaß macht's allemal. Man braucht schon ein gutes Gedächtnis und Sinn für abstraktes Denken, um die Levels zu meistern. Besonders die hohen Levels erfordern viel Geduld, muß man doch bis zu 25 Quadrate entwirren. Leider kommt die zweidimensionale Umsetzung nicht an das 3-D-Original von Rubick heran. Für jeden Level bekommt man ein Paßwort, was das Erreichen höherer Level erleichtert.

Die Grafik sieht gut aus und hat einen schönen, glänzenden Marmor-Look. Bloß die Farben der einzelnen Quadrate sind nicht kontrastreich genug, so kann man nahe beieinander liegende Farbtöne leicht verwechseln. Wie so oft, fällt auch hier auf, daß die Grafik eine Eins-zu-Eins-

Portierung des Computerspiels ist. Auch der Sound dudelt belanglos vor sich hin und ist kein Meisterwerk. Die Steuerung erfolgt relativ einfach über die Fernbedienung, ist jedoch kein Meisterstück. Trotz der kleinen Mängel ist *Cubulus* ein gutes Denkspiel für Leute, die Spaß an Logik-Puzzles haben. Wer den Würfel liebte, wird auch *Cubulus* mögen.

Cubulus	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	5



Info

Name:	CDTV – Cubulus&Magic Serpent
Hersteller:	Software 2000
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	CD, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	CDTV
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	CDTV

Tips & Tricks

- Für das Neuner-Feld gibt es einen Lösungsweg, der vieles einfacher macht. Man stellt sich die einzelnen Quadrate wie eine Telefontastatur von 1 bis 9 durchnummeriert vor. Vervollständigt jetzt das Feld 1, das natürlich ganz oben links liegt, und dann die Felder 2, 4 und 5. Durch diesen Trick könnt Ihr nun die Felder 3, 6, 7 und 8 verschieben, ohne daß sich die anderen wieder ändern.



Magic Serpent

Die Story

Als Schlange hat man's schon schwer. Lenni muß zuerst alle Früchte auffressen, bevor sie im nächsten Level weiterschlangeln kann. Ihr Körper ist ziemlich lang und windet sich durch ein großes Labyrinth von Gängen. Lenni muß dabei aufpassen, daß

sie in keine Situation kommt, in der sie über ihren eigenen Körper hinwegschlangeln muß. Passiert's trotzdem, so ist eins von fünf Leben futsch. Um die Sache zu erleichtern und spannender zu machen, gibt's einige Extras. Einige machen die Schlange schneller, andere verkürzen ihren Körper und wieder andere bringen mehr Zeit. Ein Zeitlimit gibt's nämlich auch noch.

Die Steuerung der Schlange weist einige Eigenheiten auf. Hat man die Schlange erst mal in eine Richtung dirigiert, dann läuft sie so lange weiter, bis sie auf ein Hindernis trifft. Ist nur eine Richtung möglich, schlägt sie diese automatisch ein. Ansonsten bleibt sie stehen und warnt mit einem schrillen Pfeifton. Am oberen Bildschirmrand befindet sich noch eine kleine Übersichtskarte, auf der auch die aktuelle Position der Schlange zu erkennen ist.

Die Bewertung

Magic Serpent ist ein schwacher Aufguß des alten Spieleklassikers Nibbly. Dessen Klasse kann es jedoch nicht ganz erreichen. Zum einen ist das Spielprinzip mit den Jahren leicht ergraut und hat stark an Motivationskraft verloren, zum andern sind die einzelnen Level einfallslos und langweilig aufgebaut. Hier hätten die Macher sich ruhig etwas mehr Mühe geben können. Die Grafik ist selbst für normale Computerverhältnisse unterdurchschnittlich, am CDTV wirkt sie lächerlich. Auch der Sound wird wohl niemanden begeistern. Einziger Lichtblick ist die originelle Steuerung, die nach einigem Üben für großen Spaß sorgt. Trotzdem ist es ziemlich langweilig, sich durch die immerhin 100 Levels vorzuschlangeln. *Magic Serpent* ist nur etwas für Spieler, die arg unter dem Software-Mangel fürs CDTV leiden oder nostalgische Erinnerungen pflegen wollen. Vielleicht werden aber auch ein paar andere ihren Spaß damit haben.

Magic Serpent

Grafik:	3
Sound:	3
Motivation:	4



geht so!

Info

Name:	CDTV – Cubulus&Magic Serpent
Hersteller:	Software 2000
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	CD, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	CDTV
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	CDTV

Tips & Tricks

- Weniger Geübte sollten die Beschleunigungssymbole unbedingt vermeiden, auch wenn man damit mehr Punkte machen kann. Die Steuerung wird sonst zu schwer.
- Achtet immer auf den Radarschirm und überlegt Euch vorher, wie Ihr an eine Frucht herankommen könnt, ohne zu sterben.
- Übt fleißig bei der Steuerung, hat man diese erst mal intus, kann man sich besser aufs Knobeln konzentrieren.



CDTV – Die Stadt der Löwen

Die Story

Die Stadt der Löwen präsentiert dem neugierigen Spieler eine perfekt ausgestützte Story. Im Spiel selbst wimmelt es nur so vor Intrigen, auch Überraschungen und dergleichen treten häufig auf. Die Schauplätze sind dabei meistens sehr exotisch. Ihr reist z.B. durch Singapur, China oder Japan und erlebt immer wieder die typischen kulturellen Eigenarten und Besonderheiten. Die Informationen sind dabei durchgehend geschichtlich oder sachlich richtig. Um das Spiel zu beenden, muß der Spieler haufenweise Rätsel und verzwickte Aufgaben lösen. Die Story erinnert dabei weniger an ein Computerspiel als vielmehr an ein spannendes Buch, in dessen Handlung man eingreifen kann.

Stadt der Löwen ist ein Grafik-Adventure der neuen Generation, vom Hersteller »Artventure« genannt. Das heißt, die gesamte Steuerung wird über Icons geführt, und man muß keinen Text mehr eingeben. Zu diesem Zweck befindet sich an der rechten Bildschirmseite eine Kontrollleiste mit beschrifteten Feldern. Je nach Aktionsmöglichkeiten oder dem ausgewählten Menüpunkt ändert sich auch die Beschriftung und damit die Funktion des jeweiligen Icons. Ausgewählt werden die einzelnen Felder, eher CDTV-unüblich, mit dem Mauszeiger. Den Rest des Bildschirms nimmt ein großes Grafikkfenster ein, in dem die jeweils aktuellen Grafiken gezeigt werden. Dort erscheinen auch die Texte und Dialogtafeln, z.B. bei einem Gespräch. Auch Karten werden hier eingeblendet. Da bei einem CDTV keine Spielstände abgespeichert werden, hat man die Möglichkeit, ein sogenanntes Lesezeichen im Spiel zu setzen. Daraufhin bekommt man vom Spiel eine Zahlenkombination ausgegeben, mit deren Hilfe man später an der gleichen Stelle weiterspielen kann. Die Story des Spiels wird – wie bei CDTV in letzter Zeit immer üblicher – nicht in der Anleitung beschrieben, sondern als kurzer Vorspann am Anfang des Spiels auf dem Bildschirm erklärt.

Stadt der Löwen ist ein Grafik-Adventure der neuen Generation, vom Hersteller »Artventure« genannt. Das heißt, die gesamte Steuerung wird über Icons geführt, und man muß keinen Text mehr eingeben. Zu diesem Zweck befindet sich an der rechten Bildschirmseite eine Kontrollleiste mit beschrifteten Feldern. Je nach Aktionsmöglichkeiten oder dem ausgewählten Menüpunkt ändert sich auch die Beschriftung und damit die Funktion des jeweiligen Icons. Ausgewählt werden die einzelnen Felder, eher CDTV-unüblich, mit dem Mauszeiger. Den Rest des Bildschirms nimmt ein großes Grafikkfenster ein, in dem die jeweils aktuellen Grafiken gezeigt werden. Dort erscheinen auch die Texte und Dialogtafeln, z.B. bei einem Gespräch. Auch Karten werden hier eingeblendet. Da bei einem CDTV keine Spielstände abgespeichert werden, hat man die Möglichkeit, ein sogenanntes Lesezeichen im Spiel zu setzen. Daraufhin bekommt man vom Spiel eine Zahlenkombination ausgegeben, mit deren Hilfe man später an der gleichen Stelle weiterspielen kann. Die Story des Spiels wird – wie bei CDTV in letzter Zeit immer üblicher – nicht in der Anleitung beschrieben, sondern als kurzer Vorspann am Anfang des Spiels auf dem Bildschirm erklärt.


Die Bewertung

Grafisch ist *Die Stadt der Löwen* immer noch topaktuell. Obwohl das Original bereits zwei Jahre alt ist, hat die Grafik nichts von ihrer Faszination und dem orientalischen Flair eingebüßt. Die Grafiken sind zwar technisch nur noch besserer Durchschnitt, sind aber atmosphärisch geladen und vermitteln einem die richtige Stimmung. Besonders Porträts und Bilder fremder Kulturkreise wirken beeindruckend. Leider vermißt man die Nutzung des riesigen Speicherplatzes, den eine CD bieten kann, und so findet man keinerlei Animationen und Sprachausgabe.

An dieser Stelle hätte man die Grafik mit einigen neuen Animationen ordentlich aufpeppen können. Auf einem Fernsehgerät ist das Erkennen der kleinen Schrift bei Texten aufgrund des oft niedrigen Kontrastes nicht immer leicht. Hierauf weist die Anleitung aber auch hin und bringt Vorschläge zur Abhilfe.

Dafür wurde aber beim Sound einiges getan. Dieser kommt jetzt direkt von der CD und hat bisher nicht gekannte technische Qualitäten. Auch sonst ist er gut und äußerst passend komponiert, hier wurden endlich einmal die großartigen Möglichkeiten genutzt.

Bei der Steuerung wurde aber leider geschludert. Mit der Fernbedienung ist sie nur sehr schwer zu bedienen, da man immer mit dem Mauspfel über die ganze vertikale Fläche des Bildschirms fahren muß. Mit der Zeit wird dies zur Tortur. Warum die sowieso vorhandenen Zahlentasten hierzu nicht Verwendung fanden, möge verstehen, wer kann. Ansonsten ist das Menüsystem aber gut durchdacht. Die Story ist ausgefeilt und enthält viele Rätsel und Puzzles. Sie wird einen lange beschäftigen und verliert mit der Zeit auch nicht an Reiz oder Motivation. Dank des genauen Hintergrunds wird sie manchem sogar dazu dienen, sein Allgemeinwissen aufzufrischen. Lediglich eine etwas genauere Beschreibung in der Anleitung hätte man sich wünschen können, nicht einmal die einzelnen Funktionen sind beschrieben. Aber nichtsdestotrotz ist *Die Stadt der Löwen* ein famoscs Adventure fürs CDTV, das momentan und wohl auch noch für die nächste Zeit seinesgleichen sucht. Wenn man schon nicht auf Neuentwicklungen stößt, sollte man wenigsten sehr gute alte Klassiker näher betrachten. Der Schwierigkeitsgrad ist übrigens durchaus für die ganze Familie angemessen.

Die Stadt der Löwen		
Grafik:	5	
Sound:	6	
Motivation:	6	

Info

Name:	CDTV – Die Stadt der Löwen
Hersteller:	Software 2000
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	eine CD, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	CDTV
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	CDTV

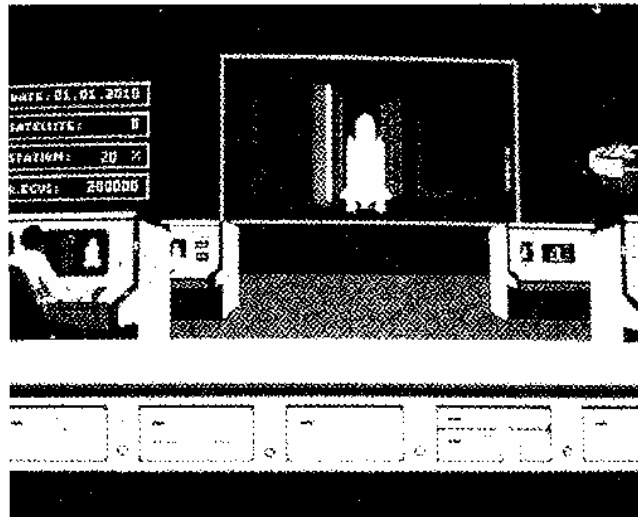
Tips & Tricks

- Versucht Euch möglichst in die Rolle der Spielfigur hineinzusetzen.
- Klickt nicht einfach wahllos in der Gegend herum, nur um etwas zu erreichen. Unsinnige Aktionen werden bestraft, schlimmstenfalls überlebt die Spielfigur es nicht.
- Macht Euch erst mal in ein paar Proberunden mit der Steuerung vertraut und testet, was die einzelnen Punkte bedeuten und welche Wirkungen und Funktionen sie haben.
- Lest den Vorspann und die Texte immer aufmerksam durch, sie enthalten mitunter sehr wichtige Informationen.

E.S.S. Mega – CDTV

Die Story

Eure Aufgabe bei *E.S.S. Mega* ist es, Satelliten in ihre Umlaufbahnen zu bringen, sie dort zu warten und außerdem noch eine Raumstation zu errichten. Das Spielgeschehen bezieht sich auf einen festen Zeitraum von drei Jahren, während dessen verschiedene Missionen zu erfüllen sind. Euer Erfolg leitet sich nach Ablauf der Zeit aus dem Budget ab, das Ihr durch gelungene Missionen steigern könnt. Geht umgekehrt eine Mission schief, verliert Ihr Geld.



Jede Mission beginnt am Boden auf der Abschubrampe. Hier könnt Ihr ihre Beladung wählen, d.h. die Anzahl der Satelliten, die Menge des Treibstoffs und der Lebensmittelvorräte. Es können aber auch Wissenschaftler oder Techniker zu der Raumstation mitgenommen werden. Nach dem Start übernehmt Ihr die Kontrolle über das Raumschiff und versucht, es in eine Umlaufbahn zu steuern. Dies ist der eigentliche Teil des Spiels.

Die Umgebung wird in einem großen Bildschirmfenster in 3-D-Vektorgrafik dargestellt. Das Raumschiff läßt sich um sechs Achsen drehen oder in sechs Richtungen verschieben. Mit diesen Steuerungsmöglichkeiten müßt Ihr nun versuchen, die Positionen der Satelliten zu erreichen, wobei jede Steuerungskorrektur Treibstoff kostet. Hat man seinen Auftrag beendet oder ist man gescheitert, so kehrt man zur Erde zurück und bereitet sich auf den nächsten Auftrag vor.

Die Bewertung

Was sich auf den ersten Blick als komplexe Simulation ausgibt, entpuppt sich nach kurzer Zeit als langweiliges, verkapptes Actionspiel. Die Steuerung ist eine echte Zumutung. Sie ist pingelig, nur umständlich und schwierig zu bedienen. Dies wäre nicht so schlimm, wenn der Strategieteil halten würde, was er verspricht. Doch auch hier findet man nichts als leere Worte. Die vielen Optionen sind größtenteils überflüssig und halten auf, da auch noch der Aufbau der Bildschirme nichts von Übersichtlichkeit hält. Die Spielidee ist nicht schlecht und auch die Umsetzung läßt sich an wenigstens einigen, wenigen Punkten als ordentlich bezeichnen. Doch es mangelt an Sorgfalt und Spieldesign. Die Grafik ist langsam, detaillos und lieblos gezeichnet. Auch der Sound macht hier keine bessere Figur, falls er mal zu hören ist.

E.S.S. Mega ist nur ein Spiel für Leute, die unbedingt und um jeden Preis ein Strategiespiel suchen und auch sonst unter dem Spielmangel fürs CDTV leiden. Man findet keinerlei

besondere Ausnutzung der Möglichkeiten einer CD. Allerdings sind dann wieder Punkte zum Abspeichern und andere wichtige Kleinigkeiten vorhanden. Die Anleitung ist sehr kurz gehalten und die deutsche Übersetzung stellenweise komplett unverständlich. *E.S.S. Mega* hinterläßt einen sehr zwiespältigen Eindruck, und wer den Kauf erwägt, sollte unbedingt vorher probespielen.

E.S.S. Mega

Grafik:	2
Sound:	2
Motivation:	3



geht so!

Info

Name:	E.S.S. Mega – CDTV
Hersteller:	Coktel Vision
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 130,-
Lieferumfang:	eine CD, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	CDTV
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	CDTV

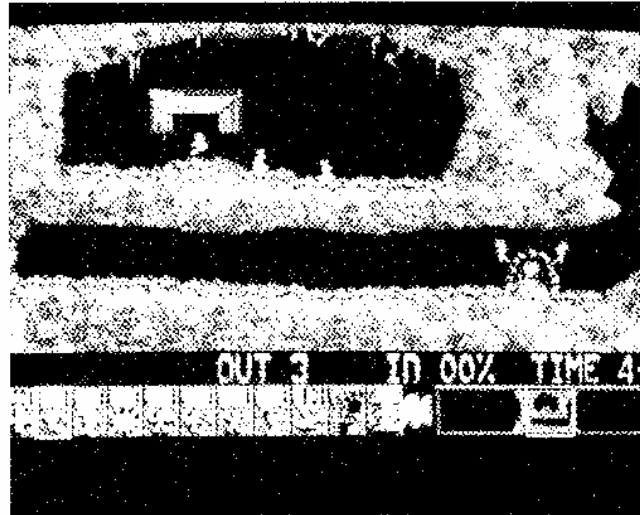
Tips & Tricks

- Man muß auf jeden Fall äußerst sparsam und überlegt seine Kurskorrekturen durchführen.
- Bei Militäraufträgen muß man die ganze Weltraumstation räumen. Es ist also zu überlegen, ob sich der Abbruch der laufenden Experimente lohnt.
- Laßt Euch anfangs nicht von der komplexen Steuerung zum Narren machen. Wenn Ihr etwas übt und versucht, Euch die verschiedenen Drehbewegungen bildlich vorzustellen, kommt Ihr ganz schnell mit ihr zurecht.

Lemmings – CDTV

Die Story

Sie sind niedlich, die kleinen, putzigen Lemminge mit ihrem grünen Wuschelschopf. Tja, süß schon, aber nicht gerade intelligent. Genau wie im richtigen Leben laufen die kleinen Geschöpfe putzmunter in ihr Verderben. Es gibt viele Methoden, an denen sie sterben. Die häufigste ist wohl das Abstürzen in einen Abgrund oder das zu harte Aufschlagen auf dem Boden. Es gibt aber auch solche Raffinessen wie 100 Tonnen Gewichte oder Feuer.




Ihr übernehmt nun den Part des Oberlemmings, und als der seid Ihr natürlich daran interessiert, möglichst viele Eurer Genossen durchzubringen. Um dies zu ermöglichen, könnt Ihr einzelnen Lemmingen bestimmte Eigenschaften per Tastendruck zuweisen. Zur Auswahl stehen Stopper, die alle Lemminge abstoppen und sie zur Umkehr bewegen, Kletterer, Fallschirmspringer, eine Art Pionier, der Brücken bauen kann, und drei verschiedene Gräber. Diese baggern entweder horizontal, vertikal oder diagonal. Möchtet Ihr einen Stopper verschwinden lassen, so könnt Ihr diesen einfach sprengen. Er verschwindet dann mit einem herzigen »Oh No«. Von jeder Begabung steht nur eine bestimmte Anzahl zur Verfügung, die man genau aufteilen muß.

Die einzelnen Level bestehen aus einer Vielzahl von Erdplattformen, Löchern, Gräben und anderen Gemeinheiten. Die Lemminge fallen in regulierbarer Geschwindigkeit oben aus einem Loch und müssen dann zum Ausgang weitergeleitet werden. Um diesen zu suchen, kann man sich eine Übersichtskarte anzeigen lassen oder mit dem Fadenkreuz herumschrollen. Ziel ist es also, eine vorher festgelegte Menge Lemminge ins Ziel zu bugsieren. Ein knackiges Zeitlimit erschwert die Sache zusätzlich. Hat man sich wider Erwarten doch einmal total verfahren, so kann man das Spiel mit einem kollektiven Selbstmord beenden. Die von der Computerversion bekannte Zwei-Spieler-Option fehlt.

Die Bewertung

Lemmings war und ist ein Kultspiel, das jeden sofort gefangen nimmt. Es ist unheimlich erfrischend, den kleinen Lemmingen durch all die Gefahren zu helfen, und durch die drei Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichen Levels kommt so schnell keine Langeweile auf. Schade nur, daß der Zwei-Spieler-Modus weggefallen ist. Aber in Anbetracht der äußerst geringen Anzahl von CDTVs mit einem zweiten Controller, ist dies wohl zu verzeihen.

Grafisch hat man sich allerdings eher zurückgehalten. Denn es wurden keine CDTV-spezifischen Zusätze gemacht. Wer also Digisound in CD-Qualität erwartet oder große grafische Neuerungen, der wird enttäuscht. Nichts, aber rein gar nichts, hat sich in dieser Hinsicht getan. Gut, die Grafik ist wirklich toll gemacht und der Sound klingt fantastisch, aber auf CD hätte man einfach mehr erwartet. Leider ist die Anleitung in englisch gehalten. Da sie sich aber sowieso nur auf eine völlig ausreichende Kurzbeschreibung aller Funktionen und einen Einführungs-Comic beschränkt, ist dies nicht gravierend. Die Steuerung mit der Fernbedienung gestaltet sich etwas schwierig, worauf auch in der Anleitung hingewiesen wird. Es läßt sich aber nach kurzer Zeit ziemlich gut damit spielen. *Lemmings* ist ein Muß für alle, die ein CDTV besitzen. Ein absoluter Hit, trotz der kleinen Mängel bei der CDTV-Umsetzung.

Lemmings			
Grafik:	5		<i>saugat!</i>
Sound:	5		
Motivation:	6		

Info

Name:	Lemmings – CDTV
Hersteller:	Psygnosis
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 100,-
Lieferumfang:	eine CD, englische Anleitung
Hardware-Anforderung:	CDTV
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	CDTV

Tips & Tricks

Allgemeine Tips

- Zu Anfang jedes Levels erst mal den Pause-Modus einschalten und in aller Ruhe den Level mit der Maus erforschen. Hat man dann eine passende Route samt Strategie ausgearbeitet, kann man weiterspielen.
- Man kann auch schon fallende Lemmings noch mit einem Schirm ausstatten, um sie zu retten.
- Anstatt Blocker zu sprengen und so wieder einen Lemming zu verlieren, ist es besser, einen Tunnel direkt unter ihm zu graben. Verliert er dann Boden unter den Füßen, schließt er sich schnell wieder den anderen an.
- Jeder Brückenbauer gibt ein Warnsignal, bevor ihm das Material ausgeht. Hat man gute Ohren, so kann man die Situation auch bei Großbauten leicht im Griff behalten.

— Brückenbauer sollte man mit einem Blocker vor dem Hauptstrom schützen, damit sie unbehindert arbeiten können.

— Lemminge ohne Schirm nie zu tief stürzen lassen.

— Am Ende eines Levels hat man häufig noch eine Anzahl Blocker in der Gegend herumstehen. Drückt man jetzt APE, muß man nicht warten, bis sie sich gesprengt haben.

Level-Codes:

FUN

-1: XXXXXXXXXXXX
-2: IJHLDHBCCU
-3: NHLDHBADCR
-4: HLDHBBINECK
-5: LDHBAJLFCT
-6: DHBIJLLGCM
-7: HBANLLDHCJ
-8: BINLLDHICS
-9: BAJHMDHJCV
-10: IJHMDHBKCN
-11: NHMDHBBALCK
-12: HMDHBBINMCT
-13: MDHBAJLNCM
-14: DHBIJLMOCV
-15: HHBANLMDPC
-16: BINLMDHQCL
-17: BAJHLFHBDO
-18: IJHLFHB CDX
-19: NHLFHBADDU
-20: HLFHBBINEDN
-21: LFHBAJLFDW
-22: FHBIIJLLGDP
-23: HBANLLFHDM
-24: BINLLFHIDN
-25: BAJHMFHJDX
-26: IJHMFHBKDQ
-27: NHMFHBBALDN
-28: HMFHBBINMDW
-29: MFHBAJLNDP
-30: FHBIIJLMODY

TRICKY

-1: HBANLMFDPV
-2: CMOLMFNQDK
-3: BAKHLLMBEL
-4: MKHNLICCEX
-5: OJNLICADES
-6: HLDMCMOEEX
-7: LLICAJMFEQ
-8: DIBIJMLGEQ
-9: IBANLLDHEM
-10: BINLLDHEV
-11: BAJHMDIJEX
-12: IJHMDIBKEQ
-13: NHMDIBALEN
-14: MDIBINMEWS
-15: MDIBAJLNEP
-16: DIBIJLMOEY
-17: IBANLMDPEV
-18: BINLMDIQEO
-19: BAJHLFIBFR
-20: IJHLFIBCFK
-21: NXLFIBADFX
-22: HLFIBINEFQ
-23: LFIBAJLFFJ
-24: FIBIJLLGFS
-25: IBANLLFHFP
-26: BINLLFIIFY
-27: CEKHMNIIFY
-28: IJHMFIBKFT
-29: NHMFIBALFQ
-30: HMFIBINMFJ

TAXING

-1: ONICEKLNFS
-2: FIBIJLMOFL
-3: IBANLMFPFY
-4: BINLMFIQFR
-5: FAJHLDHBTG
-6: IJHLDHFHCGM
-7: NHLDFHFDGJ
-8: HLDHFINEGS
-9: LDHFAJLFGJ
-10: DHFIJLLGGU
-11: HFANLLDHGR
-12: FINLLDHIGK
-13: FAJHMDHJGM
-14: IJHMDHFHKG
-15: NHMDHFALGS
-16: HMDHFHFMGL
-17: MDHFAJLNGU
-18: DHFIJLMOGN
-19: HFANLMDPGK
-20: FINLMDHQGT
-21: FAJHLFHBHW
-22: IJHLFHFCHP
-23: NHLFHFADHM
-24: HLFHFINEHV
-25: LFHFAJLFHO
-26: FHFIJLLGHX
-27: HFANLLFHHU
-28: FINLLFHHN
-29: FAJHMFHJHP
-30: IJHMFHFHXY

MAYHEM

-1: NHMFHFALHV
-2: HMFHFHNMHD
-3: MFHFAJLNHX
-4: FHFIJLMOHQ
-5: HFANLMFPHN
-6: FINLMFHQHW
-7: FAJHLDIBIW
-8: IJHLDIFCIP
-9: NHLDFADIM
-10: HLDIFINEIV
-11: LDIFAJLFIO
-12: DIFIJLLGIX
-13: IFANLLDHIV
-14: FINLLDIIN
-15: FAJHMDIJIP
-16: IJHMDIFKIY
-17: NHMDIFALIN
-18: HMDIFHNMIO
-19: MDIFAJLNIX
-20: DIFIJLMOIQ
-21: IFANLMDPIN
-22: FINLMDIQIW
-23: FAJHLFIBJJ
-24: IJHLFIFCJS
-25: NHLFIFADJP
-26: HLFIFINEJY
-27: LFIFAJLFJR
-28: FIFIJLLGJK
-29: IFANLLFHJX
-30: FINLLFHHQ

CDTV – Shiftrix&Lettrix

Diese Kompilation beinhaltet zwei Spiele.



Shiftrix

Die Story

Shiftrix ist ein Denkspiel reinster Art. Das Spielprinzip hat auf den ersten Blick Ähnlichkeit mit einem Denkspielklassiker, entpuppt sich aber als völlig eigenständiges Konzept. Die ganze Spielfläche ist mit kleinen rechteckigen Steinchen in vorgegebener Anordnung bedeckt. Die Steine haben verschiedene Muster. Mit Hilfe der Pfeiltasten müssen jetzt einzelne Steine so bewegt werden, daß immer zwei Steine mit demselben Muster aufeinandertreffen. Diese verwandeln sich dann in nicht bewegbare Mauern. Die Spielstufe gilt als geschafft, wenn alle Steine zu Mauern geworden sind. Man kann auch drei gleiche Steine zusammenbringen und so eine Mauer bilden.

Die Steine können nur von ihren freien Seiten aus geschoben werden. Liegt ein Stein also in einer Ecke, dann kann man ihn nicht mehr bewegen. Hat man mit den Mauern einen einzelnen Stein eingeschlossen, dann erkennt das Spiel, daß die Spielstufe nicht mehr geschafft werden kann und man muß es noch einmal versuchen. Vorher kann man aber noch eine Bombe gegen die Mauer schieben, um diese so zu zerstören. Jede Bombe zieht 50 Punkte vom eigenen Konto ab, dafür kann man sie aber beliebig oft verwenden.


Dies alles geschieht unter einem gnadenlosen Zeitlimit, das wohl jedem den Schweiß auf die Stirn treibt. Von Mal zu Mal hat man weniger Zeit zur Verfügung und die Lösungen werden immer schwerer. Am Ende jedes Levels bekommt man 10 Punkte Zeitbonus für jede verbliebene Sekunde. Um nicht jedesmal von vorne anfangen zu müssen, bekommt man nach jeder geschafften Stufe einen Level-Code. Die Highscore-Liste kann aber aus technischen Gründen leider nicht gespeichert werden.

Die Bewertung

Die Spielidee von *Shiftrix* ist als äußerst gelungen zu bezeichnen. Es macht einen Heidenspaß, die Steine zu verschieben und mit den Bomben kann man sich selbst aus verfahrenen Situationen noch heraushelfen. Der Grips ist ganz schön gefragt, auch wenn die ersten Levels

noch relativ leicht von der Hand gehen. Später wird's dank des knackigen Zeitlimits und immer verzwickteren Anordnungen ziemlich schwer. Anfänger wie auch Profis werden gleichermaßen ihre Freude haben. Außerdem kann man aufgrund der Level-Codes immer wieder beim alten Stand anfangen oder seinen Lieblingslevel immer wieder durchknobeln.

Die Steuerung ist gut gelungen. Man kann sie mit den Tasten der Fernbedienung leicht bedienen und muß beim Verschieben von Steinen auch nicht immer drei Tasten gleichzeitig gedrückt halten. Lediglich die unterschiedlichen Symbole sind auf dem Fernseher etwas schlecht zu entziffern, nach einiger Zeit gewöhnt man sich aber daran. Die Grafik ist dem CDTV jedoch in keinster Weise angemessen. Hier wurde gegenüber der Computerversion rein gar nichts geändert. Ein paar Grafiken mehr wären wirklich kein Problem gewesen. Auch am Sound wurde nichts geändert, lediglich ein Musikstück steht zur Verfügung. Wem's zuviel wird, der schaltet es einfach ab. Trotzdem ist *Shiftrix* eines der besten Denkspiele, das für das CDTV verfügbar ist. So führen auch die schlechten Grafik- und Soundnoten zu keiner Abwertung.

Shiftrix			
Grafik:	3		<i>saugut!</i>
Sound:	3		
Motivation:	6		

Info

Name:	CDTV – Shiftrix&Lettrix
Hersteller:	Software 2000
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	CD, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	CDTV
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	CDTV

Tips & Tricks

Einige der vielen Level-Codes:

Level: Paßwort

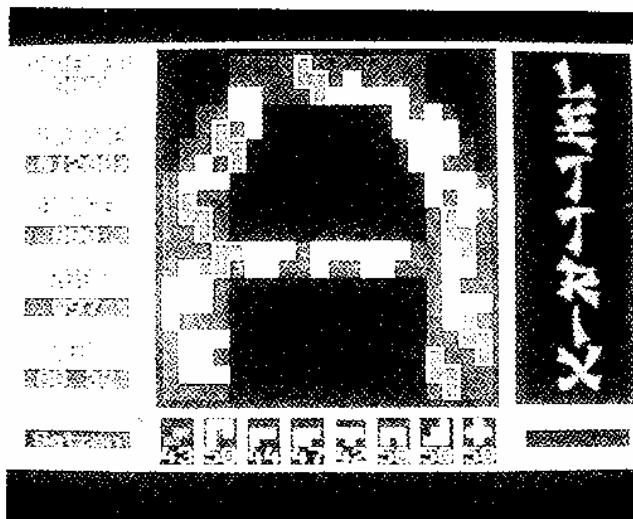
5	FISH
10	HOLE
15	MICE
20	DARK
25	PARK

Lettrix

Die Story

Auch das zweite Spiel auf der CD hat mit Steinen zu tun. Das Grundkonzept ähnelt etwas einem Puzzle für Fortgeschrittene. Man hat acht verschiedene Steinformen mit jeweils einer anderen Farbe zur Auswahl, um einen vorgegebenen Buchstaben oder ein Symbol zu bilden.

Ihr könnt die Steine dabei beliebig rotieren und sie an jedem gewünschten, freien Punkt auf der Spielfläche plazieren. Sitzt ein Stein an der falschen Stelle, so wird er einfach per Druck auf die Fernbedienung entfernt. Von jeder Steinsorte steht nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung.




Um das alles nicht zu einfach zu machen, spielt man gegen ein hartes Zeitlimit. Herumtrödeln oder längere Denkpausen sind also nicht möglich. Auch ein Zwei-Spieler-Modus steht hier zur Verfügung, um gegen die Familie antreten zu können. Im normalen Zwei-Spieler-Modus spielt jeder der beiden Spieler hintereinander einen Level durch und versucht, mehr Punkte im selben Level als der Partner zu machen. Im Team-Modus spielt jeder Spieler nur einen einzelnen Zug; also entweder setzt oder löscht er einen Stein. Sieger ist wieder, wer mehr Punkte pro Level erreichen kann. Nach jedem geschafften Level bekommt man ein vierstelliges Zahlencodewort. Mit diesem kann man später erneut zum Level zurückkehren. In der Mitte des Spielfelds ist eine freie Fläche, auf der sich die nachzubauende Form aufbaut. Hierauf plaziert man auch seine Steine. Darunter findet man eine Auflistung der verbleibenden Steine und am linken Rand schließlich die Punkte und die verbleibenden Sekunden.

Die Bewertung

Die Spielidee von *Lettrix* beweist einiges an Einfallsreichtum. Das Spielprinzip ist zwar im Grunde sehr einfach, wird aber durch die begrenzten verschiedenen Steinformen aufgewertet. Hierzu trägt auch die exzellente Steuerung bei. Sie ist genau auf das CDTV abgestimmt und kinderleicht zu bedienen. Selbige sollten aber lieber die Finger von *Lettrix* lassen, denn das Spiel ist sehr schwer. Das gnadenlose Zeitlimit läßt schon nach wenigen Spielstufen keine Zeit mehr zum Nachdenken, man muß instinktiv und schnell reagieren. Denken sollte man am besten in der Zeit, die ein Stein braucht, um bis zur passenden Stelle zu kommen. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades wird man aber nicht frustriert, vielmehr reizt es, den Level immer und immer wieder zu spielen, bis man es schließlich geschafft hat. Die Level sind zwar schwer, aber durchaus zu bewältigen. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus kommt viel Spaß auf, und unter dem Druck des Konkurrenten schafft man auch die schwersten Level plötzlich spielend.

Die Grafik ist zwar etwas besser als bei *Shiftrix*, die Möglichkeiten einer CD wurden aber auch hier nicht ausgeschöpft. Die Grafik und der Sound sind identisch mit der Originalversion. Der Bildschirm sieht zwar mit dem 3-D-Look nett aus, besondere Effekte oder ähnliches sucht man aber vergebens. Der Sound ist gut, aber es ist eben doch bloß einer. Andere Spiele zeigen hier die Möglichkeiten eines CDTV. Nichtsdestotrotz gehört *Lettrix* zu den gehobenen Denkspielen. Wen der hohe Schwierigkeitsgrad nicht stört, der findet einen echten Hit, den man endlich auch auf dem CDTV zu zweit genießen kann.

Lettrix	
Grafik:	4
Sound:	4
Motivation:	6


saugut!

Info

Name:	CDTV – Shiftrix&Lettrix
Hersteller:	Software 2000
Vertrieb:	United Software
Preis:	ca. DM 80,-
Lieferumfang:	CD, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	CDTV
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	CDTV

Tips & Tricks

Die wichtigsten Zahlencodes zu *Lettrix*:

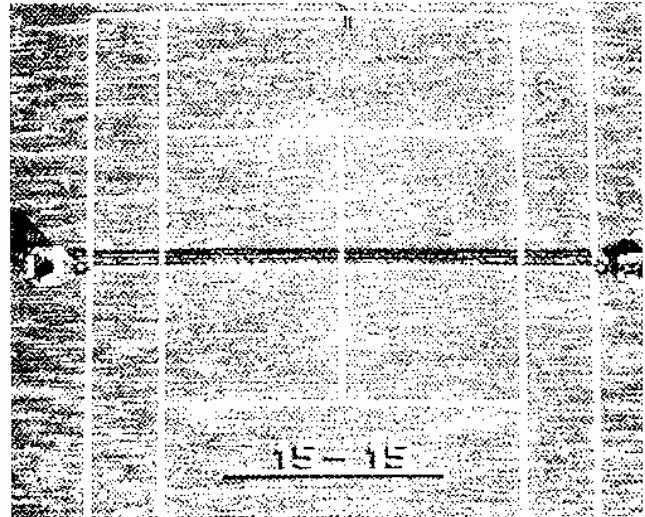
Level Paßwort

5	4489
10	2350
15	6719
20	9521
25	2245
30	1379
35	4830

Tie Break – CDTV

Die Story

Tennis ist schon ein nervenaufreibendes Spiel. Besonders, wenn man zu Hause vor dem Fernseher mit einem der ganz großen Stars mitfiebert. Doch manchem reicht das nicht, er will selbst einmal ein Profi sein. Das kann jetzt jeder CDTV-Besitzer mit *Tie*



Break. Simuliert wird eine Tenniskarriere nach den echten Weltranglisten-Punkten. Ihr sucht Euch einen Charakter aus und arbeitet Euch in der Rangliste nach oben. Dabei werden alle Spiele in die Bewertung mit einbezogen, wie im richtigen Tennis-Alltag auch.

Es gibt drei verschiedene Spielarten. Das World Tournament, das Tournament und das Training. Beim World Tournament steigt Ihr in die Weltrangliste aktiv ein. Dort könnt Ihr Eure Karrieredaten speichern und laden. Allerdings nur, wenn Ihr eine RAM-Karte für Euer CDTV besitzt. Sonst gehen die Daten nach dem Ausschalten verloren. Im Tournament-Modus gestaltet Ihr mit Euren Freunden Eure eigene Rangliste, die sich unter den vorhergenannten Voraussetzungen auch speichern und laden läßt. Im Training schließlich könnt Ihr, wie der Name schon sagt, trainieren. Eure Ergebnisse beeinflussen hier auf keine Weise die Ranglisten.

Vor allen Spielen kann man die Bespannungshärte des Schlägers und die Beschaffenheit des Untergrunds wählen. Diese haben Auswirkungen auf die Geschwindigkeit und die Plazierbarkeit der Bälle. Außerdem läßt sich natürlich noch die Anzahl der Gewinnsätze verändern. Im Spiel selber sieht man den Platz aus der Vogelperspektive. Alle gängigen Schlagarten sind möglich. Man kann z.B. einen Topspin-Lob schlagen. Wie und ob sie überhaupt gelingen, hängt von vielerlei Dingen ab, unter anderem von dem Zeitpunkt in der Ausholbewegung, an dem man den Ball trifft. Die Frage nach Vor- oder Rückhand fällt glücklicherweise aber der Computer selbst.

Neben dem eigentlichen Spiel gibt es noch eine Fülle weiterer Menüpunkte. Man kann sich eine kleine Übersicht über die wichtigsten Regeln des Tennis geben lassen oder sich eine Art Dia-Show mit Schwarzweißbildern aus der Geschichte des Tennis ansehen. CDTV-gerecht ist es auch möglich, aus 12 verschiedenen Digisounds von anderen Starbyte-Spielen zu wählen. *Tie Break* kann man mit einem Adapter sogar zu viert spielen, wobei jeder einzeln gegen den Computer antreten oder ein heißes Match mit seinen Freunden wagen kann.

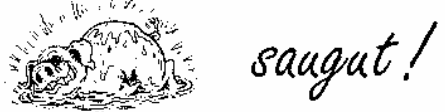
Die Bewertung

Um es bei *Tie Break* zu etwas zu bringen, muß man wirklich lange üben. Die Schlagvarianten sind so zahlreich und der Computer so penibel, daß man die erste Zeit wohl ausschließlich auf dem Trainingsplatz verbringen wird. Trotzdem macht es einen Heidenspaß, vor allem, wenn man die Möglichkeit hat, gegen einen oder mehrere Freunde zu spielen. Die Namen der Spieler im World Tournament sind gelungene Persiflagen auf existierende Spieler. Oder wolltet Ihr nicht schon immer mal gegen Boris Brösel spielen?

Die Sicht des Platzes von oben bietet generell einen guten Überblick, nur um die Höhe eines Balls einzuschätzen, ist diese etwas ungünstig. Die vielen Einstellmöglichkeiten lassen kaum noch Wünsche offen. Auch wenn sich so mancher einen Charakter-Modus a la *Great Courts II* gewünscht hätte. Mit CDTV-spezifischen Erweiterungen wurde nicht gegeizt, obwohl der Spielteil selber identisch mit der Computerversion blieb. Zu Anfang darf sich der Tennis-Fan an einem digitalisierten Schwarzweißfilm erfreuen, und auch die Tennisgeschichte als Dia-Show ist wirklich eine gute Idee. Noch sinnvoller ist die Möglichkeit, sich die Tennisregeln anzusehen. So entfällt lästiges Blättern in der Anleitung.

Als Zugabe erhält man obendrein noch zwölf Sounds der Oberklasse, die manchem jedoch schon bekannt vorkommen dürften. Auch Kleinigkeiten wurden nicht übersehen und so ist die Speichermöglichkeit erhalten geblieben, soweit dies möglich ist. Die Anleitung ist in gewohnter Starbyte-Qualität und in deutsch gehalten. Sie führt gut ins Tennis und in die Handhabung von *Tie Break* ein. Ein Programm, das für alle Sportspiel- und Tennisliebhaber ein absolutes Muß darstellt. Nicht nur, weil das Angebot in dieser Richtung momentan noch sehr beschränkt ist. Mancher wird sich jedoch an dem hohen Schwierigkeitsgrad die Zähne ausbeißen.

Tie Break	
Grafik:	5
Sound:	4
Motivation:	5



Info

Name:	Tie Break
Hersteller:	Starbyte
Vertrieb:	Bomico
Preis:	ca. DM 90,-
Lieferumfang:	eine CD, deutsche Anleitung
Hardware-Anforderung:	CDTV
Empfohlene Mindest-Konfiguration:	CDTV, RAM-Karte

Tips & Tricks

- Es existiert ein simpler Trick, um sich ohne große Mühe in der Rangliste nach oben zu schummeln. Man muß nur den ersten Ballwechsel gewinnen. Beim jetzigen Stand von 15 – 0 beendet man das Spiel mit Q. Der Computer rechnet nun das Spiel bis zum Ende hoch und spricht Euch den Sieg zu. Nicht gerade fair, aber wirksam. Hat man sich auf einem der oberen Plätze etabliert, so kann es vorkommen, daß man mit dieser Methode Spiele gewinnt, obwohl man 0 – 15 zurückliegt.
- An der Grundlinie sollte man grundsätzlich den Knopf zum Ausholen gedrückt halten, und ihn erst wieder loslassen, wenn der Spieler zum Netz vorläuft.

Power-Tips & Tricks

B.A.T. – Lösungshilfe

- In der Toilette des Astroports begegnest Du dem Agenten des B.A.T. Von ihm erhältst Du zahlreiche Gegenstände, unter anderem Waffen, eine Kreditkarte und ein Hologramm von Merigo.
- Zwischen 1.00 Uhr bis 6.00 Uhr kannst Du Lydia vor Ort besuchen. Um dem Privatclub einen Besuch abstatten zu dürfen, benötigst Du 50 Krells. Dort mußt Du beim Tanzen eine möglichst hohe Punktezahl erreichen.
- Nun hast Du ein Treffen mit Crisa Kortakis, wobei Du den Termin mit dem Videophone vereinbart hast. Sofern Du keine 5.500 Krells besitzt, hat Dir Lydia die Nummer beim Drag-Vermieter gegeben. Lydia bekommt von Crisa einen Juwel.
- Die Frau in der Bar (Bild D022) kennt die Rasse, die Merigo gesehen hat (siehe nächster Punkt).
- Der Kreatur zeigst Du Merigos Hologramm und schenkst ihr 40 Krells. Vom Monster erfährst Du dafür den Zeitpunkt, an dem es Merigo gesehen hat. Auch die X1F0-Karte verkauft die Kreatur gerne.
- Falls Du beim Angriff Merigos im X1F0 siegst, erhältst Du einen Schlüssel, mit dem Du die Tür zu den unterirdischen Gängen der Stadt öffnen kannst.
- Nun gelangst Du mit dem soeben erhaltenen Schlüssel zur Kontrollstation der unterirdischen Gänge.
- Wenn Lydia mit ihrem Juwel das System ausgelöst hat, hast Du die Möglichkeit, die D.O.P.-Karte zu finden, mit der man Vrangors Station in einer Simulation aufspüren kann.
- Beim Apotheker kaufst Du Dir Pillen, die gegen die seltsame Krankheit in den unterirdischen Gängen hilft.
- Bei der nun folgenden Begegnung mit Sloane im Bizzy Game mußt Du versuchen, sie im Spiel zu schlagen. Wenn Dir dies gelingt, gesellt sie sich von nun an zu Dir und begleitet Dich.
- Weiter geht's zum Zugang zur Schleuse, bei dem die Drags und der Dragvermieter zu finden sind.
- Auf der Suche nach der Epsilon-Station findest Du dort den herumlungernenden Vrangor. Wenn Du nun auf die Station schießt, färbt sich kurze Zeit später eine der beiden Seiten schwarz. Mit Deinem Drag fliegst Du zur zerstörten Seite und betrittst dort die Station.
- Im Raum des Schleusenpersonals (Bild D058) findest Du den Zugangscode für Vrangors Labor, den Du von oben nach unten eintippst.

— Jetzt kaufst Du Dir eine Nova, ausreichend viel Munition und mindestens ein Kraftfeld der Stärke 9.

— Es ist nun empfehlenswert, weniger als 5.500 Krells zu besitzen.

Beschreibung der Bilder

D002: Halle des Astroports

D003: Generalansicht der Toiletten des Astroports

D004: Innenansicht der Toiletten, wo sich der Agent am Anfang des Spiels befindet

D005: Halle des Astroports – Eingang zur Bar

D006: Bar – Generalansicht

D007: Platz vor dem Astroport

D008: Bar – Begegnung mit dem Krakoid

D009: Bar – Theke

D010: Fast-Bed

D011: Mecafood

D012: Straße

D013: Wechselautomat – Credits – Krells

D014: Straße

D015: Straße – Zugang zur Apotheke

D016: Kreuzung

D017: Apotheker – man kann bei ihm Pillen, Therapien, Lifepoints, etc. kaufen

D018: Straße

D019: Waffenhändler – hier gibt's Waffen und Munition zu kaufen

D020: Kreuzung

D021: Straße

D022: Bar

D023: Kreuzung der Schleuse

D024: Platz vor dem alten Gebäude

D025: Altes Gebäude

D026: Rote Meile – Zugang zur Spielhalle und zum Nachtclub

D027: Straße

D028: Straße

D029: Im Nachtclub

D030: +

D031: Tanzfläche

D032: Hotelrezeption

Cadaver – Lösungshilfe

Level 1

Allgemein ist zu sagen, daß man hinter jeden Gegenstand schauen sollte, da Schätze und Schlüssel oft im hintersten Winkel versteckt sind. Wenn man den Pickel wirft, verschwindet jede auch noch so undurchdringbar erscheinende Mauer. Die vier Schalter im entsprechenden Zimmer muß man in der Reihenfolge 1, 4, 3, 2 betätigen, damit der Weg ins Verlies des Drachens frei wird. Dort geht man allerdings erst hin, wenn man den Massaker-Spruch gelernt hat. Den Spruch erhält man, wenn man aus der kleinen Holzkiste die Urne nimmt und die Asche auf den Altar schüttet. In der Schrift kann man die Formel lesen und damit auch erlernen. Einige Räume weiter befindet sich ein Knopf, der nach Betätigung eine Fallgrube öffnet, in die man sich mit dem Seil herabläßt. Wenn man alle sechs Edelsteine gefunden hat, wirft man sie in den Sumpf. Nachdem man nun noch den Drachen mit dem Massaker-Spruch getötet und sich dessen Kadaver angesehen hat, gelangt man durch die Tür im Nebenzimmer in den nächsten Level.

Level 2

Am Anfang muß man beachten, daß man, außer den Zaubertränken und -sprüchen, nichts mehr im Rucksack hat. Dafür hat man aber nun Platz für die sechs Teleportsteine und eine Urne, die in diesem Level gefunden werden müssen. Die Teleportsteine sind im gesamten Gebiet verstreut. Das Gefäß im vierten Raum muß man zuerst mit Asche füllen, bevor man es mitnehmen kann. Die vier Schalter, die man hier auch wieder findet, werden in der Reihenfolge 1, 3, 2, 1 geschaltet. Die zahlreichen Augenmonster, die in einigen Räumen lauern, kann man nur mit dem »Schlafe«-Spruch außer Gefecht setzen. Die Säule kann Karodoc erst nach einem großen Schluck von dem Stärketrank vor das Podest stellen und erhält dann drei, zuvor unerreichbare Gegenstände. Im Irrgarten liegt der fehlende Edelstein, den man zusammen mit der Urne auf den Block legt. Wenn die sechs Teleporter in das Loch gelegt worden sind, kann man den Kreis betreten, um in den dritten Level zu gelangen.

Soweit zu den ersten beiden Levels. Abschließend noch zwei allgemeine Hinweise zu *Cadaver*:

- Auf der Diskette darf man insgesamt 10 Spielstände abspeichern. Leider verbrauchen sich bei jedem Abspeichern die Goldvorräte des Ritters. Sobald man aber den passenden Zauberspruch hat, kann man so oft abspeichern wie man möchte.
- Wenn man gegen den Endgegner antreten möchte, muß man unbedingt vorher alle Stärketränke verwenden, da während des Kampfes keine Gelegenheit mehr dazu besteht.

Elvira-Mistress Of The Dark – Komplettlösung

Du stehst vor Elviras Burg, zwei Schritte vor dem großen Abenteuer. Am Anfang landest Du gleich unweigerlich im Kerker. Kurz darauf bittet Dich die Horror-Queen um Deine Hilfe. Du mußt 6 magische Schlüssel finden, mit deren Hilfe Elvira ihrer Uroma Emelda einen Strich durch ihre finsternen Pläne machen will.

Nachdem Du auf freiem Fuß bist, befindest Du Dich im Schloßhof. Ein paar Schritte weiter und Du bist am Eingang zu Elviras luxuriöser Herberge. Wenn Du Dich nach rechts drehst, stehst Du direkt vor der Tür zum Wohnzimmer. Dort liegen einige Holzstücke, von denen Du Dir einen praktischen Pfahl nimmst. Auf der gegenüberliegenden Seite des Gangs nimmst Du Dir aus der Bibliothek ein verstaubtes Zauberbuch. Aus der Bar nimmst Du Dir noch ein Bündel Kräuter. Die Waffenkammer befindet sich rechts von der Eingangshalle. Nachdem Du den wacheschiebenden Ritter k.o. geschlagen hast, nimmst Du Dir den Schild, die Armbrust und das Schwert. Zwei dafür passende Bolzen findest Du in den Schubladen der Nachttische im Obergeschoß. Die Bibel, die Du bei der Erkundung der ersten Etage findest, solltest Du auch mitnehmen, wobei Du der schlafenden Vampirin nicht zu nahe treten solltest. In der Küche im Erdgeschoß mußt Du der dort wartenden Auftraggeberin einen Zwischenbericht geben. Das Glas mit Honig gibst Du ihr zusammen mit den Kräutern, woraus sie Dir dann einen Zauberhonig macht.

Jetzt gehst Du über den Hof durch den Nebenausgang hinaus in den Gemüsegarten, wo Du einige der wuchernden Gewächse mitnehmen solltest. Die Bäume und Sträucher solltest Du mehrmals absuchen, um an alle Zutaten zu kommen. Im Gartenhäuschen nimmst Du Dir ein paar Maden vom Leichnam des ermordeten Gärtners, ein Kreuz und einen Hammer. Die Keksdose auf dem Tisch, das Sieb, die Samen und die Zwiebeln nimmst Du auch mit. Mit dem Schlüssel kannst Du die kleine Tür hinter dem Ausgang öffnen. Leider wollen Dir die Mönche die kostbaren Gewächse nicht überlassen und müssen deswegen sterben. Die magische Formel des Honigs wendest Du vor den Gemüsebeeten an und bedienst Dich dann an den Kräutern.

Zurück im Schloßhof, gehst Du zu den Schmieden. Den in der Truhe liegenden Schlüssel wirfst Du ins Feuer, wobei Du gleichzeitig einen der Bolzen ins Feuer hältst. Vorher mußt Du aber das Kreuz in die Schale gelegt haben, damit diese Prozedur sakrale Weihen erfährt. Mit der Armbrust und dem eben gefertigten Spezialgeschoß tötest Du den um die Ecke lauermnden Werwolf. Danach nimmst Du Dir das Roßhaar und die Handvoll Heu. Die Blutsaugerin im Haupthaus erledigst Du auch, indem Du ihr mit Hammer und Holzpfahl zu Leibe rückst. In ihrem Nachtkästchen findest Du einen weiteren Bolzen, den Du natürlich auch mitnimmst. Im burgigen Verlies nimmst Du Dir einige der Kleintiere mit. Aus der Folterkammer nimmst Du Dir den goldenen Schlüssel, den das Skelett in der Hand hält. Als Gegenleistung begräbst Du die sterblichen Überreste in dem dafür passenden Sarg, wobei Du dadurch eine Zange erhältst. Die alte Frau, die Dir in der Küche ein Messer in den Bauch rammen möchte, bewirfst Du mit dem aus der Folterkammer mitgebrachten Salz.

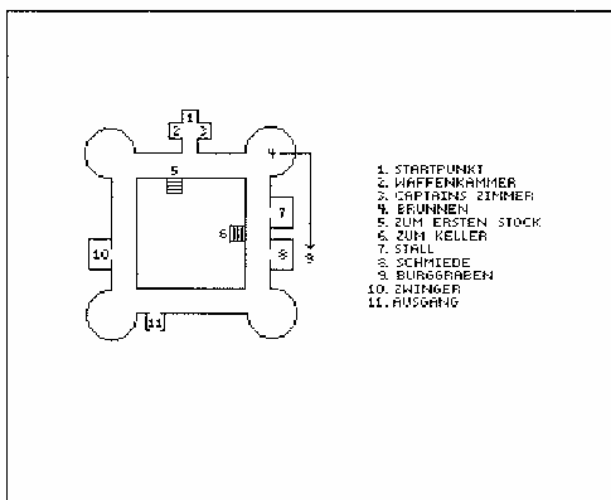
Im Kräutergarten holst Du Dir von der Zielscheibe die Darts-Pfeile und trainierst bei dieser Gelegenheit Deine Zielgenauigkeit. Mit der Armbrust erschießt Du, ein paar Schritte weiter, den besonders aggressiven Vogel. Dafür erhältst Du einen Schlüssel, eine Feder und einen Pfeil. Jetzt hast Du genug Kampferfahrung, um den Schlüsselmeister vom Anfang zu besiegen. Hinter dem Zettel an der Pinnwand findest Du einen weiteren der gesuchten Schlüssel.

Mit der Zange holst Du Dir aus dem Herd in der Küche ein Stück Kohle. Damit gehst Du nun auf den Turm im Westen und entfachst die Lunte der Kanone. Am Eingang legst Du alle Gegenstände, außer Waffen und Schild, Deines Inventars ab und gehst dann ins Labyrinth, wo Du auf zahlreiche Gnome und Ritter stößt. In einem Gebüsch findest Du einen Ring, und am romantischen Teich stößt Du auf seltsame Gewächse.

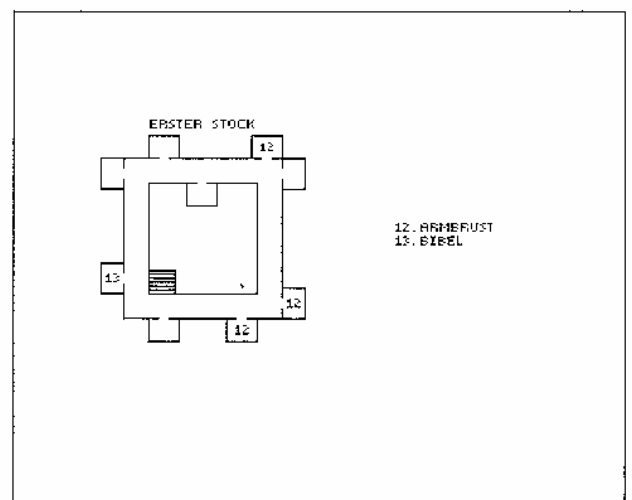
In der Burgkirche trittst Du zum Altar und setzt den Ring in das Kreuz ein. Im dahinterliegenden Geheimgang liegt eine Krone und die Wand öffnet sich, nachdem Du kurz in der Bibel gelesen hast. Die Statue wird mit der Krone bedacht und läßt daraufhin das Schwert fallen. Mit der neuen Ausrüstung tötest Du nun das Steinmonster in den Katakomben und nimmst Dir dann den Stein und den Schlüssel aus dem Sarg.

Nun gehst Du zum Brunnen vor dem Süd-Turm und dort in den Burggraben. Mit dem goldenen Schlüssel öffnest Du das Gitter und läufst dann schnell durch das Wasser, da sonst die Luft knapp wird. In dem Griff des Schwerts am Ende des Burggrabens findest Du noch einen Schlüssel. In der Scheune ganz rechts an der Wand erhältst Du den vorletzten Schlüssel. Links hinter dem Speisenaufzug findest Du mit Hilfe eines Zauberspruchs von Elvira die Bedeutung der Kräuter. Im Ost-Turm benutzt Du die Schlüssel einen nach dem anderen in den Schlössern der Truhe und nimmst Dir dann Dolch und Zauberspruchrolle.

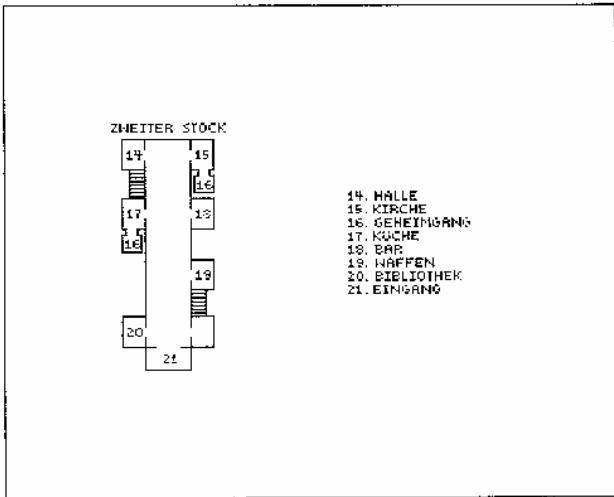
Damit gehst Du zum Finale in die Katakomben und steckst den Stein in das Loch im Boden. Wenn Emelda erscheint, rammst Du das Schwert in den Altar und verliert den Inhalt der Schriftrolle. Die dadurch so stark geschwächte Schurkin erledigst Du dann mit einem Dolchstoß. Elvira bedankt sich zur Belohnung bei Dir und der Spuk ist vorbei.



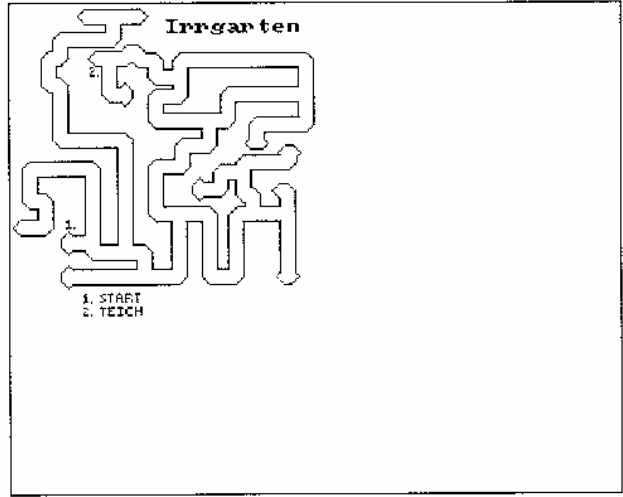
Elviras Burg



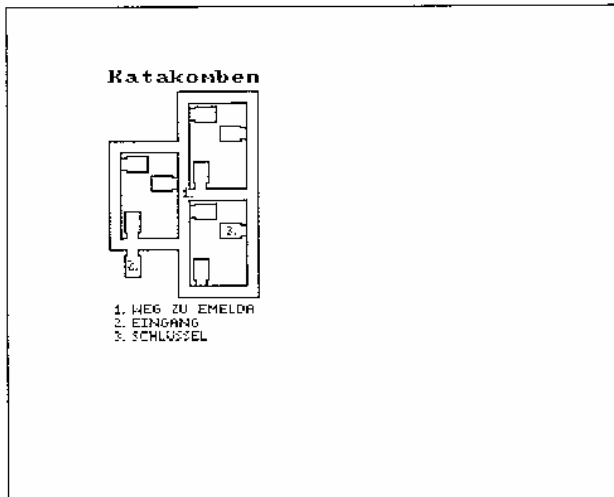
Erster Stock



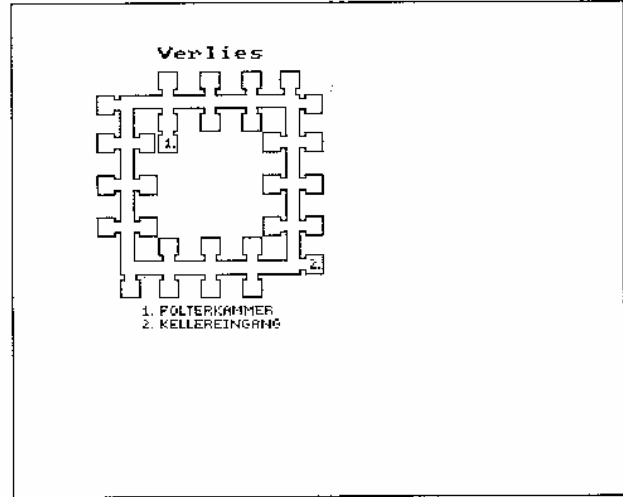
Zweiter Stock



Irrgarten



Katakomben



Verlies

Eye Of The Beholder

Allgemeine Hinweise:

- In einer schlagkräftigen Truppe sollten neben den Magiern vor allem auch die Krieger nicht fehlen. Die Kämpfer können beispielsweise bei Monstern länger durchhalten und kennen sich auch im Waffengebrauch sehr gut aus. Aber auch die Magier sind sehr nützlich, wenn sie z.B. in einer brenzligen Situation einfach die gesamte Gruppe an einen sicheren Ort teleportieren.
- Im Kampf verteidigen sich die ersten beiden Figuren mit Axt und Säbel. Diese beiden darf man auf keinen Fall hinter den nächsten Mitstreitern, nämlich die Bogenschützen und Magier, postieren, da die Krieger sonst die eigenen Leute angreifen.
- Neue Zaubersprüche können, im Gegensatz zu anderen Rollenspielen dieser Art, erst nach ausgiebigem Schlaf verwendet werden, wobei sie nach einmaligem Gebrauch gleich wieder verschwunden sind, aber nun schneller wieder angeeignet werden können. Während dem Schlaf regeneriert sich auch automatisch wieder die Energie der Abenteurer.
- Jeden getöteten Gegner sollte man – wenn möglich – nach nützlichen Gegenständen und auch nach verbrauchten Pfeilen, Wurfsternen etc. absuchen.
- Alle gefundenen Gegenstände sollte man möglichst gleichmäßig in der Gruppe verteilen.

Level 1

Die Schalter an den Wänden öffnen durch Anklicken Geheimgänge und Bonusobjekte. Dolche sind beispielsweise eine effektive Waffe gegen die zahlreichen Widersacher.

Level 2

Da hier viele durchlässige Wände, Drehscheiben und Transmitter zu finden sind und für Verwirrung sorgen, sollte man stets den Kompaß im Auge behalten. Mit den Dolchen kann man die im Boden befindlichen Löcher schließen.

Level 3

Das Diamantschloß am Ausgang kann man unkompliziert öffnen, indem man den Diamanten in das Auge über der Tür plaziert.

Indiana Jones And The Last Crusade – Komplettlösung

Wenn Du schon mal gerade in der Sporthalle bist, kannst Du ja auch gleich mal ein bißchen Boxen üben. Wenn Du in Dein Büro kommst, mußt Du zuerst die aufgebrachten Studenten beruhigen, um dann in Dein Studienzimmer gelangen zu können. Unter einem Haufen von Post findest Du ein Päckchen, in dem das Gral-Tagebuch ist.

Da Du nicht mehr durchs Büro zurückgehen kannst, mußt Du durchs Fenster steigen, woraufhin Du von zwei Typen zu einem gewissen Donovan gefahren wirst. Von ihm erfährst Du nun, daß Dein Vater auf der Suche nach dem heiligen Gral verschollen ist. Nach dieser Nachricht schaust Du natürlich gleich in Henrys Haus vorbei, in dem eine schlimme Unordnung herrscht.

Hier solltest Du Dir ein Bild von der Wand und ein altes Buch aus der Truhe neben der Tür mitnehmen. Um an das Buch zu kommen, mußt Du zuerst den Bücherschrank neben dem Schreibtisch umkippen und den Klebebandklumpen abziehen. Wenn Du den Klumpen in das Säureglas im Studienzimmer legst, kommt ein kleiner Schlüssel zum Vorschein. Mit diesem Schlüssel kannst Du jetzt die Truhe, die mit einer Pflanze und einer Tischdecke getarnt ist, öffnen.

Nun ist es an der Zeit, nach Venedig zu reisen. Hier verläßt Du erst mal die Bibliothek und gehst die Treppe rauf zu den Restaurantgästen, wo Du Dir die Weinflasche mitnimmst, nachdem Du Dir diese genau angesehen hast. Jetzt kehrst Du wieder in die Bibliothek zurück, wo Du in den Seitenräumen nach drei bestimmten Exemplaren suchen mußt. Wenn Du in die Bücherregale schaust, müßtest Du eine Hitler-Biografie, einen Kartenband mit einem Plan der Katakomben und ein Buch über Flugzeuge finden.

Im Raum mit den Metallpfosten und der roten Kordel, die Du natürlich mitnimmst, schaust Du ins Gral-Tagebuch, um dann den Raum zu suchen, in dem genau das im Buch beschriebene Fenster ist.

Wenn Du den Raum gefunden hast, schaust Du noch mal ins Buch, um die Steinplatte richtig zu bestimmen, wobei die Plattennummer auf der im Buch beschriebenen Säule zu finden ist. Wenn Du die richtige Platte bestimmt hast, schlägst Du diese mit dem Metallpfosten ein, und schon bist Du in den Katakomben.

Damit Du Dich nicht verläufst, solltest Du gelegentlich ins Kartenbuch schauen. Zuerst mußt Du Dir im folgenden Raum den Metallhaken vom Piraten-Skelett nehmen und danach den Raum finden, in dem Du die Flasche mit Wasser füllen kannst. Wenn Du diesen gefunden und die Flasche gefüllt hast, begießt Du die Fackel mit Wasser und bewegst dieselbe, woraufhin Du durch eine Falltür eine Etage tiefer gelangst.

In dem Raum mit der tropfenden Deckenplatte befestigst Du den Metallhaken an der Steinplatte. Wenn Du nun die Platte mit Hilfe Deiner Peitsche weziehst, läuft das Wasser aus dem See, der Dir eine Etage höher das Weiterkommen versperrte. Über die Leiter kletterst Du wieder ein Stockwerk höher und gehst dann durch den jetzt freigewordenen Raum und kommst zu einer kaputten Maschine. Um die Maschine zu reparieren, benutzt Du die rote Kordel als Keilriemen und drehst an dem Rad, um diese wieder in Gang zu setzen.

Im Raum mit den drei Statuen mußt Du wieder ins Gral-Tagebuch schauen, um zu sehen, wie diese gestellt werden müssen, damit der Durchgang geöffnet wird. Das Tagebuch benötigst Du auch im Totenschädelraum, da Du dort eine bestimmte Notenfolge auf den Schädeln spielen mußt. Nachdem Du auch dieses Problem gelöst hast, gelangst Du zum Sarg des Gral-Ritters und verläßt dann durch das Gitter die Katakomben.

Da Henry Jones in einem Schloß gefangengehalten wird, nimmst Du das nächste Flugzeug, um Deinen Vater zu befreien. Im Schloß angekommen, schlägst Du den Diener, mit Hilfe Deiner umwerfenden Boxkünste, k.o. und gehst dann nach oben, um dort dem betrunkenen Soldaten den Krug wegzunehmen. In der Küche füllst Du den Krug mit Bier und löschst damit das Feuer, um den Braten mitnehmen zu können. Nach dieser Aktion füllst Du den Krug erneut mit Bier und nimmst ihn mit. Bei weiteren Begegnungen mit Soldaten solltest Du versuchen, einen Kampf möglichst zu vermeiden und dafür die Leute lieber mit Worten oder Gegenständen milde zu stimmen.

In der Eingangshalle findest Du eine Dieneruniform, mit der Du unbehelligt an den Soldaten in diesem Stockwerk vorbeikommst, sofern Du die richtigen Antworten bei den Dialogen gibst. Im ersten Stock findest Du in einer Kiste eine zu klein geratene Uniform, in der ein wichtiger Schlüssel steckt, mit dem Du die graue Uniform, die in einem anderen Raum hängt, von ihrem Schloß befreien kannst.

Der Wache, die im Alarmsystemraum sitzt, bietest Du die Biografie an, um, wenn Du alleine bist, das Bier in die Schlitz zu schütten, was einen Ausfall des System bewirkt. Mit dem Bild, das Du aus Henrys Haus mitgenommen hast, stimmst Du einen weiteren Soldaten friedlich und gehst dann ins oberste Stockwerk, wo Dein Vater gefangen gehalten wird. Wenn Du dem Hund, der den Aktenschrank bewacht, den Braten gibst, ist dieser keine Gefahr mehr für Dich.

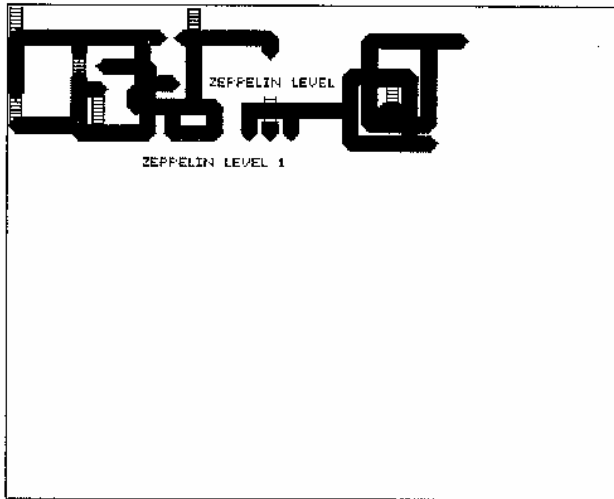
Jetzt nimmst Du den Pokal und den Paß aus dem Aktenschrank und gehst dann in die Küche, um den Pokal mit Bier zu füllen. Das Bier bietest Du nun dem starken Blondschof im obersten Stockwerk an, der dann nach Genuß des Gebräus auch für einen ungeübten Boxer kein größeres Problem mehr darstellen dürfte. In dem dahinterliegenden Raum hängt an einer Kerze ein silberner Schlüssel, mit dem Du die drei verriegelten Türen öffnen kannst.

Und hier findest Du nach langer Suche auch endlich Deinen Vater, den Du jedoch nun auch nicht befreien kannst, da Du selbst gefangengenommen wirst. Dem Kommandanten gibst Du das alte Buch, aber nicht das Gral-Tagebuch. Jetzt mußt Du unbedingt abspeichern, da Du Dich und Deinen Vater auf höchst gefährliche Weise befreien mußt.

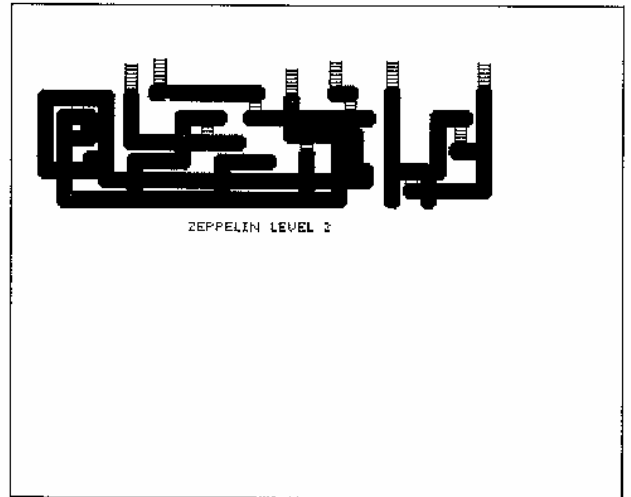
Um die Fesseln durchzuschneiden, rückst Du mit dem Stuhl unter die Axt und gibst der Ritterrüstung einen Schubs, woraufhin die Axt herunterschnellt und hoffentlich nur die Fesseln und nicht einen von beiden zerschneidet. Wenn Du Dich nun unversehrt befreit hast, berührst Du die linke Statue am Kamin und entkommst aus dem Schloß.

Mit dem Flugzeugbuch dürftest Du keine größeren Probleme mit dem Starten des Doppeldeckers haben. Für den Fall, daß Du das Buch nicht dabei hast, bleibt Dir aber noch der Zeppelin. Wenn Du beim Tempel ankommen bist, wird Dein Vater von Donovan erschossen.

Du mußt jetzt drei Prüfungen bestehen, um den lebenspendenden Gral zu erhalten und somit Henry zu retten. In der ersten Prüfung gehst Du zu dem Punkt vor dem Schlitz auf dem Boden, der im Original-Gral-Tagebuch aufgezeichnet ist. Bei Prüfung Nummer zwei darfst Du nur die Buchstaben des oben angezeigten Worts betreten. Für die dritte und letzte Prüfung mußt Du, wieder mit Hilfe des Tagebuchs, den Gral identifizieren und mit Wasser füllen. Das Wasser gießt Du dann über die Wunde von Henry, woraufhin dieser wiederbelebt wird. Mit der Peitsche holst Du Dir abschließend noch den Gral aus der Spalte, durch die Dr. Schneider verschwunden ist, und überreichst dem Gral-Ritter das unvorstellbar wertvolle Stück und beendest damit dieses Spiel.



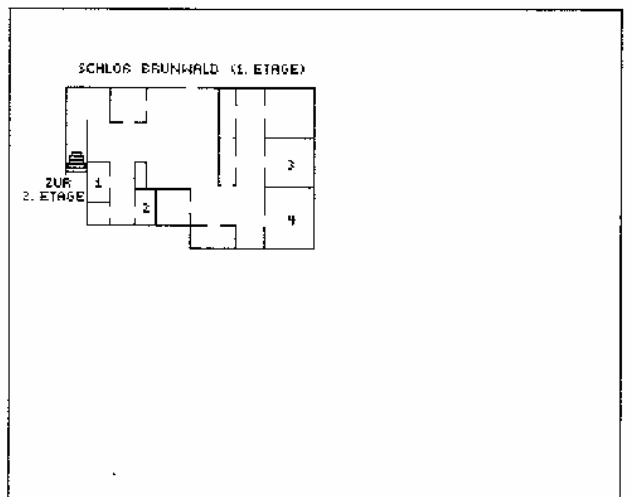
Zeppelin-Level 1



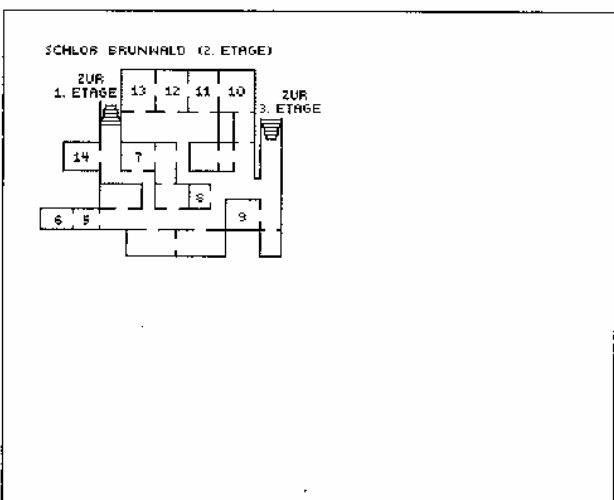
Zeppelin-Level 2



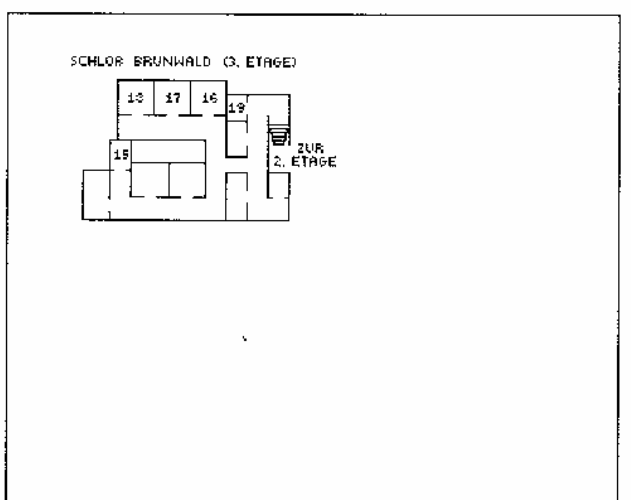
Zeppelin-Level 3



Schloß Brunwald (1. Etage)



Schloß Brunwald (2. Etage)



Schloß Brunwald (3. Etage)

Indiana Jones And The Last Crusade – Fragen und Antworten

USA

In der Schule

Was kann man in der Sporthalle tun?

Man kann ein Paar Trainingsrunden mit dem Boxer im Ring drehen. Dazu sollte man aber passendere Kleidung tragen und sich deswegen vorher in der Umkleidekabine umziehen. Danach kann man die Techniken des Boxens erlernen und verbessern.

Was sollte man auf dem Flur machen?

Man könnte sich doch mal mit dem alten Freund Marcus Brody unterhalten. Dabei fragt man ihn über alle wissenswerten und neuen Dinge aus. Den dabei genannten Namen des Geologie-Professors sollte man sich gut merken.

Wie kann man sich in der Schule zurechtfinden?

Die linke Tür führt nach draußen auf die Straße, die zwei Türen daneben in Klassenzimmer. Wichtig ist nur der hinter dem Vorraum mit den meuternden Studenten liegende Studienraum.

Wie kommt man an den meuternden Studenten vorbei?

Wenn man zu den Studenten ein paar besänftigende Worte, jeweils die dritte Dialogreihe, sagt, beruhigen diese sich so weit, daß man zumindest in den Studienraum kommen kann.

Welche Gegenstände im Studienraum sind wichtig?

Die zahlreichen Kunstschatze und Souvenirs sind zwar einen Blick wert, jedoch für die Lösung des Spiels absolut nutzlos. Auf dem Schreibtisch befindet sich aber unter dem Papierhaufen das sehr wichtige Gral-Tagebuch.

Wie kann man das Büro verlassen?

Wenn die Studenten immer noch im Vorzimmer sind, kann man den Studienraum nicht so ohne weiteres verlassen, da die Tür blockiert ist. Einziger Ausweg ist das rechte Fenster.

Wie kann man den Kidnappern entgehen?

Gar nicht, aber die Kidnapper bringen Indiana Jones nur zu ihrem Auftraggeber Donovan. Ein Gespräch mit ihm ist sehr aufschlußreich.

Was sollte man nach dem Gespräch machen?

Wenn man im Besitz des Gral-Tagebuchs ist, könnte man eigentlich nach Venedig reisen. Vorher sollte man aber noch in Henrys Haus vorbeischaun.

In Henrys Haus

Muß man das Haus wirklich aufsuchen?

Für die Lösung des Spiels ist dieser Hausbesuch nicht zwingend nötig. In dem Haus gibt es aber zwei interessante Gegenstände, die es einem später leichter machen, nämlich ein Bild an der Wand und ein Buch in einer Truhe.

Wie läßt sich die Truhe öffnen?

Der passende Schlüssel ist in einem Klebebandklumpen an der Rückseite des rechten Wandschranks zu finden.

Wie entfernt man das Klebeband?

In einem Glas mit Lösungsmittel, das im Studienzimmer zu finden ist, kann man das Klebeband auflösen.

Venedig

In der Bibliothek

Was kann man in der Bibliothek unternehmen?

Hier muß man den versteckten Zugang zu den Katakomben finden und in den Bücherregalen nach drei wichtigen Büchern suchen.

Wo findet man die besonderen Bücher?

Wenn man mit der »Was ist«-Funktion durch die Bücherreihen fährt, müßte man eine Flugzeuganleitung, eine Hitlerbiografie und Kartenbuch der Katakomben finden.

Wo findet man den Eingang zu den Katakomben?

Da Henry wichtige Dinge in sein Tagebuch geschrieben hat, sollte man nun selbst auch einen Blick hinein werfen.

Was bedeuten im Tagebuch die Skizzen und Zahlen?

Das Fenster, das im Tagebuch skizziert ist, deutet auf den Raum, in dem sich der Eingang zu den Katakomben befindet.

Unter welcher Steinplatte findet man den Eingang?

Im Tagebuch steht, welche der beiden Inschriften auf den Säulen gewählt werden muß und welche Zahl auf die richtige Steinplatte deutet.

Wie entfernt man die Steinplatte?

Mit dem Metallpfosten, der auch in der Bibliothek zu finden ist, kann man die brüchige Steinplatte leicht einschlagen.

In den Katakomben von Venedig

Im Raum mit den zwei Skeletten

Was kann man mit den Skeletten anfangen?

Eines der beiden Skelette hat anstatt einer Hand einen Haken, den man auf alle Fälle mitnehmen sollte.

Im Fackelraum

Wie kann man die Fackel aus der Wand ziehen?

Da die Fackel mit Schlamm, der mittlerweile getrocknet ist, an die Wand geklebt wurde, kann man sie nicht so ohne weiteres bewegen. Wenn man den Schlamm jedoch anfeuchten würde, ließe sich die Fackel sicher leicht bewegen.

Wo kann man Wasser finden?

Nicht weit von hier gibt es eine Kammer, in der ein großes Wasserbecken ist. Mit einem geeigneten Gefäß, z.B. einer Weinflasche, kann man das Wasser zur Fackel transportieren und diese dann begießen.

Woher bekommt man eine Weinflasche?

Im Restaurant vor der Bibliothek sitzt ein Mann, der geradezu begeistert von dem Wein ist, den er bestellt hat. Mit ein paar geeigneten Worten kann man seine Meinung über den Wein ändern und die Flasche mitnehmen.

An der Steinbrücke

Wie kann man den Stöpsel an der Decke erreichen?

Wenn man den Haken vom Skelett als Verlängerung nimmt, kann man diesen am Stöpsel befestigen und mit Hilfe der Peitsche nach unten ziehen.

Woher kommt das Wasser, nachdem der Stöpsel rausgezogen wurde?

Das Wasser läuft aus dem Becken ein Stockwerk höher, das vorhin noch den Durchgang versperrte.

Im Raum mit der seltsamen Maschine

Wofür ist die Maschine gedacht?

Die Maschine, die mit einer Eisenkette verbunden ist, kann einen Durchgang öffnen. Leider ist die Maschine kaputt und muß deshalb repariert werden.

Wie kann man die Maschine reparieren?

Den fehlenden Keilriemen kann man mit der roten Kordel aus der Bibliothek ersetzen. Wenn man jetzt das rechte Rad dreht, bewegt sich die Eisenkette.

An den drei Statuen

Welche Bedeutung haben die Statuen?

Die Statuen, die sich drehen lassen, öffnen in der richtigen Stellung einen weiteren Durchgang.

Wo kann man die Kombination der Statuen erfahren?

Ein Blick ins Gral-Tagebuch würde die Sache erheblich vereinfachen.

In der Kammer mit den sechs Totenköpfen

Wie läßt sich die Tür öffnen?

Da die Totenköpfe eine Art altertümliches Schlagzeug darstellen, muß man darauf eine bestimmte Notenfolge spielen, damit sich die Tür öffnet. Die Melodie kann man natürlich auch im Tagebuch finden.

Welche Note steht für welchen Totenkopf?

Der erste Totenkopf von links steht für die höchste, der ganz rechts stehende für die tiefste Note.

In der Grabkammer des Kreuzritters

Sollte man den Sarg öffnen?

Keine Angst, es werden keine bösen Geister erscheinen, dafür ist aber ein Blick auf den Schild äußerst wichtig.

Wie kann man die Grabkammer verlassen, ohne wieder den ganzen Weg zurückzugehen?

Das rostige Gitter, das sich nur von dieser Seite öffnen läßt, kann ganz einfach herausgenommen werden. Dahinter kommt man durch den Kanaldeckel wieder ins Freie.

Schloß Brunwald

Erdgeschoß

Wie kann man an den zahlreichen Wachen vorbeikommen?

Man kann entweder versuchen, sich an den Wachen vorbeizuschleichen, sie im Boxkampf k.o. schlagen oder sie in ein Gespräch verwickeln, was die meisten IQ-Punkte bringt.

Wie kommt man an die graue Uniform?

Der Schlüssel, um die Uniform vom Schloß zu befreien, liegt in einer Truhe in Raum 8 im ersten Stock.

Wie kann man sich das Spanferkel aus der Küche nehmen?

Da das Schwein zum Anfassen zu heiß ist, müßte man versuchen, es irgendwie abzukühlen.

Wo bekommt man einen Behälter, um das Bier zum Kamin zu transportieren?

Man muß versuchen, dem betrunkenen Wächter im Raum nebenan den Bierkrug abzunehmen. Den Krug kann man nun füllen und damit das Kaminfeuer löschen.

Erste Etage

Wie kann man nach zahlreichen Boxkämpfen wieder neue Kraft erlangen?

In Raum 9 befindet sich ein Gegenstand, der wieder neue Kraft verleiht. Von nun an sollte man aber zur Überredungstaktik übergehen, anstatt sich mit allen Wachen anzulegen.

Gibt es in der Bildergalerie einen versteckten Hinweis?

Das Bild links in der Ecke, das ein bißchen fehl plaziert erscheint, verbirgt etwas Wichtiges.

Wo kann man die Kombination des Safes erfahren?

Der Wache vor dem Raum muß man das Bild aus Henrys Haus geben. Wenn die Wache zu Colonel Vogel geht, wird das Versteck der Kombination gezeigt. Sollte man das Bild nicht dabei haben oder schon an der Wache vorbeigelaufen sein, kann man die Kombination nicht mehr erfahren.

Wofür ist das Gerät in der Schaltzentrale gedacht?

Es handelt sich hierbei um eine Alarmanlage, die man mit einem Krug Bier leicht außer Gefecht setzen kann.

Wie kann man den Wächter der Alarmanlage ablenken?

Der Wächter interessiert sich sehr für die Hitler-Biografie aus der Bibliothek in Venedig.

Wie kommt man auf dem Fenstersims weiter?

Wenn man den lockeren Stein aus der Wand von Raum 12 schiebt, kann man die Peitsche am Vorsprung befestigen und eine Etage nach oben klettern.

Zweite Etage

Wie kann man am Hund vorbeikommen?

Das Spanferkel dürfte den Hund, der übrigens ziemlich hungrig aussieht, durchaus interessieren.

Wie kommt man an Biff vorbei?

Da Biff im Boxkampf unschlagbar ist, muß man ihm eine große Menge Bier anbieten, allerdings nicht in einem Krug, sondern am besten in einem Pokal.

Wo findet man einen Pokal?

Im Zimmer von Colonel Vogel steht ein Pokal, der für Biff groß genug sein müßte. Nachdem man das Gefäß in der Küche aufgefüllt hat, bietet man Biff das Bier an. Nun dürfte es kein Problem mehr darstellen, an dem großen Kerl vorbeizukommen.

Berlin

Was soll man Hitler zum Unterschreiben geben?

Wenn man die Biografie noch hat, kann man sie nach einer Unterschrift noch besser zur Bestechung verwenden. Am besten ist es aber, wenn man den Passierschein aus Schloß Brunwald unterschreiben läßt, da man dadurch später unbehelligt an allen Sperren vorbeikommt.

Am Flugplatz

Wie läßt sich der Doppeldecker starten?

Ein Blick in die Anleitung aus Venedig beantwortet alle Fragen zum Flugzeugstart.

Im Doppeldecker

In der Mitte des Bildschirms sollte der Ausgangspunkt sein. Wenn sich das Fadenkreuz auf das gegnerische Flugzeug eingestellt hat, sollte man von diesem wegsteuern. Ist das Flugzeug getroffen, steuert man wieder in die Mitte.

Welche Auswirkungen hat es, besonders viele Flugzeuge abzuschießen?

Je mehr Flugzeuge abgeschossen wurden, desto weniger Kontrollposten sind nach dem Absturz zu passieren.

Die Kontrollposten

Wie kann man die Kontrollposten passieren, ohne sich mit allen Wachen schlagen zu müssen?

Genauso wie auf dem Schloß lassen sich viele der Wachen durch Geld oder bestimmte Gegenstände bestechen, aber auch durch gezielte Worte läßt sich oft etwas erreichen.

Gibt es eine unkomplizierte Möglichkeit, um an den Kontrollpunkten vorbeizukommen?

Mit dem Flugzeug lassen sich maximal 6 Kontrollposten überfliegen. Wenn man den von Hitler unterschriebenen Passierschein besitzt, gibt es gar keine Probleme.

Die Drei Prüfungen

Kann man Donovan daran hindern, Henry zu erschießen?

Leider nicht, aber durch einen Schluck aus dem heiligen Gral kann Henry wiederbelebt werden.

Wie kann man unbeschadet durch die erste Prüfung gelangen?

Die im Tagebuch enthaltene Skizze der Falle zeigt mit einem Kreuz auf die einzig sichere Stelle. Wenn man auf dem Weg auf den kleinen hellen Punkt klickt, zieht Indiana Jones im richtigen Moment den Kopf ein.

Wie soll man das Parkett in der zweiten Prüfung überqueren?

Hier dürfen nur die Felder betreten werden, deren Buchstaben in dem oben eingeblendeten Wort erscheinen.

Wie kann man in der dritten Prüfung die Brücke sicher überqueren?

Man muß ganz einfach zielstrebig und vor allem ohne zu zögern über die Brücke gehen.

Was fängt man mit dem Gral an?

Nachdem man den Gral mit Wasser gefüllt hat und testweise einen Schluck daraus genommen hat, begießt man Henrys Wunde.

Wie kann man den Gral aus der Spalte holen?

Leider kann der hübschen Elsa nicht mehr geholfen werden, aber der Gral kann mit Hilfe der Peitsche leicht aus der Spalte gezogen werden.

Soll man den Gral mitnehmen?

Obwohl der Gral unschätzbar wertvoll ist, bringt ihn Indiana Jones seinem Besitzer, nämlich dem Kreuzritter, zurück, womit dieses Abenteuer beendet wäre.

Indiana Jones' Objektliste

Fundort/Gegenstand	Funktion
Turnhalle	Lichtschalter schaltet das Licht aus
Umkleidekabine	zum Umkleiden vor den Boxen
Gong	Start der Sparringsrunde
Hammer	dient dazu, den Gong zu schlagen
Schulflur	Schaukasten nur zum Anschauen
Trophäenschrank	auch uninteressant
Nachrichtenbrett	recht witzig, aber nicht wichtig
Trinkbrunnen	Durstig?

Indiana Jones' Büro

Post	darunter befindet sich das Tagebuch
Tagebuch	enthält wertvolle Tips, sehr wichtig
Lösungsmittel	löst den Klebebandball auf
Henrys Haus	Bild wird im Schloß benötigt
Bücherwand	dahinter befindet sich der Klebebandball
Klebeball	enthält den Schlüssel zur Truhe

Truhe	enthält das unechte Tagebuch
unechtes Tagebuch	bekommt Vogel später anstatt des echten aus Venedig
Restaurant Weinflasche	wird benötigt, um Wasser zu transportieren
Brunnen Wasser	löst die Fackel in den Katakomben
Bibliothek Anleitung	Anleitung zum Fliegen des Doppeldeckers
Kartenbuch	enthält Karten der Katakomben
»Mein Kampf«	dient unterschrieben als Bestechungsgegenstand
Glasfenster	Hinweis auf den Raum, in dem der Eingang liegt
Steinstatuen	Hinweis auf die Steinplatte, unter der der Eingang liegt
Metallpfosten	wird benötigt, um die Steinplatte zu zerschlagen
rote Kordel	repariert die Maschine in den Katakomben

In den Katakomben

Haken	dient als Verlängerung, um den Stöpsel herauszuziehen
Fackel	öffnet eine Falltür
Steinplatte	läßt sich nur von außen öffnen
Stöpsel	verschließt den Auslauf des unterirdischen Sees
Inscription	Hinweis auf den echten Gral
drei Statuen	lassen sich drehen, und öffnen einen geheimen Durchgang
sechs Totenköpfe	wird auf ihnen eine bestimmte Melodie gespielt, öffnen auch sie eine Tür
Sarg	enthält Schild und Hinweis
Gitter	läßt sich nur von innen her öffnen
Gully	führt an die Oberfläche

Schloß Brunwald

Raum 1 (Kamin)	Rüstung anschubsen, um eine Markierungskerbe zu hinterlassen und Fesseln zu zerschneiden
Inscriptionen	drücken, um Durchgang nach draußen zu öffnen
Raum 2 (Kammer)	Dieneruniform zur Tarnung
graue Uniform	zur Tarnung
Raum 3 (Küche)	Bierfaß ist mit Bier gefüllt
Kohlen	lassen sich mit Bier löschen
Braten	für den Hund in Raum 19
Raum 4 Wache 2	siehe »Die Schloßwachen«
Krug	läßt sich mit Bier füllen
Raum 5 Wache 4	siehe »Die Schloßwachen«
Mona-Lisa-Bild	dahinter befindet sich ein Safe
Raum 6 Safe	beinhaltet ein genaues Bild des Grals
Raum 8 kleine Uniform	enthält einen Schlüssel
Raum 9 Erste-Hilfe-Kasten	frischt Indiana Jones' Kraft wieder auf
Raum 10 Fenster	führt nach draußen
Raum 11 Fenster	führt nach draußen

Raum 12 loser Mauerstein	Zugang zur nächsten Etage
Schlüssel	öffnet das Schloß in der Abstellkammer
Raum 13 Wache 8	siehe die »Schloßwachen«; Alarmanlage überwacht Henrys Zelle, mit Bier ausschalten
Raum 14 keine Gegenstände	guter Platz zum Wechseln der Kleidung
Raum 15 Schlüssel	öffnet Henrys Zelle
Raum 16-18 Türen	Schlüssel befindet sich in Raum 15
Henry	ist in einem Raum versteckt und muß befreit werden
Raum 19 Hund	läßt sich mit Fleisch beruhigen
Pokal	eignet sich als großes Trinkgefäß
Passierschein	enthält Kombination des Safes, unterschrieben sehr nützlich an den Kontrollposten
Schloßgarten	Motorrad zur Flucht

In Berlin

Berlin	Hitler »Mein Kampf« oder Passierschein anbieten
Flughafen	Doppeldecker bringt die beiden Jones' nach Iskanderun
Schalter	verkauft Flugkarten für den Zeppelin
Mann mit Zeitung	besitzt zwei Flugkarten
Zeppelin	fliegt in Richtung Iskanderun
Zeppelin Klavier	dient zur Ablenkung des Funkers

Schale für Trinkgeld

Funkkabine	Funkgerät kann demoliert werden, um den Umkehrbefehl zu verhindern
Schrank	enthält Schraubenschlüssel
Schraubenschlüssel	dient als Kurbel
Leiter	führt in das Innere des Zeppelins

Iskanderun

Tempel	Kelchsammlung; der richtige Gral muß herausgefunden werden
heiliges Wasser	heilt Indiana Jones' Vater
Gral	Behälter für das heilige Wasser

Leisure Suit Larry 2 – Komplettlösung

Da Du vor einem Haus stehst, solltest Du Dich in der Garage umsehen, um dort nach einer Dollarnote zu suchen. Jetzt gehst Du in den Quikie Mart, wo Du Dir ein Lotterielos kaufst. Die Nummern kannst Du ganz nach Lust und Laune eingeben. Nun gehst Du in die Fernsehstation und fragst nach dem Los, worauf Dir die Angestellte sechs Nummern sagen wird, die Du Dir notieren solltest. Wenn Dich die Frau nach den Nummern fragt, gibst Du einfach die notierten Zahlen an, und schon kommst Du in den Nebenraum, in dem Du Dich auf die Bank setzt.

Kurz darauf kommst Du in eine, dem deutschen Herzblatt ähnliche, Show, in der Du nach ein paar frei erfundenen Antworten eine Schiffsreise gewinnst. Kurze Zeit später wirst Du wieder in eine weitere Show eingeladen, in der Du eine hübsche Geldsumme einkassierst.

Nun willst Du natürlich einkaufen gehen, da Dir aber kaum jemand einen Eine-Millionen-Dollar-Schein wechseln kann, gehst Du in den exklusiven Molto-Lira-Suit-Shop und kaufst Dir einen Badeanzug. Nachdem Du nun endlich Kleingeld hast, gehst Du in den Drugstore und suchst in der linken Warenreihe nach Sonnencreme. Im Quikie Mart kaufst Du Dir nun noch etwas Sodawasser aus dem Automaten und solltest hier auf keinen Fall vergessen, zu bezahlen.

In den vor Eves Haus stehenden Mülltonnen findest Du nach zweimaligem Durchsuchen Deinen Personalausweis. Bevor die große Reise losgeht, solltest Du auch dem Friseur noch einen Besuch abstatten und danach in das mittlerweile geöffnete Musikgeschäft gehen. Nach einem etwas merkwürdigen Gespräch, bei dem Du komischerweise einen Mikrofilm erhältst, kannst Du endlich zum Hafen und auf das Schiff gehen.

Sieh Dich im Schiff ruhig gut um und nimm dann beim Schiffsfriseur Platz. Nachdem Du dort eine Perücke bekommen hast, gehst Du in den Nachtclub. Dort nimmst Du Dir auf der rechten Seite das französische Brot und gehst danach wieder zu Deiner Kabine. Hier nimmst Du Dir nun das Obst vom Nachttisch und ziehst Dir Deinen Schwimmanzug an.

Endlich kannst Du am Pool relaxen, wobei Du Dich zuerst eincremen solltest, bevor Du Dich auf den Liegestuhl legst, da die UV-Strahlung in diesen Breitengraden sehr stark ist. Die beiden Angebote der zwei Frauen solltest Du wortlos ablehnen, da Du es sonst mit dem Leben bezahlen müßtest. Nach dem Sonnenbad solltest Du Dich ein bißchen im Pool abkühlen, aber das Schwimmen solltest Du natürlich auf keinen Fall vergessen. Mit ein paar Tauchzügen holst Du Dir das Bikiniteil am Grund des Pools.

Zurück in der Kabine, siehst Du Dich im Nebenraum um, nachdem Du Dich wieder umgezogen hast. Wenn niemand anwesend ist, holst Du Dir das Nähset, anderfalls muß Du es mehrmals probieren. Nachdem Du die Tür wieder geschlossen hast, gehst Du zur Brücke des Kapitäns.

Vorsichtig schleichst Du Dich in den Kontrollraum und legst den blauen Hebel um. Jetzt solltest Du schnell zum Rettungsboot laufen und hineinspringen. Bevor das Boot das Bild

verlassen hat, mußt Du Dir die Perücke aufsetzen, Dich mit Sonnencreme einreiben und die Flasche unbedingt wegwerfen.

Nach zehn anstrengenden Tagen auf dem Meer strandest Du auf einer Insel, auf der Du gleich nach Süden gehst und Dir im Dschungel ein paar Blumen nimmst. Im Restaurant angekommen, sprichst Du mit dem Mann, der Dich dann umgehend einläßt. Da Du aber nicht hungrig bist, nimmst Du Dir nur das Messer vom Buffet und gehst wieder in den Dschungel.

Kurz darauf bist Du in einem Hotelzimmer, in dem Du Dir Seife und Streichhölzer mitnimmst. Wieder durch den Dschungel, kommst Du jetzt in einem Friseursalon an, in dem Du Dich auf den Stuhl setzt. Nun mußt Du mal wieder durch den Dschungel und gehst am Strand jetzt nach links zum Nudistenstrand, wo Du ein Bikinioberteil findest. Wieder durch den Dschungel gehen, so lange bis Du im Hotelzimmer bist und den Bikini anziehen.

Nach einer schmerzhaften Prozedur beim Friseur geht es nun vom Strand aus nach rechts, vorbei an den russischen Agenten. Beim Kliff folgst Du dem Pfad und ziehst Dich am rechten Rand des Bildschirms um.

Am Flughafen legst Du den Leuten am Eingang Blumen vor die Füße. Im Flughafengebäude gehst Du zuerst nach rechts, dann nach links zum Friseur und läßt Dir die langen Haare abschneiden. Nun gehst Du wieder nach rechts und zeigst Deinen Personalausweis vor. Vom Gepäckband nimmst Du den im Röntgengerät markierten Koffer mit der Bombe und kannst Dich über die nun folgende Sequenz freuen.

Nach der Explosion gehst Du nach rechts und kaufst Dir eine blaue Platte. Wichtig ist, daß Du etwas davon nimmst. Im Automaten kaufst Du Dir noch einen Fallschirm, man kann ja nie wissen, und nimmst Dir am Schreibtisch noch eine Flugbroschüre.

Nachdem Du Dein Ticket vorgezeigt hast, gehst Du nach rechts und setzt Dich auf den freien Platz. Den Airsick Bag unter Deinem Sitz solltest Du auch mitnehmen. Da der Herr neben Dir zu gesprächig ist, gibst Du ihm die Broschüre und stehst auf, um in den hinteren Teil des Flugzeugs zu gehen. Hier legst Du Dir nun den Fallschirm an und öffnest die Tür mit Hilfe Deines »Werkzeugs«. Nach dem Ausstieg solltest Du nicht vergessen, den Fallschirm zu öffnen, sonst hast Du das Geld ja umsonst ausgegeben.

Mit dem Messer schneidest Du Dich vom Baum los und nimmst Dir den Ast. Nachdem Du durch die Büsche gekrabbelt bist, mußt Du den Ast zur Abwehr gegen die Schlange verwenden.

Jetzt geht es weiter nach rechts, bis Du zu einem Pfad kommst. Hier mußt Du unbedingt den Fußspuren der Affen folgen. Nun kannst Du Dich als wahrer Herr des Dschungels beweisen, indem Du Dich tarzanmäßig an den Lianen durch die Wildnis schwingst. Die Liane läßt Du natürlich auch nicht zurück und gehst nach rechts.

Nach der Rede nimmst Du Dir rechts etwas Asche vom Lagerfeuer, gehst wieder nach links und dann nach oben. Auf dem Felsen wirfst Du die Liane über den Baum, wobei Du nicht zu nahe an den Rand gehen darfst. Das Eis wird schmelzen, wenn Du die Asche darauf wirfst.

Jetzt weiter nach oben bis auf den Rand des Vulkans. Gehe nun vorsichtig bis zum Reiß in der Mitte und lege den Koffer hinein. Zünde das ganze mit dem Airsick Bag und den Streichhölzern an und lauf dann schnell in den Aufzug und schon hast Du das Spiel gelöst.

Leisure Suit Larry 2 – Utensilien

Dollar Bill – Der berühmte letzte Dollar

Wenn man vor die Tür gesetzt wird, ohne ihn bei sich zu haben, sollte man unbedingt alles daransetzen, ihn zu finden. Meistens steckt er in der Tasche einer Hose, die man gerade nicht an hat. Die Hose liegt natürlich nicht da, wo sie hingehört, sondern ganz woanders. Vielleicht in der Garage.

Lottery Ticket – Lotterie-Los

Der berühmte letzte Dollar kann schnell zum Grundstein eines neuen Vermögens werden. Dazu muß man aber ein Risiko eingehen und den Dollar aufs Spiel setzen. In der Lotterie. Ein Los, ein Dollar. Erhältlich im Getränkehandel.

Cruise Ticket – Kreuzfahrt-Karten

Unerläßlich, wenn man an einer Kreuzfahrt teilnehmen will. Aber wer will das schon? Höchstens solche Leute, die die Kreuzfahrt in einer Fernsehshow gewonnen haben. Aber warum sollte man versuchen, eine Kreuzfahrt zu gewinnen? Für Larry keine Frage: Frauen, Frauen, Frauen.

Million Dollar Bill – Eine-Million-Dollar-Note

Hat Vor- und Nachteile. Vorteil: Man spart das lästige Nachzählen, wenn man dem glücklichen Gewinner, der in der Lotterie um eine Million Dollar reicher geworden ist, seinen Preis auszahlen will. Nachteil: Ist unglaublich schwer zu wechseln. Anders als die Eine-Million-Pfund-Note (Mark Twain) ist sie auch nicht besonders praktisch, um als kreditwürdig zu erscheinen. Kredit gibt's nämlich nicht in Los Angeles. Eine Eine-Million-Lira-Note ist da einfacher zu handhaben.

Swimsuit – Badehose

Braucht man auf einer Kreuzfahrt. Beliebt und aufsehenerregend sind italienische Modelle. Gibt's leider nur in einem original italienischen Laden zu kaufen. Da scheint man aber den Originalpreis in Lira ohne große Rechenarbeit in Dollar übertragen zu haben.

Wad O'Dough – Ein Klumpen Bargeld

Erweist sich in allen Lebenslagen als nützlich. Besonders praktisch, wenn es sich ausschließlich um Hundert-Dollar-Noten handelt. Die gibt's oft als Wechselgeld, wenn man mit einer Eine-Million-Dollar-Note bezahlt.

Passport – Reisepaß

Ohne den kommt man nicht außer Landes. Pech, wenn man ohne Paß vor die Tür gesetzt wird. So steht man selbst ohne Paß da, und der Paß wird womöglich auf den Müll geworfen.

Grotesque Gulp – Anstaltspackung Limo

Spezialität einiger Getränkeläden in Los Angeles. Hat die Größe einer Mülltonne, läßt sich aber auch in gefülltem Zustand gut transportieren. Hat schon etliche Schiffbrüchige vor dem Verdursten gerettet.

Sunscreen – Sonnencreme

Lichtschutzfaktor 2000. Larry wird einfach nicht braun. Dafür schützt die Sonnencreme gut gegen Sonnenbrand. Leider nicht wasserfest. Also: Nach dem Bad noch mal eincremen. Gibt's in jeder Drogerie.

Onklunk – Musikinstrument

Sehr selten. Wird in der einschlägigen Fachliteratur nicht erwähnt. Das liegt daran, daß eine Onklunk extrem anfällig gegen Änderungen von Temperatur oder Luftfeuchtigkeit ist. Um das kostbare Instrument dagegen zu schützen, daß es sich verzieht oder verstimmt, wird eine Onklunk sofort nach der Herstellung in einem klimatisierten mexikanischen Bankschließfach eingeschlossen. Der Schlüssel wird dann weggeworfen. Sollte Euch trotz dieser allgemein beachteten Sicherheitsvorkehrungen eine Onklunk angeboten werden, seid auf der Hut. Fast immer handelt es sich dabei um Fälschungen oder dunkle Machenschaften.

Fruit – Obst

Gut gegen Hunger. Teilnehmer an Kreuzfahrten finden traditionsgemäß eine Schale mit Obst in ihrer Kabine. Die meisten Gäste nehmen das Obst als Souvenir mit.

Sewing Kit – Nähzeug

Was wäre eine Schwiegermutter – oder potentielle Schwiegermutter – ohne Nähzeug? Man könnte damit Knöpfe annähen oder aus Nadel und Faden eine Angel improvisieren.

Spinach Dip – Spinat-Tunke

Spinat macht Angehörige der christlichen Seefahrt bekanntlich kräftig. Als Tunke macht er Landratten jedoch nur krank. Sollte man rechtzeitig wegwerfen.

Wig – Perücke

Schützt kahle Häupter vor Sonnenstichen, wenn kein Sombrero vorhanden ist. Gibt's beim Friseur.

Bikini – Bikini

Südsee-Atoll (nördlichstes Atoll der Ralik-Inseln), Schauplatz etlicher Atombombenversuche. Kann man nicht mitnehmen, ist nirgends zu sehen und taucht im Spiel einfach nicht auf.

Bikini Top – Bikini-Oberteil

Hat die Angewohnheit, im Swimmingpool verlorenzugehen. Großer Nachteil: Es reicht allein nicht aus, um sich zu verkleiden.

Bikini Bottom – Bikini-Höschen

Geht seltsamerweise nicht so oft verloren wie das Bikini-Oberteil. Wenn man es dringend braucht, um sich zu verkleiden, muß man schon gründlich suchen. Zum Beispiel am FKK-Strand.

Knife – Messer

Braucht jeder richtige Mann. Und Larry. Ein Messer ist ein ungeheuer vielseitiges Werkzeug. Man kann damit alles mögliche zerschneiden.

Soap – Seife

Liegt in Hotels in aller Regel auf dem Waschbecken. Wohl weil die Hotelleitung in aller Regel Wert darauf legt, daß der Gast einen gepflegten Eindruck macht. Die meisten Gäste nehmen die Hotelseife als Souvenir mit. Seife besteht aus den Alkalisalzen höherer Fettsäuren und ist recht vielseitig. Man kann damit waschen, mehrere kleine Seifenstückchen zu einem großen zusammenkleben und alles mögliche damit ausstopfen, damit die richtige Rundung entsteht.

Matches – Streichhölzer

Liegen in Hotels in aller Regel auf dem Nachttisch. Obwohl die Hotelleitung in aller Regel keinen Wert darauf legt, daß der Gast das Hotel in Brand setzt. Die meisten Gäste nehmen die Hotelstreichhölzer als Souvenir mit. Außer Hotels kann man mit den Streichhölzern noch andere Dinge anzünden. Zum Beispiel Molotow-Cocktails.

Flower – Blume

Wächst auch im Dschungel. Beliebter Friedensgruß der gleichnamigen Blumenkinder. Hat sich dadurch schon oft darin bewährt, unangenehme Zeitgenossen nachhaltig zu beruhigen.

Hair Rejuvenator – Haarwuchsmittel

Wird von vielen Friseuren angeboten. Ist ähnlich hochexplosiv wie ein Molotow-Cocktail. Nicht trinken. Hat als Haarwuchsmittel keine überwältigende Wirkung.

Suitcase – Koffer

Kann alles mögliche drin sein: Unterhosen, Oberhemden, Bomben. Übrigens nichts gegen Bomben: Oder haben Sie noch nie in einer endlos langen Schlange vor einem Schalter gestanden und sich eine Bombe gewünscht.

Airline Ticket – Flug Ticket

Erhältlich in gut sortierten Flughäfen. Ohne Flugschein kommt man nicht ins Flugzeug. Oder wußtet Ihr das noch nicht?

Parachute – Fallschirm

Die beste Reiseversicherung, wenn man mit kleineren Gesellschaften fliegt.

Bobby Pin – Haarnadel

Für Larry ein traumatisches Erlebnis: Seine Mutter verstreute ihre Haarnadeln immer im Essen. Seither hat Larry ein gestörtes Verhältnis zur Nahrungsaufnahme. In keinem seiner Abenteuer ißt er. Allerdings sucht er gern im Essen nach Haarnadeln und nimmt sie mit. Schließlich sind Haarnadeln ungeheuer praktisch: Man kann mit ihnen jedes beliebige Sicherheitsschloß öffnen.

Pamphlet – Flugblatt, oft religiösen Inhalts

Flugblätter liegen manchmal an Flughäfen aus. Sind zwar sterbenslangweilig, seltsamerweise wirken sie aber auf Leute, die selbst sterbenslangweilig sind (und ebensolche Witze zum besten geben) ungeheuer anregend.

Airsick Bag – Kotztütchen

Fast jede Fluglinie, die sich nicht sicher ist, ob ihre Piloten so fliegen können, daß den Passagieren nicht schlecht wird, halten solche Tüten bereit. Man findet sie in der kleinen Tasche an der Rückseite des Vordersitzes. Es gibt aber auch Menschen, die diese harmlosen Tütchen mitnehmen und zweckentfremden. Viele Fluglinien weisen deshalb darauf hin, daß sie keine Verantwortung übernehmen, wenn einer ihrer Passagiere das Kotztütchen benutzt, um einen Molotow-Cocktail zu entzünden.

Stout Stick – Ein kräftiger Stock

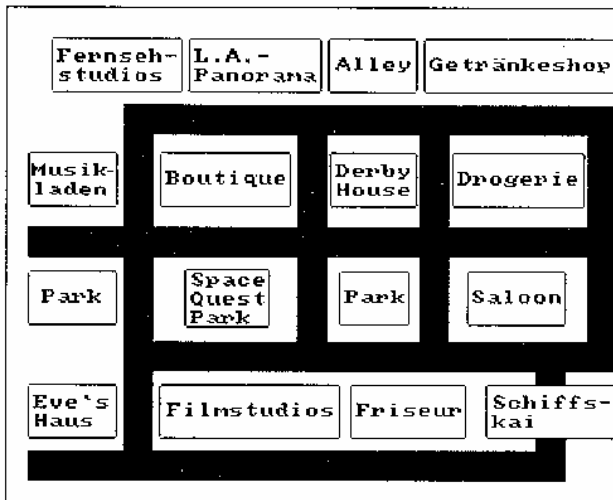
Naturfreunde haben immer einen bei sich, wenn sie sonntags in die unerforschte Wildnis aufbrechen. Man kann sich mit einem kräftigen Stock gut gegen Riesenschlangen verteidigen, die sonst verhindern würden, daß man pünktlich zum Kaffeetrinken wieder zu Hause ist.

Vine – Liane

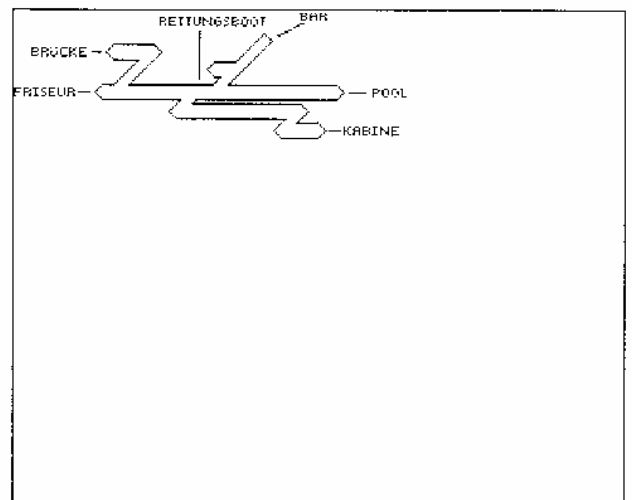
Tropische Schlingpflanze, die im Dschungel wächst. Vom achtzehnten Earl of Greystoke wird berichtet, daß er den Tick hatte, gerne an Lianen hin- und herzuschaukeln und sie bisweilen sogar als Lasso benutzte.

Ashes – Asche

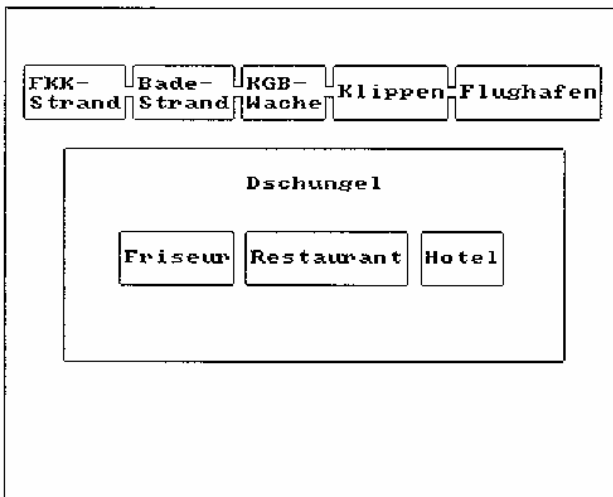
Anorganische Reste, die bei der Verbrennung pflanzlicher oder tierischer Substanzen anfallen. Liebt, um sie schuldbewußt übers eigene Haupt zu streuen. Man kann sie aber auch auf den Boden streuen. So entstehen Sportplätze. Sollte man aber nicht im Eisstadion ausprobieren, da das Eis dann stumpf wird.



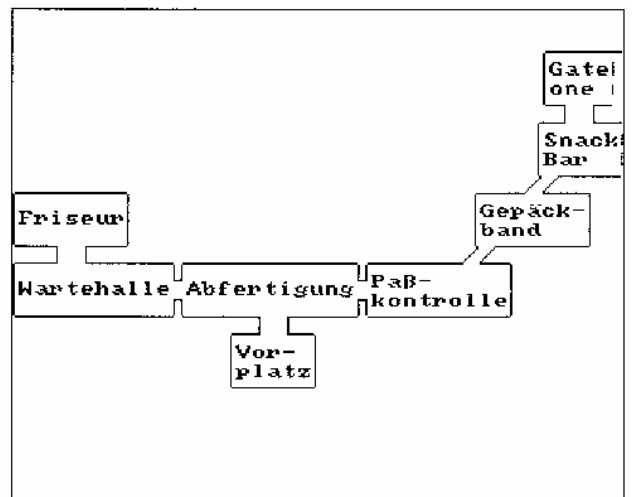
Stadtplan von Los Angeles



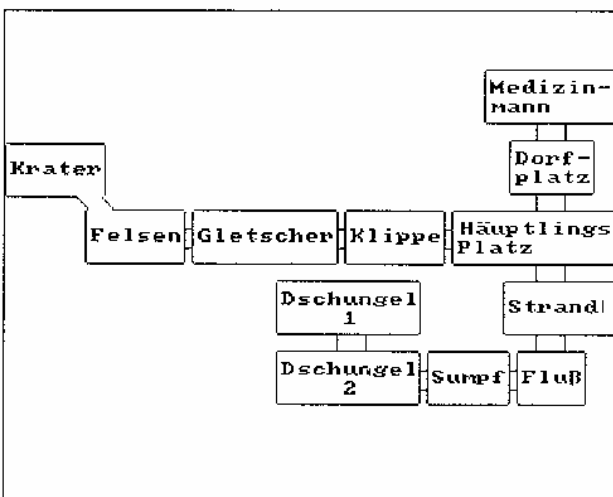
Schiff



Die Ferieninsel



Der Flughafen



Nontoonyt

Leisure Suit Larry 3 – Komplettlösung

Zuerst kannst Du Dir mal die zu Deinen Ehren errichtete Gedenktafel ansehen, um dann einen Blick durch das linke Fernrohr zu riskieren. Jetzt schaust Du Dich mal kurz bei Deiner Frau Kalalau um, die Dir leider nicht sehr erfreuliche Nachrichten verkündet. Auch ein Besuch bei Deiner Firma geht anders als erwartet aus.

Im Waldstück nach dem Aussichtspunkt mußt Du nach einem Granadilla-Holzstück suchen und dann wieder zu dem Haus Deiner Frau gehen und dort aus dem Briefkasten eine Kreditkarte holen. Diese Karte schenkst Du der Frau, die am Strand liegt, die Dir dafür, unter anderem, ein Messer gibt.

Dieses leider etwas stumpfe Messer schärfst Du an der Casinotreppe und schnitzt dann gleich etwas Hübsches aus dem Holzstück. Von dem hohen Gras vor Chip'n'Dale's schneidest Du Dir ein bißchen was ab und flechtest Dir damit, zusammen mit einer Orchidee aus der Höhle nebenan, ein Grasröckchen. In den Umkleidekabinen ziehst Du Deinen selbstgemachten Grasrock an und gehst zum Strand.

Nach dem erfolgreichen Geschäft gehst Du wieder zu den Umkleidekabinen, ziehst Dich um und nimmst dann noch die Seife vom Waschbecken. Am Strand bräunst Du Dich kurz auf dem verlassenen Handtuch und nimmst es dann mit.

Jetzt solltest Du Dir mal die Casinoshow ansehen. Dazu mußt Du dem Herrn am Eingang erst mal mit etwas Geld auf die Sprünge helfen und dann Deinen Paß zeigen. Daraufhin wirst Du nach einer Seitenzahl in Deinem Handbuch gefragt. Nach der Show sprichst Du mit dem Star des Abends über Dein Landstück, das Du ihr überlassen würdest.

Hierfür mußt Du zu Deinem Anwalt und den Angestellten ein paar mal mit der Landüberschreibung nerven, bis Du dann die gewünschte Bescheinigung erhältst. Nachdem Du Cherri die Bescheinigung gegeben hast, darfst Du als Belohnung hinter die Kulissen blicken und hast dann sogar noch das Vergnügen, live in der Show mitzuwirken, wo Du für Deine Tanzkünste auch noch mit Dollarscheinen beworfen wirst.

Ohne darüber nachzudenken, daß Du nicht gerade im richtigen Aufzug gekleidet bist, läufst Du zur Anwältin, um ihr die 500 \$ für die Scheidung zu geben. Nach einer weiteren verfänglichen Szene mit Lacherfolg entdeckst Du in Deiner Scheidungsvereinbarung eine Mitgliedskarte Deiner Ex-Frau für das Fitness-Studio Fat City.

Da Du doch etwas zuviel Fett angesetzt hast, beschließt Du, dem Fitness-Studio einen Besuch abzustatten. Mit der Karte schließt Du die linke Tür, die zum Umkleideraum führt, auf. Deinen Schrank findest Du, indem Du rechts, rechts, links, links, rechts, links, links, rechts und noch mal rechts gehst. Zum Öffnen des Schrankes mußt Du die Karte umdrehen und mit Hilfe des Handbuchs die Geheimnummer ermitteln. Nachdem Du Dir den Trainingsanzug angezogen und die Tür wieder verschlossen hast, gehst Du durch die rechte Tür, um alle vier Übungen zu

absolvieren. Wenn Du genug geübt hast, wirst Du eine Bodybuilding-Show ersten Ranges sehen. Da dies natürlich alles sehr anstrengend war, versteht es sich von selbst, daß Du zur Körperpflege unter die Dusche gehst. Dazu nimmst Du Dir das Handtuch aus dem Schrank und verschließt diesen wieder. Wenn Du Dich mit der Seife gewaschen hast, gehst Du wieder zu Deinem Schrank, trocknest Dich ab und verwendest etwas Deodorant gegen strenge Gerüche. Nachdem Du Dich wieder angezogen hast, gehst Du in den Aerobic-Raum, um der hübschen Bambi nach einem längeren Gespräch bei ihrem Video zu helfen.

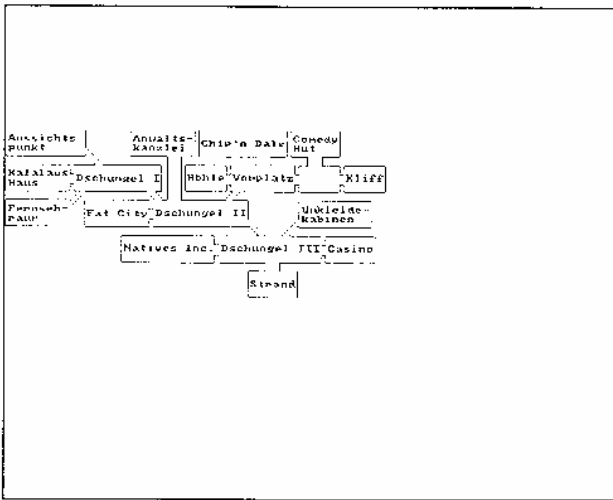
Nach einer kurzen Sonnenbankbenutzung gehst Du zur Entspannung ins Cabaret, um Dir die Show anzusehen. Nach dem amüsanten Programm gehst Du in die Piano Bar im Casino, und dort trifft Larry seine Traumfrau. Wenn Du Patty die Scheidungsurkunde gezeigt und ihr einen neuen Orchideenkranz geschenkt hast, erhältst Du einen Zimmerschlüssel. Mit der Weinflasche aus dem Cabaret geht Larry nach einem kurzen Gespräch mit dem Mann am vorderen linken Tisch zum Aufzug, um in den neunten Stock zu fahren. Hier übernimmst Du, nachdem Larry noch etwas vom Wein getrunken hat, die Rolle der Patty.

Nach dem ersten Schock nimmst Du Dir die Weinflasche und ziehst Dir Deine Sachen an. In der Piano Bar nimmst Du Dir den Zauberstift von der Leuchttafel auf der linken Seite und Deine Trinkgelder vom Klavier. Bei den Umkleidekabinen füllst Du Dir die Flasche mit Wasser auf und trinkst einen kleinen Schluck. In »Chip'n'Dale's« wirst Du Dein letztes Geld und Dein Höschen los und auch ein Gespräch mit Dale hilft Dir nicht sehr viel. Du mußt die Sache schon selbst in die Hand nehmen und gehst dazu in das Bambuslabyrinth.

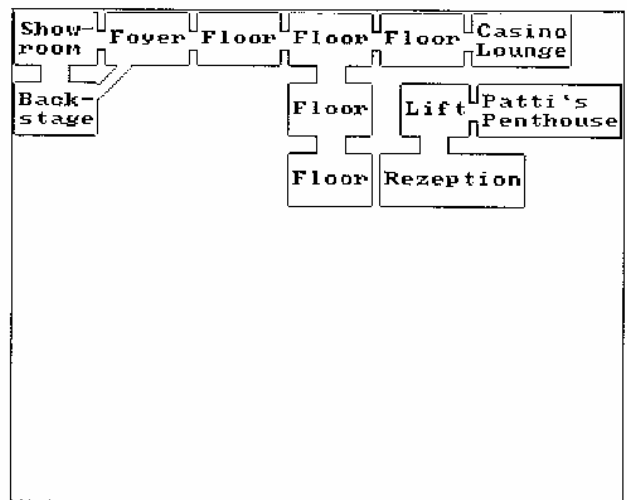
Nachdem Du das Labyrinth betreten hast, gehst Du nach der zweiten Abzweigung nach rechts bis zur nächsten Kreuzung, an der Du wieder rechts abbiegst, um dann bei der nächsten Gelegenheit diesmal links abzubiegen. Auf dem Weg kannst Du Dich mit dem mitgenommenen Wasser am Leben halten.

An der Schlucht nimmst Du Dir noch einmal einen kräftigen Schluck Wasser, um Dich dann mit Hilfe der Strümpfe am Felsen abzuseilen. Auf dem Felsvorsprung kannst Du dann Blätter der seltsamen Pflanze pflücken und essen oder rauchen. Wenn Du auf die Palme kletterst, solltest Du Dir zwei Kokosnüsse mitnehmen. Nun wirfst Du das Seil auf den Felsen auf der anderen Seite des Canyons und bindest es an der Palme fest. Aus Deinem Kleid bastelst Du Dir einen Sicherheitsgürtel und kletterst dann auf dem Seil zur gegenüberliegenden Seite.

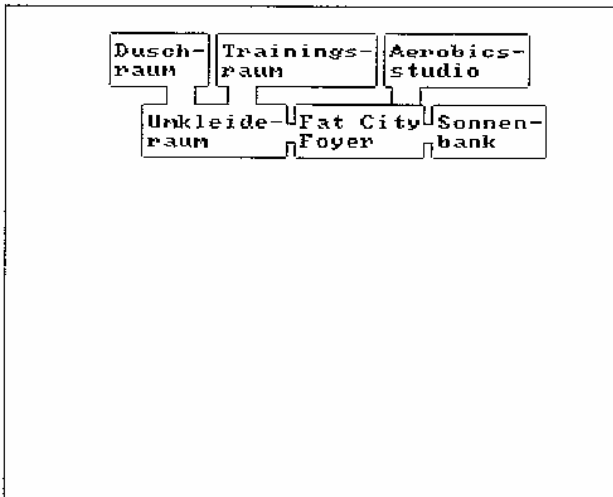
Mit Hilfe Deines BHs und den Nüssen kannst Du das Wildschwein vertreiben, um dann zum Fluß zu gelangen. Mit dem Holzstück kannst Du die reißenden Fluten überqueren und dann die nächsten Hindernisse in gewieftem Zick-Zack-Kurs und die anschließende Gefangennahme mit Hilfe des Zauberstiftes überwinden. Durch das Beenden der Schwerkraft erreichst Du noch mal 40 Punkte und das Spiel wäre hiermit gelöst.



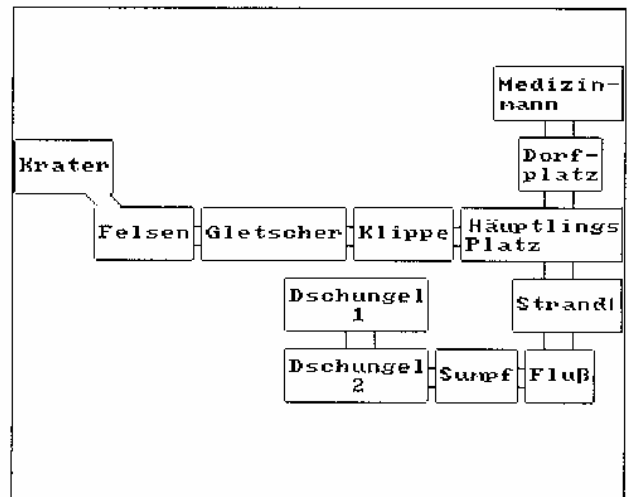
Das »neue« Nontoonyt



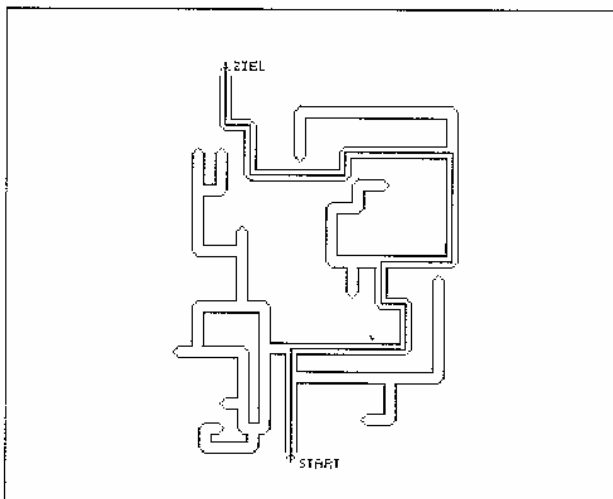
Das Casino-Hotel



Fat City



Nontoonyt



Bambus Urwald

Leisure Suit Larry 3 – Utensilien

Credit Card – Kreditkarte

Ohne die geht heutzutage nichts mehr. Man erhält sie auf dem Postweg – Monate, nachdem man sie bestellt hat.

Sharp Knife – Ein scharfes Messer

Braucht jeder Abenteurer (z.B. Indiana Jones). Larry braucht es auch. Wie kommt man aber an ein scharfes Messer? Ganz einfach: Man nimmt ein stumpfes Messer, z.B. ein Ginsu-Messer, das man als Souvenir überall erhält, und schärft es. Dazu nimmt man am besten einen flachen, breiten Stein.

Erotic Sculpture – Erotische Skulptur

Spezialität der Eingeborenen von Nontoonyt. Die typischen Skulpturen werden aus Granadilla-Holz geschnitzt. Dazu braucht man ein sehr scharfes Messer und nicht viel Begabung.

Grass Skirt – Gras-Röckchen

Traditionelle und rituelle Bekleidung der Souvenir-Verkäufer von Nontoonyt. Wie der Name schon besagt, bestehen Gras-Röckchen aus dem für Nontoonyt typischen Gras. Dieses Gras ist schwer zu schneiden, was dazu führte, daß sich die Urbevölkerung von Nontoonyt in zwei verfeindete Gruppen teilte: Die eine Gruppe versuchte, die Souvenirs unbekleidet zu verkaufen; die andere Gruppe entwickelte die Schmiedekunst, um scharfe Messer herzustellen, damit das Gras zu schneiden, aus dem Gras schließlich Gras-Röckchen zu flechten und schicklich mit diesen bekleidet dann endlich Souvenirs anzubieten. Die erste Bevölkerungsgruppe starb schließlich verarmt aus.

Soap-On-A-Rope – Seife an einer Kordel

Ungemein praktisch, wenn man nach dem Sport duschen will und nicht weiß, wohin mit der Seife. Daher landen Seifenstücke mit einer Kordel daran entweder als Geschenke bei Weihnachtsfeiern im Betrieb oder Verein oder sie werden an unauffälligen Stellen wie z.B. Waschbecken in Umkleidekabinen verbraucht.

500 Dollar Bills – 500-Dollar-Noten

Eine Menge Kleingeld. So was braucht man mitunter, wenn man sich juristischen Beistandes versichern muß. Um an so viel Kleingeld zu kommen, lohnt es – je nach Begabung – sich mit Kleinkunst zu beschäftigen. Es eröffnet sich ein weites Feld, vom Absingen alten Liedguts in Kneipen und Fußgängerzonen bis hin zum Tanzen vor großem Publikum: Bargeld lockt.

Land Deed – Landbesitz-Urkunde

Da man ein Stück Land, das man sein eigen nennt, nur in seltenen Einzelfällen mit sich herumtragen kann, ist man auf eine Urkunde angewiesen, wenn man das Stück Land verschenken will. Besonders zum Verschenken geeignet ist die sogenannte »Land Deed«, die Besitzurkunde über ein wertloses Stück Sumpfland.

Beach towel – Strand-Handtuch

Natürliches Vorkommen: Hotelstrände. Erntezeit: Nachdem die Hotelgäste den Strand verlassen haben. Das geschieht selten, ehe nicht auch das letzte Souvenir an den Mann oder die Frau gebracht wurde. Besonders eignen sich Strand-Handtücher zum Abtrocknen, wenn man nach dem Sport geduscht hat (wußtet Ihr das wirklich noch nicht?)

Spa Keycard – Gesundheitszentrum-Schlüsselkarte

Deutsch ist leider mitunter eine etwas umständliche Sprache. Also der Reihe nach: Das Gesundheitszentrum ist eher eine Art Fitneß-Club, der seinen Mitgliedern alles bietet, was man so braucht, um den Körper etwas ansprechender zu gestalten, als Natur oder Lebensführung das vorgegeben haben. Die Schlüsselkarte ist Mitgliedskarte und Generalschlüssel in einem. So ist es den Clubmitgliedern jederzeit möglich, die vorhandenen Einrichtungen zu nutzen. Gleichzeitig wird sichergestellt, daß Nichtmitglieder draußen vor der Tür bleiben – es sei denn, sie bekommen durch einen dummen Zufall eine Schlüsselkarte in die Hand.

Divorce Decree – Scheidungsurkunde

Nur mit juristischer Unterstützung zu erhalten. Gern gesehenes Accessoire bei Damen, denen die Ehe als Instution heilig ist.

Some Orchids – Ein paar Orchideen

Obwohl sie in tropischen Gefilden wie Unkraut wachsen, sind Kränze, die man aus ihnen windet, immer noch ein beliebter und gern gesehener Willkommensgruß. In der Eingeborenen-sprache nennt man diese Kränze »Lei«. Leider welken Orchideen schnell. Aber sie wachsen ja wie Unkraut. Also kann man immer wieder einen neuen Lei machen, wenn man gerade einen braucht.

Tips zu Lemmings

- Bevor man loslegt, sollte man zuerst mal Pause drücken, um sich dann das gesamte Level anzusehen und sich eine Taktik zu überlegen.
- Da die Lemminge auch ohne einen Blocker oder ein Hindernis umdrehen, wenn Sie nämlich beim Brückenbauen mit dem Kopf anstoßen, kann man sich dies auch beim Graben zunutze machen. Wenn man einen Wühler umdrehen beziehungsweise stoppen lassen möchte, so macht man einfach einen Brückenbauer aus ihm, und schon dreht er sich um.
- Blocker kann man ganz einfach wieder zum Laufen bringen, indem man ihnen den Boden unter den Füßen wegbuddelt.
- Da die Lemminge nicht zu tief fallen dürfen, sollte man vor eine lange Brücke einen Blocker setzen, um die anderen Lemminge aufzuhalten. Wenn man keinen Blocker zur Verfügung hat, baut man entweder eine zweite Brücke unter der ersten oder läßt einen nachfolgenden Lemming die Brücke unten kaputtmachen. Wenn die Brücke fertiggestellt ist, kann man das untere Stück durch einen weiteren Brückenbauer leicht wieder reparieren.
- Einige Fallen kann man ganz einfach bewältigen, indem man mehrere Lemminge zwischen zwei ganz eng zusammengestellte Blocker stellt und dann die Blocker wieder sprengt. Wenn dieser »Mehrfach-Lemming« durch eine Falle läuft, werden nur einzelne Lemminge erwischt.
- Um die Lemminge unsterblich zu machen, muß man einfach im Titelbild den Cheat FQUIGGLY eingeben und schon kann den Lemmingen nichts mehr passieren.

Lemmings – Codes

Level Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1. _____	LCAOLMFPDL	MFMCAJNNFJ	NJMFLGALHM
2. IKJLDJCCCK	CKOLNFNQDY	FMCKMMMOFW	IMGLGKOMHY
3. NJLDLCADCY	CCJJLDMBEX	ICENLONPFX	ONHGCKLNHV
4. HLDLBIOECP	MJHLDMCCEQ	CINOMFMQFJ	FLGKJNMOHJ
5. LDLCAJNFCK	NHLDMCEDEN	GCKILLHBGQ	LGCNOMFPHX
6. LHBIJLLGCU	JLLMBIOEEM	KKINLHGCGL	GIOLMNHQHQ
7. LBANLLLHCV	LDMCCJNFEP	OJNLHGADGX	GAJKLDNBIO
8. CINLNDHICV	DMCOJMLGEL	HLDLGIOEGY	IJNLIGCIM
9. CEKHMDLJCO	ICGOONLHER	LDLGAJNFGS	OKNLIGGDIR
10. IJMDLCKCV	CKONNLIEV	DLGKJNLGGN	HLDMGOOEIR
11. OJOLHCELCM	CAKJOMIEW	LGANOLDHGJ	LDMGGJLFUJ
12. HMDLCINMCY	IKJOLICKEO	GKNOLDLIGU	DMGIJNLGIO
13. OIHCEJNNCN	NHOLICALEY	GAJHMMHJGW	MGCNOLEHIP
14. DLCIJNMOCM	KMEICIONEM	OKHMELGKGS	GINNLDMIIV
15. LCAOLMDPCY	OLICGKNNET	OIMDLGALGJ	GCKHMDMJIX
16. CMONOLHQCEN	LICIKLOOEU	HMDLGMNMGU	KJHMDMGKIP
17. CEJHFLBOX	ICAONOLPET	MDLGEKLNGO	NKMDMGALIN
18. IJNNLBCDX	CINNMOMQEV	DLGIJLMOGS	HMDOGMNMUJ
19. OJLNHCEDDU	CAJJLFMBFY	LGENLMDPGT	MDMGJLNIO
20. HLFLCIOEDT	KJJLFMCCFT	GINNMDLQK	DMGIJLMOIV
21. LNHCAKNFDS	NHLFMCADFM	GCKKNNHBHX	MGANNMDPIU
22. NHCMKLN GOP	HLNICINEFJ	IJJLFLGCHW	GINNMDMQIN
23. HCEOLNNHOM	LFMCEKLFET	NJLFLGADHT	GCKJNNIBJJ
24. CMONLNHIDV	FMCKMLLGFM	HLFLGMOEHP	IKKNNIGCJR
25. CAKJMFHJDL	MCENLLFHFY	LFLGAJNFHV	NKLFOGADJJ
26. IKJONLBKOR	BIONNFIFN	FLGIKLLGHN	ILFMGMNEJS
27. NJMFLCALDU	CCJJMFMJFT	NGGOLLFHHS	LFMGEKLFJL
28. JOFHCINMDL	MJHMFMCCKFM	GONNLNHIHO	FMGIJNLGJR
29. ONHCEJNNDQ	NHMFMCALFV	GEKJMFHJHX	MGANNLGHJP
30. NLBIKNOODJ	JMFMGKNMFS	MKJONHGKHK	GMONNOIJT

Loom – Komplettlösung

Zu Beginn nimmst Du Dir das Blatt und gehst dann den Weg hinunter zum Dorf. Im Dorf gehst Du in das linke Zelt und schaust Dir dort die unterschiedlichen Wandteppiche an und gehst dann weiter bis zum Webstuhl und hörst Dir im Hintergrund das nun folgende Gespräch an. Danach gehst Du zum Webstuhl und nimmst Dir den Stab, um damit dann das Ei zu öffnen. Nachdem Du das Ei geöffnet hast, verläßt Du dieses Zelt und gehst in das dritte von rechts. Wenn Du Dir die dort stehende Flasche ansiehst, erscheint ein Spruch in Form von vier Tönen. Spielst Du diesen Spruch rückwärts, so kehrt sich seine Wirkung ins Gegenteil. Diesen und alle folgenden Sprüche solltest Du Dir ab jetzt zusammen mit der jeweiligen Wirkung notieren.

Bevor Du das Dorf verläßt, solltest Du Dir noch den Kessel anschauen und dann in den Wald gehen, um dort die Löcher in den Bäumen anzusehen. Wenn Du den Hasen ansiehst, bringst Du ihn dazu, wegzulaufen. Jetzt solltest Du den Grabstein und das Astloch, das vorher leer war, betrachten und dann zurück ins Dorf gehen.

Hier gehst Du ins erste Zelt auf der rechten Seite und suchst links oben nach den Augen, um dann den Spruch von den Astlöchern zu spielen. Nachdem Du Dir das Spinnrad angesehen hast, spielst Du denselben Spruch und verwandelst damit das Stroh zu Gold.

Jetzt mußt Du wieder zur Klippe gehen, auf der das Abenteuer begann. Hier schaust Du zum Himmel und spielst den zugehörigen Spruch. Nun gehst Du wieder runter, diesmal aber zum Steg, springst ins Wasser und steigst auf den Baumstamm. Darauf fährst Du bis zum Wirbelsturm, schaust Dir diesen an und verwendest gleich den passenden Spruch.

Weiter geht die Fahrt, bis Du zu einem Strand kommst, von dem aus Du in den Wald gehst, bis Du auf die Schäfer stößt. Die Schäfer schaust Du Dir natürlich auch an und gehst dann aber den anderen Weg in Richtung Stadt.

Dort angekommen, mußt Du so lange herumlaufen, bis Du das Gespräch zweier Personen hören kannst. In diesem Raum ist hinten eine Tür, durch die Du den Raum verläßt. Jetzt besteigst Du den Turm, verzauberst – mit Hilfe des Spruchs von den Schäfern – die Arbeiter und kehrst danach ins Haus zurück, wo Du Dir den Kristall, nicht die Glaskugel, neben der Brücke ansiehst. Wenn Du von den Arbeitern – nach dem Hochbeamten – noch gesehen und rausgeworfen wirst, mußt Du den Spruch andersrum auf die Arbeiter anwenden.

Nun mußt Du nach links gehen, die Schafe wecken, nach hinten und ins Dorf laufen und das Lamm im Haus anschauen. Nachdem die alte Frau erschienen ist, gehst Du raus auf die Weide und färbst die Schafe grün, worauf Du von dem nun erscheinenden Drachen mitgenommen wirst.

In der Drachenhöhle verwandelst Du das Gold des Drachens in Stroh und wendest dann den Spruch der Schäfer auf den Drachen an. Danach schaust Du in die Glaskugel, gehst um die Säule den Weg entlang, durch das Labyrinth und entdrehst draußen die Wendeltreppe.

Auf dem Friedhof spielst Du dem schlafenden Jungen einen Spruch vor. Sollte er sich wieder hinlegen, spielst Du ihm den Spruch »AFFA« vor.

Jetzt mußt Du in die Stadt zur Schmiede und dort immer nach rechts bis zum Raum, in dem der Schmied Holz ins Feuer wirft, gehen. Nach einer kurzen Szene schaust Du Dir in der Zelle das Stroh an und bekommst dann den Stab wieder. Den Trog füllst Du mit Holz, entleerst ihn mit dem Spruch wieder und gehst dann die Treppe hinunter, wo Du das Schwert verdrehst.

Nach der nun folgenden Szene öffnest Du den Käfig, schaust Dir die Glaskugel an und gehst nach draußen zum Bischof, dann wieder rein und nach der folgenden Szene wieder raus. Wenn Du Dich jetzt im Jenseits befindest, schließt Du das Loch und gehst in das linke Loch. Auch die anderen Löcher heilst Du mit Hilfe des Spruchs der alten Frau und gehst dann weiter bis zum See, wo Du Dir den Schwan ansiehst.

Nun gehst Du links durch das Loch zum Webstuhl und wendest einige Sprüche auf diesen an. Nachdem die Ente einiges erzählt hat und dann verzaubert wurde, schaust Du Dir den Webstuhl an und wendest dann den Spruch der Ente und danach den vom Chaos an. Nachdem Chaos die Ente fliegen läßt, gehst Du durchs Loch und benutzt den Spruch zur Verwandlung in einen Schwan und das Spiel wäre gelöst.

Loom – Fragen und Antworten

Auf der Klippe

Was kann man mit dem Blatt machen?

Wie wär's mit berühren und dann zusehen, wie es zu Boden fällt?

Wie kann man das Abenteuer beginnen?

Zu Anfang begibt man sich in die Kathedrale links im Dorf und hört dem Gespräch des Rats der Weisen zu.

In der Kathedrale

Welche Bedeutung haben die farbigen Teppiche an der Wand?

Die kunstvoll hergestellten Teppiche erzählen die Geschichte der Webergilde.

Was soll man tun, nachdem sich die Ältesten in Schwäne verwandelt haben?

Am besten nimmt man sich den Zauberstab, der auf dem Boden liegt, da dieser der überhaupt wichtigste Gegenstand im ganzen Spiel ist.

Soll man das auf dem Boden liegende Ei auch mitnehmen?

Mitnehmen nicht, aber mit einem einfachen Spruch läßt sich das Ei leicht öffnen, und das danach stattfindende Gespräch ist sehr aufschlußreich.

Im Dorf

Wie viele Zaubersprüche kann man auf der Insel noch finden?

Es gilt noch vier Sprüche zu erlernen.

Wo sollte man als erstes hingehen, um neue Sprüche zu entdecken?

Zuerst sollte man zum Friedhof, im Westen vom Dorf, gehen und sich dort ein wenig umsehen.

Auf dem Friedhof

Wie soll man die Grabinschrift lesen, wenn die Eule auf dem Grabstein sitzt?

Wenn man das Kaninchen auf der linken Seite aufscheucht, wird die Eule aufmerksam und fliegt hinter der Beute her, so daß man die Grabinschrift lesen kann.

Was kann man in den Astlöchern der Bäume finden?

Wenn alle vier Vögel anwesend sind, erhält man einen weiteren Spruch. Sollte einer der Nachtvögel fehlen, so hat man wohl die Eule noch nicht vom Grabstein gelockt.

Zurück im Dorf

Was soll man in dem stockfinsternen Zelt tun?

Wie wär's wenn man den soeben erlernten Spruch von den Nachtvögeln anwendet?

Was kann man beim Webstuhl unternehmen?

Vom Webstuhl erhält man einen Spruch, mit dem man Stroh in Gold verwandeln kann. Übrigens läßt sich die Wirkung jedes Spruchs auch ins Gegenteil bringen, indem man den jeweiligen Spruch andersrum anwendet. Den soeben erlernten Spruch kann man gleich an dem Stroh und dem Gold ausprobieren.

Was tut man, wenn man Dorf und Friedhof erkundet hat?

Nun muß man die Insel verlassen. Ein entscheidender Tip stand auf dem Grabstein, daß man nämlich den Himmel öffnen soll.

Am Wirbelsturm

Wie kommt man am Wirbelsturm vorbei?

Zuerst muß man vorsichtig an die Windhose heranfahren und den Spruch anhören, um diesen dann umgekehrt auf den Wirbelsturm anzuwenden.

Am Strand

Wohin geht man nun?

Das nächste Stück für die Sprüchesammlung gibt es im Wald zu finden.

Im Wald

Welchen Spruch soll man bei den Schäfern anwenden?

Momentan fehlt noch der passende Spruch. Man sollte sich aber von ihnen den Spruch für Unsichtbarkeit holen.

In der Kristallstadt

Wie kommt man an den Arbeitern im Turm vorbei?

Wenn man direkt vor dem Turm steht und den Spruch für Unsichtbarkeit an den Arbeitern anwendet, können einen die Arbeiter nicht mehr sehen.

Was kann man mit der Sense machen?

Dieses Werkzeug kann man zwar nicht mitnehmen, aber bei näherem Hinsehen kann man den Spruch des Schärfens erhalten.

Wie kommt man zur Kristallkugel?

Obwohl es dort keine Treppe gibt, existiert trotzdem eine praktische Transportmöglichkeit. Beam me up Scotty!

Was soll man nun in der Glaspypamide unternehmen?

Ein Blick auf die Glocke dürfte diese Frage wohl erübrigen.

Was kann mit der Kristallkugel anstellen?

Da die Kugel wie die eines Wahrsagers aussieht, sollte man sich die Kristallkugel einmal näher betrachten, wobei man dabei sogar noch einen weiteren Spruch erhält.

Bei der Schäfergilde

Welche Aufgabe hat der schlafende Schafhirte?

Am besten wäre es hier, sich den Hirten ganz einfach anzusehen. Dabei erhält man einen Schlafspruch, den man umgekehrt auch als Weckspruch verwenden könnte.

Was kann man in Fleece' Haus unternehmen?

Den Spruch zur Heilung, den Fleece verrät, kann man momentan leider noch nicht verwenden und somit auch das kranke Schaf nicht heilen. Merken beziehungsweise notieren sollte man sich den Heilungsspruch aber trotzdem.

Wie kann man die Schafherde vor dem Drachen schützen?

Da die Schafe auf der Wiese durch ihre weiße Wolle ziemlich gut zu erkennen sind, sollte man sich an den Spruch zur Wölfärbung erinnern, da grüne Schafe auf grünem Untergrund aus der Luft kaum noch zu erkennen sind.

In der Drachenhöhle

Wie entkommt man aus der Höhle des Drachen?

Die Kristallkugel zeigte, daß sich der Ausgang direkt hinter dem Goldhaufen, auf dem der Drache sitzt, befindet.

Wie verscheucht man den Drachen vom Ausgang?

Zuerst wird das Gold in Stroh verwandelt und der Drache dann zum Schlafen gebracht, nach dem netten kleinen Feuerchen steht einem Ausbruch nichts mehr im Wege.

Was kann man an dem unterirdischen See machen?

Erst einmal sollte man den See anschauen und dann den Spruch zum Entleeren anwenden.

Wie kommt man über den Abgrund?

Wenn man sich das korkenzieherartige Gebilde so anschaut, müßte einem doch sofort der Spruch von der Windhose einfallen.

Auf dem Friedhof

Was soll man mit dem schlafenden Jungen machen?

Am besten weckt man den Jungen und unterhält sich dann mit ihm.

Wie kommt man in die Festung der Schmiede?

Da nur Angehörige der Gilde der Schmiede in die Festung dürfen, benutzt man einfach den Spruch, mit dem man die Rollen tauschen kann.

In der Festung der Schmiede

Wie befreit man sich aus der Zelle?

Da der Zauberstab verbrannt wurde, bleibt einem in dieser ausweglosen Situation nur ein bißchen Schlaf, um auf andere Gedanken zu kommen.

Was soll man nun tun, nachdem man die Zelle verlassen konnte?

Am besten sollte man dem lauten Hämmern folgen.

Wie kann man bei dem Lärm einen Spruch anwenden?

Gelegentlich macht der Schmied eine Pause, um das Schwert zu überprüfen. Zu diesem Zeitpunkt verdreht man das Schwert mit Hilfe des entsprechenden Spruchs.

Der fehlgeschlagene Plan von Bischof Mandibles

Kann man verhindern, daß Mandibles den Zugang zum Totenreich öffnet?

Verhindern nicht, aber der Bischof erhält seine gerechte Strafe für diese Untat.

Wo ist das Monster, das eben erschienen ist?

Das Monster treibt sich, nachdem es sich befreit hat, im Haus herum. Am besten sollte man noch mal auf dem Balkon nachsehen.

In der Zwischendimension

Wie kann man die Dinge wieder in die ursprüngliche Situation bringen?

Ganz einfach alle Löcher, auch das, durch das man eingetreten ist, mit dem entsprechenden Spruch zuflicken und die Toten heile und schon wäre dieses Problem gelöst.

Wie kann man den Schwan zurückverwandeln?

Diesmal leider überhaupt nicht, aber ein kleines Gespräch könnte sicher nicht schaden.

Wie kommt man in die vom Schwan erwähnte Kathedrale?

Ein Stück weiter links kann man ein weiteres Dimensionsloch finden, durch das man auf den Friedhof der Insel Loom kommt.

In der Kathedrale

Welchen Spruch muß man nun verwenden?

Die entsprechenden Noten kann man ganz einfach im Webstuhl finden.

Wie entkommt man dem Dämon Chaos?

Nun muß man nur noch das Gewebe des Raums zerreißen und sich in einen Schwan verwandeln und das Abenteuer wäre überstanden.

The Secret Of Monkey Island – Komplettlösung

Nachdem Du mit dem Aussichtsposten gesprochen hast, gehst Du zum Ort direkt in die Scumm-Bar. Dort sollte man am besten mit allen sprechen, die dazu auch bereit sind, da Du dadurch einige interessante Hinweise erhältst. Die drei schrecklich wichtig aussehenden Piraten im Nebenraum darfst Du auf keinen Fall auslassen. Wenn Du ihnen verkündet hast, daß Du Pirat werden willst, solltest Du Dich über die drei Aufgaben informieren.

Nach diesem interessanten Vortrag solltest Du weiter nach rechts bis vor die Tür gehen, um dann, wenn der Koch gekommen und aus dem Bild gegangen ist, der Küche einen Besuch abzustatten. In der Küche nimmst Du Dir das Fleisch, den Topf unter dem Tisch und den roten Hering auf dem Steg, nachdem Du die Möwe durch gezielten Tritt auf das lose Brett für kurze Zeit vertrieben hast. Nun gehst Du wieder aus dem Ort heraus und suchst auf der Karte von Melée Island nach einer Lichtung, die sich nach einem kurzen Fußmarsch als Zirkus entpuppen wird. Dort kannst Du Dir auf einfachste Weise Geld verdienen, indem Du zuerst die beiden Männer störst, auf das nun folgende Angebot eingehst und dann noch Deinen Helm (Topf) herzeigst. Nun ist es an der Zeit, wieder in den Ort zurückzukehren, doch vorher solltest Du noch kurz zur Gabelung gehen, um dort das Fleisch durch Berührung mit einer gelben Pflanze zu vergiften.

Nach einem kurzen Marsch kannst Du Dich in der Stadt mit den drei Piraten unterhalten, die Dir unter Umständen sogar noch zwei Goldstücke geben. Dem komischen Typen mit dem Papagei auf der Schulter kaufst Du eine einzigartige Schatzkarte ab, die sich jedoch bei näherem Hinsehen als Anleitung für Tanzschritte entpuppt. Trotzdem mußt Du die Karte aufheben, da Du sie später benötigen wirst. Bei der Voodoo-Meisterin stiehlt Du Dir das Gummihuhn und gehst weiter bis zum Gemischtwarenhändler, bei dem Du Schwert, Schaufel und Pfefferminz erwerben kannst. Das Pfefferminz gibst Du dem Gefangenen, der Dir außer ein paar interessanten Informationen auch noch einen Käsekuchen gibt, in dem sich eine Feile befindet. Dieses Werkzeug gibst Du aber nicht zurück, sondern gehst schnurstracks weiter bis zum Haus der Gouverneurin. Den Piranha-Pudeln gibst Du das zuvor vergiftete Fleisch, woraufhin diese einschlafen und Du so ungehindert ins Haus kannst.

Im Haus gehst Du durch die erste Tür und fliegst nach einigem Hin und Her durch eine Wand und benötigst eine Feile. Kein Problem, da Du ja den Käsekuchen von dem Gefangenen noch hast. Mit der darin versteckten Feile kannst Du Deine Arbeit beenden und das Idol der vielen Hände entwenden. Dem Sheriff, Fester Shinetop, erzählst Du, daß Du Dir das Idol nur ausleihen wolltest, was die darauf erscheinende Gouverneurin dann auch bestätigt. Jetzt willst Du aber endlich Fechten lernen, doch ehe Du die Stadt verlassen hast, wirft Dich der Ortssheriff auch schon mitsamt dem schweren Idol am Bein in das kalte Wasser unter dem Steg vor den Klippen.

Keine Panik, Gubrush kann doch immerhin zehn Minuten die Luft anhalten. Da es ihm auf Dauer aber doch zu naß unter Wasser ist, nimmt er sich einfach das Idol, schnappt sich noch schnell das Schwert am Meeresgrund und klettert gesund und munter aus dem feuchten Element. Nach einer kurzen Romanze mit der Gouverneurin konzentrierst Du Dich aber doch mehr auf die beiden noch verbleibenden Aufgaben.

Auf der Insel gehst Du jetzt als erstes mal ganz rechts oben zum Fitness-Studio, doch ehe Du dort ankommst, wirst Du von einem Troll angehalten, dem Du einfach den Hering als Wegzoll gibst. Wenn Du beim Bodybuilding-Studio geklopft hast, mußt Du den Kapitän beharrlich davon überzeugen, daß Du unbedingt die Kunst des Schwertkampfes erlernen willst. Nach einigen lehrreichen Trainerstunden heißt es für Dich erst mal nur noch üben, üben, üben.

Du stellst Dich auf der Karte am besten an eine Stelle, an der viele Piraten vorbeikommen und kämpfst gegen jeden von ihnen, bis Du 16 wirkungsvolle Beleidigungen und die dazugehörigen Antworten hast. Die Piraten werden Dir jetzt bestätigen, daß Du es mit dem Schwertmeister aufnehmen könntest und das tust Du nun auch. Dazu mußt Du zum Gemischtwarenhändler gehen und ihn nach dem Schwertmeister fragen, woraufhin er sich sofort auf den Weg machen wird. Du solltest ihm nun schnell folgen, um dem Schwertmeister entgegenzutreten. Wenn Du ihn – nein eigentlich sie – besiegt hast, erhältst Du ein T-Shirt, auf dem Dein Erfolg zu lesen ist.

Da Du ja jetzt schon mal an der Gabelung stehst, kannst Du gleich auch noch den Schatz suchen, wobei Du Dich nach der »Schatz-Karte« richten kannst. Den Schatz birgst Du, indem Du in den mit dem Kreuz markierten Boden ein Loch gräbst. Auch wenn die Enttäuschung groß ist, kannst Du Dich jetzt als echten Piraten bezeichnen.

In der Scumm-Bar, in der nicht mehr so viel los ist wie vorher, sammelst Du nun alle Krüge ein, die Du dort finden kannst und sprichst mit dem heulenden Koch. Nach dem ziemlich erschütternden Gespräch gehst Du in die Küche und füllst einen der Krüge mit Grog. Da der Grog ein sehr aggressives Getränk ist, mußt Du auf dem Weg ins Ortsinnere mehrmals umfüllen und zwar immer dann, wenn der Krug kurz vor dem Ende ist. Sollte es Dir mal nicht rechtzeitig gelingen, umzufüllen, ist das nicht so schlimm, da dann wieder neue Krüge in der Bar stehen.

Wenn Du dann mit dem Krug voll Grog im Ort bist, gehst Du schnell ins Gefängnis und öffnest damit die Zellentür von Otis. Nun gehst Du zum Gemischtwarenhändler und bittest ihn um einen Kredit, wobei Du erzählst, daß Du natürlich einen Job hast. Während der Tresor geöffnet wird, mußt Du Dir unbedingt dessen Kombination notieren, um den Geldschrank, nachdem Du den Händler zur Schwertmeisterin geschickt hast, zu knacken. Aus dem Tresor nimmst Du Dir die Bürgschaft, mit der Du bis zu 5000 Goldstücke hast.

Da Du die Gouverneurin befreien willst, mußt Du Dir ein Schiff besorgen, um zu Monkey Island zu fahren. Auf Melée Island gibt es nur eine Adresse für den Schiffskauf, Stans Gebrauchtsschiffhandel. Dort läßt Du Dir das günstigste Schiff zeigen und handelst so lange mit Stan, bis Du es Dir leisten kannst. Der erste Teil wäre jetzt schon fast geschafft, Du brauchst nur noch eine Crew. Zuerst überredest Du die Schwertmeisterin und gehst dann bis zur kleinen

Insel, ganz oben links. Du bist jedoch nur vor der Insel, aber wozu hast Du denn das Gummihuhn passend zum Kabel? Nun mußt Du nur noch Mr. Meathook durch eine Mutprobe zur Beteiligung in der Mannschaft überreden und kannst dann zum Steg zurückkehren, wo Du nun Deine Reise zu Monkey Island beginnen kannst.

Du solltest zuerst einmal das ganze Schiff von oben bis unten absuchen und alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. In der Schachtel, die Du im Küchenschrank findest, ist ein Schlüssel versteckt, mit dem Du die Truhe öffnen kannst. Nun gibst Du folgende Sachen in den Kochtopf in der Kombüse: Zimtstangen, Pfefferminz, Totenkopffahne, Tintenfaß, Wein, Gummihuhn, Schwarzpulver und Frühstücksflocken. Nachdem Du die letzte Zutat in den Topf geworfen hast, nimmt das Schiff seinen Kurs zu Monkey Island auf. Nun benutzt Du ein T-Shirt mit dem Feuer in der Kombüse und verwendest das Seil und das Schießpulver mit der Kanone. Wenn Du Dir nun den Helm aufsetzt, wirst Du auf die Insel geschossen.

Am Strand nimmst Du Dir die rumliegende Banane und schüttelst den Baum ein bißchen, um Dir noch zwei Bananen zu besorgen. Gehe nun in den Dschungel und zum Fort, wo Du Dir ein Seil, ein Fernglas und aus der Kanone ein bißchen Schießpulver nimmst. Jetzt gehst Du zur Flußgabelung und benutzt das Schießpulver für den Damm, den Du dann mit Hilfe einer Fernglaslinse in die Luft sprengst. Am Teich kannst Du Dir nun das Seil nehmen und dann zum Abgrund gehen, wo Du Dir mit Hilfe der beiden Seile die Ruder besorgst. Alle Larry-Freunde sollten nun mal auf dem Aussichtspunkt ganz nach rechts bis zum Abgrund gehen und können dort eine nette Überraschung erleben. Hier solltest Du nun auch den Stein nach vorne runter werfen, wobei Du aus Versehen Dein Schiff triffst. Macht nichts, denn man kann die Schußrichtung mit dem primitiven Kunstwerk einstellen. Probiere so lange herum, bis der Stein den Bananenbaum trifft und dabei zwei Bananen herunterfallen. Jetzt gehst Du wieder zum Ausgangsstrand und benutzt zum ersten Mal das Ruderboot, da Du ja jetzt auch Paddel hast.

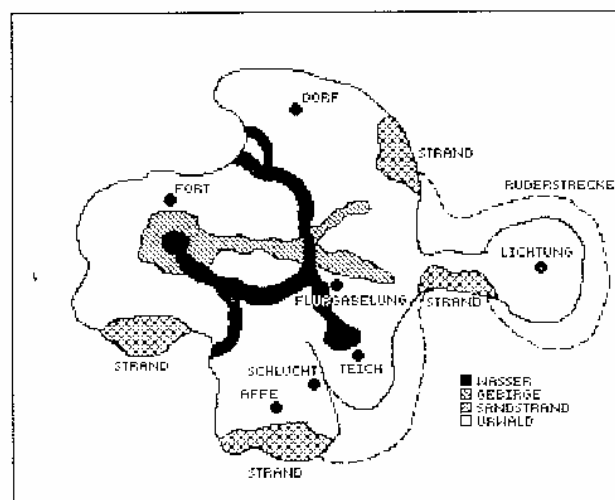
Dein erstes Ziel ist das Kannibalendorf, in dem Du Dir noch zwei Bananen nimmst. Nun versuchst Du, das Dorf wieder zu verlassen, was jedoch durch die nun erscheinenden Kannibalen verhindert wird, die Dich prompt einsperren. Wenn Du die Bodenplatte anhebst, kannst Du aber unbemerkt entfliehen. Mit dem Ruderboot fährst Du wieder zum Strand mit der Palme und nimmst Dir dort noch zwei Bananen, die Du vorhin vom Baum geschossen hast. Jetzt gehst Du in den Dschungel und gibst dem Affen alle 5 Bananen, die Du hast, woraufhin der Affe jedem Deiner Schritte, solange Du auf dem Festland bleibst, folgen wird.

Nun begibst Du Dich zur Lichtung ganz rechts auf der Insel und ziehst an der Nase des hinteren Totem, was eine Öffnung des Zauns bewirkt. Da sich die Tür aber wieder schließt, wenn man losläßt, tritt nun der Affe in Aktion und macht dasselbe, was Du ihm vorgemacht hast. Nun kannst Du beruhigt in das abgesperrte Gebiet eintreten und Dir dort die ganz kleine Holzstatue nehmen, die Du sofort den Kannibalen bringst. Da diese über Dein Geschenk sehr erfreut sind, lassen sie die Hütte offen und bieten Dir damit die Möglichkeit, den Bananengreifer zu nehmen, den Du gleich mit Toothrot gegen den Schlüssel für den Affenkopf eintauschst. Sofort eilst Du damit zum Affenkopf und steckst den Schlüssel in das Ohr des Riesenaffen, der daraufhin sein Maul öffnet. Den Kannibalen kannst Du nach einigem Hin und Her und der

Überreichung des Navigationsblattes den Kopf des Navigators abnehmen, der Dir den Weg durch das Labyrinth zeigt.

Jetzt kannst Du Dich endlich ins Innere des Affenkopfes wagen, wobei Du immer in die Richtung gehen mußt, in die der Navigatorkopf schaut. Wenn Du an Le Chucks Geisterschiff angekommen bist, mußt Du den Kopf des Navigators dazu überreden, Dir die Halskette zu überlassen. Mit der Kette um den Hals bist Du für Geister unsichtbar und kannst nun unbehelligt das Schiff betreten und dort durch die linke Tür gehen. Den Schlüssel an der Wand holst Du mit Hilfe des Magnets in Deinem Kompaß. Durch die Luke auf dem Deck kommst Du in einen Raum, in dem ein schlafender Geist sitzt und gehst dann in den dahinterliegenden Lagerraum, wo Du Dir von einer Geistergans eine Feder nimmst. Mit der Feder kitzelst Du den betrunkenen Geist so lange an den Füßen, bis dieser die Grogflasche fallen läßt. Danach öffnest Du die Tür zum Lagerraum mit Hilfe des Schlüssels und gießt dort etwas Grog in die Schale, damit die Ratte betrunken wird und Du aus dem Faß auf der rechten Seite etwas Fett holen kannst. Das Fett schmierst Du an die Scharniere der quietschenden Tür und öffnest diese, um in dem dahinterliegenden Raum das Werkzeug mitzunehmen. Nun dürfte es kein Problem mehr darstellen, die leuchtende Kiste in dem Raum mit den Tieren zu öffnen. Die Voodoo-Wurzel, die Du in der Kiste findest, bringst Du sofort zu den Kannibalen, die Dir daraus ein Wurzelbier brauen. In der Höhle triffst Du aber nur noch einen einsamen Geist, mit dem Du Dich ein bißchen unterhältst.

Zusammen mit Deinen Freunden fährst Du zurück nach Melée Island, wo Du einen Geist mit Hilfe Deines Wundergetränks vernichtest. Nachdem Du einen weiteren Geist getötet hast, gehst Du in die Kirche, um die dort stattfindende Trauung zu verhindern. Leider läßt Le Chuck nicht lange mit sich reden, sondern verpaßt Dir einen Kinnhaken, bei dem Du zu allem Überfluß auch noch Dein Wurzelbier verlierst. Nach einigen Schlägen landest Du in dem Grogautomaten, aus dem Du Dir möglichst schnell eine Flasche besorgen solltest, um dann Le Chuck in ein Feuerwerk zu verwandeln. Während Du mit der Gouverneurin flirtest und das wunderschöne Feuerwerk bewunderst, wird Dir bewußt, daß Du dieses Spiel gelöst hast.



Karte von »Monkey Island«

The Secret Of Monkey Island

Was soll man den wichtig aussehenden Piraten sagen?

Zuerst, daß man Pirat werden will, dann fragt man nach den Erklärungen zu den einzelnen Aufgaben und später berichtet man den Piraten von den Erfolgen.

Wie kommt man in die Küche?

Da der Koch von Zeit zu Zeit in den Schankraum geht, bietet sich dann die Gelegenheit, in die Küche zu kommen. Man sollte allerdings warten, bis der Koch hinter dem Vorhang verschwunden ist, da er sonst immer noch auf die Küchentür schauen kann.

Was soll man aus der Küche mitnehmen?

Am besten das Fleisch und den Topf unter dem Tisch. Wenn man auf das lose Brett des Stegs tritt, kann man sich auch noch den roten Hering mitnehmen.

Was soll man mit dem Mann mit dem Papagei auf der Schulter machen?

Er sagt einen Code, auf den man mit Barbier antworten sollte.

Wie kann man sich Geld verdienen?

Im Zirkus von Melée Island werden Freiwillige für eine waghalsige Nummer gesucht. Übrigens, statt einem Helm kann man auch den Topf als Kopfschutz verwenden.

Was kann man nun mit dem vielen Geld anstellen?

Natürlich ausgeben, z.B. für ein Schwert, eine Schatzkarte oder auch viele andere nette Sachen.

Wer bringt einem den Schwertkampf bei?

Am Ende der Insel wohnt ein gewisser Kapitän Smirk, der für Geld gerne Trainerstunden gibt, wobei man aber auf jeden Fall hartnäckig bleiben sollte.

Wie wird man gut genug, um den Schwertmeister zu besiegen?

Man stellt sich auf der Karte einfach irgendwohin, wo viele Piraten vorbeikommen, und kämpft so lange, bis man 16 ordentliche Beleidigungen und die dazugehörigen Antworten hat (siehe Tabelle weiter unten).

Wo findet man den Schwertmeister?

Der Gemischtwarenhändler kennt den Weg und merkt auch sicher nichts, wenn er verfolgt wird.

Wie kommt man an den Piranha-Pudeln vorbei?

Das Fleischstück aus der Bar hat nach Berührung mit der gelben Blume aus dem Wald eine umwerfende Wirkung.

Was kann man nun im Haus der Gouverneurin machen?

Einfach die linke Tür öffnen und hineingehen, der Rest ergibt sich dann von selbst.

Woher bekomme ich eine Feile?

Wenn man Otis, der unter schrecklichem Mundgeruch leidet, ein Stückchen Pfefferminz vom Gemischtwarenhändler und das Nagetierspray aus dem Haus der Gouverneurin gibt, erhält man als Dank einen Käsekuchen, in dem die gesuchte Feile versteckt ist.

Wie entgeht man dem Tod durch Ertrinken?

Man nimmt einfach das Idol an sich, und schon kann man die Leiter hinaufklettern.

Wie soll man mit einem Plan für Tanzschritte den Schatz von Melée Island finden?

Man sollte die Wörter beachten; links und rechts steht für den entsprechenden Bildschirmrand und hinten für den mittleren Durchgang.

Wie kann man den Schatz nun ausbuddeln?

Mit der Schaufel am X angesetzt, dürfte es hier weiter keine Probleme geben.

Was soll man nun unternehmen?

Da mittlerweile die Gouverneurin entführt wurde, versteht es sich jetzt ja wohl von selbst, was zu tun ist. Um die hübsche Dame zu befreien, braucht ein ordentlicher Pirat allerdings eine Crew und ein Schiff.

Woher bekommt man ein Schiff?

Die Lichter am Hafen entpuppen sich bei näherem Hinsehen als größter und einziger Gebrauchs-schiffshandel auf der Insel.

Wie soll man sich so viel Geld für ein Schiff beschaffen?

Am besten fragt man Stan einfach danach und geht anschließend zum Gemischtwarenhändler, um sich dort einen Kredit zu besorgen.

Wie bringt man den Gemischtwarenhändler dazu, den Kredit zu gewähren?

Wenn man dem Händler erzählt, daß man einen Job hat, öffnet er den Tresor, wobei man sich dabei die Kombination merken sollte. Leider glaubt er einem dann doch nicht und legt die Bürgschaft wieder in den Tresor. Jetzt schickt man ihn einfach zum Schwertmeister und kann in aller Ruhe den Tresor knacken.

Wie bekommt man nun ein Schiff, wenn diese trotzdem alle noch zu teuer sind?

Zuerst konzentriert man sich auf das günstigste Schiff und handelt dann so lange, bis man es für 5000 Goldstücke bekommt.

Woher bekommt man nun eine Crew?

Die Schwertmeisterin tritt nach einem Gespräch sicher gern in die Mannschaft ein. Auch Otis kommt gerne mit, wenn man ihn mit dem schrecklich ätzenden Grog aus der Bar aus seiner Zelle befreit. Um zu Meathook zu gelangen, muß man mit Hilfe des Gummihuhns über den Kanal rutschen und dort eine kleine Mutprobe überstehen.

Warum kommen die Crew-Mitglieder nicht mit?

Keine Sorge. Am Bootssteg neben der Bar kommen alle zusammen und ihre Reise kann beginnen.

Wie bringt man die Crew dazu, etwas zu arbeiten?

Leider gar nicht. Die Leute kann man jetzt nicht mehr gebrauchen.

Wo finde ich den Schlüssel der Truhe?

Der Schlüssel steckt in einer Frühstücksflocken-Box im Schrank in der Kombüse.

Woher bekomme ich die eigenartigen Zutaten?

Wenn man alles, was auf dem Schiff zu holen war, mitgenommen hat, ist jetzt Improvisieren angesagt. In den Topf gehört unter anderem der Wein oder die Flagge.

Wie kommt man denn nun auf Monkey Island?

Nachdem alle nötigen Zutaten im Kochtopf gelandet sind, nimmt das Schiff seinen Kurs auf. Nun muß man eigentlich nur noch ein weiteres Faß mit Schießpulver nehmen und in die Kanone stopfen, das Seil als Zündschnur verwenden und die Lunte mit einem brennenden T-Shirt zum Beispiel anzünden.

Wie kann man sich die Ruder aus der Schlucht besorgen?

Eines der zwei Seile, die benötigt werden, kann man sich im Fort besorgen. Das andere bekommt man, indem man den Staudamm mit Hilfe des Schießpulvers und der Fernglaslinse in die Luft sprengt.

Was kann man auf dem Aussichtspunkt machen?

Von dort aus muß man mit Hilfe der Steine den Bananenbaum am Strand treffen. Die Zielrichtung kann man mit dem primitiven Kunstwerk, ein Stockwerk tiefer, einstellen. Übrigens, wenn das Schiff versenkt wurde, keine Angst, das benötigt man sowieso nicht mehr. Ausreichend Munition dürfte auf dem Steinhäufen liegen.

Wie kommt man auf die andere Seite der Berge?

Da Guybrush Threepwood nicht viel fürs Bergsteigen übrig hat, benutzt er einfach das Boot, wo er jetzt doch so schöne Ruder hat.

Wie entkommt man aus dem Kannibalengefängnis?

Das lose Brett am Boden läßt sich leicht entfernen und bringt einen geheimen Ausgang zum Vorschein.

Wie kommt man zum Affenkopf?

Wenn man dem Affen fünf Bananen gibt, folgt er einem und macht alles nach, was man ihm vormacht. Jetzt zieht man vor dem Zaun um den Affenkopf an der Nase des Totems. Nachdem man losgelassen hat, kommt der Affe und löst somit ein weiteres Problem.

Was wollen die Eingeboren haben?

Vielleicht sollte man ihnen eins der Idole direkt vor dem Affenkopf geben.

Wie öffnet man denn nun mit dem Schlüssel den Affenkopf?

Wenn man sich den Schlüssel einmal näher betrachtet hat, wird klar, daß das »Schlüsselloch« im Ohr des Affenkopfes zu finden ist.

Wie soll man sich im Teufelslabyrinth zurechtfinden?

Gibt man den Eingeborenen das Buch über die Navigation, so bekommt man den sehr wichtigen Kopf des Navigators. Nun muß man im Labyrinth immer der Nase des Kopfes folgen. Keine Angst, er weiß schon, wo's langgeht.

Wie kommt man unbemerkt auf das Geisterschiff?

Wenn man den Kopf fünfmal hintereinander um die Herausgabe der Kette bittet, erhält man diese und wird nach dem Umhängen für Geister unsichtbar.

Was soll man in Le Chucks Kajüte machen?

Mit dem Kompaß muß man sich den Schlüssel an der Wand besorgen.

Was kann man im Raum mit den Tieren machen?

Erst mal nimmt man sich von den Geistergänsen eine Feder, um damit den schlafenden Piraten an den Füßen zu kitzeln, damit er die Flasche fallen läßt.

Wie kommt man an der Ratte unter der Luke vorbei?

Nachdem man etwas Grog in die Schale gegossen hat, kann man sich bequem etwas von dem Fett nehmen.

Wie kann man das Quietschen der rechten Tür abstellen?

Man benutzt einfach das Fett aus dem Bauch des Schiffs und schmiert es an die Scharniere der Tür, um sich dort dann das Werkzeug zu nehmen.

Wie kann man die glühende Kiste öffnen?

Das hübsche Werkzeug aus dem Raum mit der mittlerweile nicht mehr quietschenden Tür ist für so ein Vorhaben doch ideal geeignet.

Was kann man, nachdem man die Voodoo-Wurzel gefunden hat, noch auf dem Schiff tun?

Nichts, hier gibt's sonst nichts mehr zu holen. Die Wurzel bringt man jetzt am besten den Eingeborenen.

Wie wehrt man sich gegen aufdringliche Geister?

Ein Spritzer Voodoo-Wurzelbier macht jedem Geist den Garaus.

Wie soll man Le Chuck ohne die Voodoo-Wurzelbierflasche töten?

Wenn man bei Stan's »gelandet« ist, besorgt man sich einfach eine Flasche Grog, die tut's im Notfall auch.

Was soll man mit der Grogflasche machen?

Na was wohl? Ein Spritzer genügt, und schon wäre das Abenteuer geschafft.

Die Beleidigungen und Antworten zu Secret Of Monkey Island

B: ☹ An Deiner Stelle würde ich zur Landratte werden!

A: ☹ Hattest Du das nicht vor kurzem getan!

B: ☹ Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Gehirn!

A: ☹ Vielleicht solltest Du es nur mal benutzen!

B: ☹ Mit meinem Taschentuch werde ich Dein Blut aufwischen!

A: ☹ Also hast Du doch den Job als Putze bekommen!

B: ☹ Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als Du!

A: ☹ Aha, also warst Du beim letzten Familientreffen!

B: ☹ Du hast die Manieren eines Bettlers!

A: ☹ Ich wollte, daß Du Dich wie zu Hause fühlst!

B: ☹ Willst Du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte?

A: ☹ Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?

B: ☹ Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen!

A: ☹ Du wirst Deine rostige Klinge nie wiedersehen!

B: ☹ Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als Du!

-
- A: ✂ Er muß Dir das Fechten beigebracht haben!
- B: ✂ Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme!
- A: ✂ Auch bevor sie Deinen Atem riechen?
- B: ✂ Trägst Du immer noch Windeln?
- A: ✂ Wieso? Die könntest Du doch viel eher gebrauchen!
- B: ✂ Mein Schwert wird Dich aufspießen wie einen Schaschlik!
- A: ✂ Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel!
- B: ✂ Du kämpfst wie ein dummer Bauer!
- A: ✂ Wie passend, und Du wie eine Kuh!
- B: ✂ Deine Fuchtelei hat doch nichts mit Fechtkunst zu tun!
- A: ✂ Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt!
- B: ✂ Niemand wird mich verlieren sehen, auch Du nicht!
- A: ✂ Du kannst so schnell davonlaufen?
- B: ✂ Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf!
- A: ✂ Aha, mal wieder in der Nase gebohrt?
- B: ✂ Jeder hier kennt Dich doch als unerfahrenen Dummkopf!
- A: ✂ Zu schade, daß Dich überhaupt keiner kennt!

Die Beleidigungen und Antworten für die Schwertmeisterin

- B: ✂ Hast Du eine Idee, wie Du hier lebend davon kommst?
- A: ✂ Wieso? Die könntest Du doch viel eher gebrauchen!
- B: ✂ Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet!
- A: ✂ Also hast Du doch den Job als Putze bekommen!
- B: ✂ Überall in der Karibik kennt man meine Klinge!
- A: ✂ Zu schade, daß Dich überhaupt keiner kennt!
- B: ✂ Nur ich habe das Geschick eines Meisters!
- A: ✂ Vielleicht solltest Du es nur mal benutzen!
- B: ✂ Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
- A: ✂ Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?

B: Kluge Gegner rennen weg, wenn Sie mich sehen!

A: Auch bevor sie Deinen Atem riechen?

B: Ich werde jeden Tropfen Blut aus Dir melken!

A: Wie passend, und Du wie eine Kuh!

B: Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann!

A: Aha, also warst Du beim letzten Familientreffen!

B: Jetzt gibt es keine Finte mehr, die Dir hilft!

A: Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt!

B: Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie Du!

A: Du kannst so schnell davonlaufen?

B: Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren!

A: Du wirst Deine rostige Klinge nie widerschen!

B: Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein!

A: Hattest Du das nicht vor kurzem getan!

B: Nach meinem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt!

A: Aha, mal wieder in der Nase gebohrt?

B: Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich getroffen!

A: Er muß Dir das Fechten beigebracht haben!

B: Alles, was Du sagst, ist dumm!

A: Ich wollte, daß Du Dich wie zu Hause fühlst!

B: Mein Schwert wird Dich in tausend Stücke schneiden!

A: Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel!

Tips zu Pirates

- Zu Anfang sollte man ein deutlich stärkeres Schiff rammen, da man dann nicht so viel Zeit benötigt, um den feindlichen Kapitän zu besiegen, denn Zeit ist bekannterweise Zeit.
- Für Segelturns über das Riff sollte man Sloops oder Pinnaces nehmen, da Sie nicht an den Klippen zerschellen können.
- Wenn die Mannschaft »angry« ist, sollte man möglichst nicht an Land gehen, da sonst die Besatzung und damit ein Großteil des Goldes das Schiff verläßt. Man sollte lieber eine große Stadt, z.B. Havanna, über den Landweg angreifen und dabei die meisten Männer »verbrauchen«. Die restliche Besatzung ist dann meistens »pleased« oder unter Umständen sogar »happy«.
- Wenn man eine Stadt einnehmen möchte, braucht man mindestens 200 Leute, mit denen man über den Landweg ordentlich Dampf machen sollte.

Police Quest II – Komplettlösung

- Allgemein sollte man immer, wenn es etwas Neues zu berichten gibt, das Radio benutzen.
- Bevor Du das Auto verläßt, solltest Du das Handschuhfach öffnen und Dir die auf der Rückseite der Karte befindliche Nummer notieren, da sie zur Öffnung des Spinds benötigt wird. Um in die Polizeistation und an die Ausrüstung zu kommen, sollte man auch noch den Schlüssel mitnehmen.
- Nun gehst Du, gut gerüstet, in die Homicide-Abteilung an Deinen Schreibtisch, bei dem Du in die Schublade schaust und dann auch einen Blick in den Mülleimer wirfst. Nachdem Du den Liebesbrief gelesen hast, schaust Du Dir die Briefftasche an und nimmst sie danach mit.
- Nachdem Du auf das Schwarze Brett geschaut hast, nimmst Du Dir den Dienstauto-Schlüssel mit und gehst dann zum Schießstand.
- Um die Zielscheibe sicher zu treffen, ist eine exakte Justierung nötig, und auch ein Blick auf den verursachten Schaden ist sehr hilfreich. Um Hörschäden zu vermeiden, solltest Du einen Ohrenschutz tragen.
- Nachdem Du genug geschossen hast und nun hoffentlich auch zielsicher bist, gibst Du den Ohrenschutz ab und nimmst Dir noch etwas Extramunition mit.
- Im Büro holst Du Dir das Foto von Bains aus dem Aktenschrank und gehst zum Gefängnis, um dort Deine Ermittlungsarbeiten zu beginnen.
- Bevor Du das Gefängnis betrittst, solltest Du Deine Waffe wegschließen und Deine Polizeimarke bereithalten.
- Hier mußt Du nach dem Fluchtauto, nach Bains, nach Pate und nach Zeugen fragen.
- An der Oak Tree Mall schaust Du Dir das rechts vorne stehende Auto an, öffnest die Beifahrertür und benutzt auf dem Handschuhfach etwas Fingerabdruckpulver. Die dadurch und durch Zeugenbefragung gewonnenen Erkenntnisse sagst Du per Funk durch.
- Nachdem Du die Joggerin an der Cotton Cove vernommen hast und einen erfolglosen Schußwechsel gegen Bains hattest, benutzt Du wieder das Funkgerät.
- Am Tatort entdeckst Du am Flußufer neben Schleifspuren auch noch Blut und Fußabdrücke, die Du zur Beweisaufnahme fotografieren solltest. Auch vor einer Durchwühlung des Mülls solltest Du Dich nicht scheuen.
- Um nach der Leiche zu tauchen, solltest Du Dir die Sauerstoffflasche mit dem größten Inhalt nehmen. Am Flußgrund findest Du nach kurzer Suche unter Felsen die Leiche von Pate.

-
- Nachdem Du natürlich wieder alles gemeldet hast, erhältst Du selbst einen Funkspruch und fährst daraufhin zum Flughafen. Dort steht wieder ein Auto, das Du auch wieder genauestens unter die Lupe nimmst. Nach der Funkmitteilung überquerst Du, durch die Betätigung der Ampel, sicher die Straße. Ein Blumenstrauß für Marie könnte sicher auch nicht schaden.
 - Durch Vorzeigen des Fotos von Bains erhältst Du am Ticketschalter vom Personal interessante Hinweise und darfst in die Liste schauen. Danach kaufst Du Dir ein Ticket nach Houston und zeigst auf dem Weg zum Flugzeug den Kontrolleuren die Polizeimarke.
 - Nachdem Du den Sicherheitsgurt angelegt hast, erhältst Du durch den Blick auf die Liste einer Autovermietung und durch das Öffnen des Wasserbehälters in der mittleren Toilette eine neue Spur. Im WC solltest Du den elektrischen Händetrockner nicht ungenutzt lassen. Bevor Du zum Hauptquartier fährst, solltest Du das Funkgerät ruhig mehrmals benutzen.
 - Wenn Du die bisher gesammelten Beweisstücke archiviert hast, schaust Du in den Mülleimer, in dem Du eine ablenkende Mitteilung findest. Daraufhin greifst Du zum Telefon und erfragst, nachdem Du die »0« für die Auskunft gewählt hast, die Nummer von Marie Wilkans.
 - Bei »Arnies« verbringst Du einen schönen Abend, bei dem Du neben einem Blumenstrauß auch noch mehrere Küsse verteilst. Bevor Du gehen willst, solltest Du nicht vergessen, zu zahlen.
 - Am nächsten Tag findest Du in einem Kofferraum erneut eine Leiche, bei der Du außer Blut auch noch die Ecke eines Briefes mit Adresse findest. Unter der Leiche findest Du auch noch etwas recht Interessantes.
 - Nachdem Du dem Besitzer von Snugglers Inn Deine Polizeimarke und das Foto von Bains unter die Nase gehalten hast, bestellst Du den benötigten Durchsuchungsbefehl beim »dispatch« und dürftest dann ohne Probleme den Zimmerschlüssel bekommen. Da Du ja eine Morddrohung erhalten hast, öffnest Du vorsichtig und schußbereit die Tür. Im Raum findest Du dann aber außer etwas Blut, das zu dem auf der Briefecke paßt, Marie's Lippenstift und Colby's Visitenkarte leider nichts Interessantes.
 - Durch den Fund besorgt, fährst Du sofort zu Marie's Haus, wo Du an der Tür eine wichtige Nachricht findest. Nachdem Du die Tür geöffnet hast, findest Du im Chaos in einem Aschenbecher eine Nachricht von Bains, worauf Du sofort zurück ins Hauptquartier fährst.
 - Im Mülleimer findest Du etwas, was Dich sofort dazu veranlassen wird, Colby zu warnen und die Polizei in Steelton zu benachrichtigen. Vor dem großen Finale solltest Du noch einige Schießübungen machen und dabei den Revolver nachjustieren.
 - Am Flughafen angekommen, kaufst Du Dir ein Ticket – diesmal nach Steelton – und stehst mit geladener Waffe auf, nachdem die Stewardess zu Boden fällt. Jetzt mußt Du auf den Flugzeugentführer und auf den zweiten Entführer schießen.

-
- Nun mußt Du die Bombe finden und entschärfen. Das dazu benötigte Werkzeug nimmst Du Dir aus der Tasche des maskierten Mannes und den Bombenkonstruktionsplan aus dem Turban des unmaskierten Entführers. Bevor Du die Bombe, die im Papierspender versteckt ist, entschärfst, solltest Du Dir den Plan genau ansehen.
 - Nachdem Du sicher in Steelton angekommen bist, nimmst Du Dir die bereitliegenden Walkie-talkies, da diese kurz darauf benötigt werden, um beim Angriff des Räubers Keith herbeizurufen. Wenn Du kurz mit dem Räuber gesprochen und ihm seine Rechte vorgelesen hast, findest Du im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalisation von Steelton führt.
 - Jetzt kannst Du nur durch schnelles Laufen sicher durch die methangasverseuchte Gegend gelangen, um dann die Leiter hochzuklettern und Bains durch den Versuch, den Deckel zu öffnen, anzulocken. Zwar kann dieser erneut fliehen, jedoch findest Du in einem Wandschrank eine Gasmaske und kommst dann zu einer Tür, hinter der Marie gefangen gehalten wird, die Du natürlich sofort von ihren Fesseln befreist und beruhigst.
 - Um Bains endlich das Handwerk zu legen, mußt Du ihn aus einem Hinterhalt von links mit einigen sicheren Schüssen niederstrecken und schon hast Du Deinen Auftrag erledigt.

Railroad Tycoon – Lösungshilfe

Am besten sollte man in Europa als Finanzier spielen und dabei erst mal auf Wirtschaft und Halsabschneiderei verzichten und den Computer die Züge steuern lassen. Als erste Strecke sollte man BRUSSELS-LILLE oder BRUSSELS-REIMS nehmen, da diese Orte recht groß, aber nicht zu weit auseinander liegen. Zu Beginn sollte man nur einen Zug mit ein oder zwei Passagier- oder Postwagen fahren lassen, da sich Gütertransporte hier noch nicht lohnen. Da das Land immer mehr besiedelt wird, sollte man in den Städten Endbahnhöfe bauen, da diese dadurch immer voller werden. Außerdem ist es auch nötig, während der ersten Fiskalperiode mindestens 50% der eigenen Aktien zu kaufen, wobei man allerdings warten sollte, bis der eigene Aktienkurs gesunken ist.

Im Jahr 1902 sollte dann eigentlich schon ausreichend viel Geld vorhanden sein, um größere Strecken, z.B. nach Antwerpen oder Paris, legen zu können. Wenn in der Nähe von Strecken größere Rohstoffvorkommen, d.h. mindestens 4 Symbole vorhanden sind, lohnt sich deren Nutzung. Damit die Züge schneller fahren können, sollte man die Strecken mit so wenigen Kurven oder Steigungen wie möglich bauen. Auch Doppelgleise sind keine Verschwendung, jedoch sollte man Holzbrücken nicht in Gewässernähe bauen und vor allem keine Hauptverkehrsadern über sie führen, da sonst der finanzielle Verlust bei zeitweisem Ausfall zu groß ist. Tunnels lohnen sich auch erst bei einer Steigung, die mehr als 2% beträgt, da sie sonst zu teuer sind. Für Eillieferungen sollte man eine Lokwerkstatt und einen neuen Zug in der Stadt, in der die Fracht verladen werden soll, bauen.

Damit die Aktien nicht fallen, sollte man mit den Fonds sparsam umgehen, damit das Kapital nicht schrumpft. Es ist auch immer noch besser, wenn eine Stadt Eure Aktien kaufen möchte, als wenn es eine Konkurrenzfirma vorhat. Da die finanziellen Einbußen zu groß sind, sollte man von einem Kapitalkrieg möglichst immer absehen, außer wenn es sich um einen Notfall handelt. Sollte es trotzdem mal dazu kommen, so muß man versuchen, hauptsächlich den bekriegten Bahnhof zu beliefern, um einen Konkurs zu vermeiden. So hat man immer genügend Geld, um alle Bahnhöfe mit Postämtern und Hotels versehen zu können.

Wichtig ist, daß man allmählich alle Strecken zweigleisig macht und daß man bedenkt, daß sich ab 1950 kurze Strecken nicht mehr rentieren. Ab 1979 hat man dann auch die Möglichkeit, den französischen Superschnellzug TGV einzusetzen, was sich dann auch schlagartig auf das Jahreseinkommen auswirkt, das jetzt bei ca. 12 – 20 Mio frs liegen müßte.

Neben Konkurrenzaktien sollte man sich vor allem auf den Kauf von eigenen Aktien konzentrieren, von denen es ca. 3,8 Millionen Anteile gibt. Der Profit erhöht sich bei jedem Kauf um etwa 2,5 – 4 Millionen. Wenn man fleißig kauft, steigt der Jahresprofit innerhalb von 2 Jahren auf etwa 200 Millionen. Wenn man in der nächsten Fiskalperiode dann die 300-Millionen-Grenze überschreitet, sinkt der Aktienkurs zwar auf 1, aber der ursprüngliche Jahresprofit wird

in die Gesamtwertung aufgenommen und man bekommt den lang ersehnten Rang des Premierministers.

Wenn Euch all diese Aktionen zu lange dauern und Ihr auch nichts gegen nicht ganz saubere Methoden habt, so solltet Ihr Euch die folgenden Tricks ansehen:

- Baut Euch eine Linie mit zwei Bahnhöfen und verkauft dann Obligationen im Wert von 1,4 Millionen. Ihr müßt nach und nach 60.000 Aktien kaufen, sobald die erste fremde Gesellschaft auftritt, und werdet somit Inhaber einer Tochtergesellschaft. Wenn die Tochterfirma Obligationen verkauft, habt Ihr noch mal die Möglichkeit für den Kauf von zusätzlichen 20.000 Aktien. Nun müßt Ihr das gesamte Kapital der Tochterfirma auf Euer eigenes Konto überweisen und 10.000 Aktien verkaufen. Die Tochterfirma wird nun versuchen, weiter Obligationen zu verkaufen, um wieder an die Aktien zu kommen. Jetzt überweist man wieder das Kapital der Tochterfirma aufs eigene Konto. Dies wiederholt man so lange, bis die Tochtergesellschaft Pleite macht.
- Wenn man die Schienenstrecken des Gegners mit eigenen Schienen umschließt, kann sich dieser nicht weiter ausbreiten, da die Schienen sich nicht kreuzen dürfen.
- Dringende Ladungen sollte man zwar aufnehmen, aber nicht am Bestimmungsort abliefern, sondern zwischen dem nächsten großen Bahnhof und dem Zielbahnhof pendeln. Dadurch erreicht man mit der Zeit einen Dringlichkeitsbonus.
- Sollte das Geld mal knapp werden, muß man nur ganz einfach in der Regionalkarte <Shift> und <4> drücken und schon steigt der Kontostand an. Bei 32 Millionen sollte man aber besser damit aufhören, weil ab diesem Betrag wieder Geld abgezogen wird.

Space Quest IV – Komplettlösung

Roger Wilco kommt zum Planeten Magnetheus, um dort eine Rast zu machen, nachdem er im dritten Teil der Space-Quest-Reihe seine Freunde von Scum Software befreit hat. Und hier beginnen auch gleich die Probleme für ihn, weil ihn die finsternen Handlanger von Vohaul töten wollen. Zwei Unbekannte retten Roger glücklicherweise im letzten Moment. Hin und wieder kann es passieren, daß ein Cyborg auf der Bildfläche erscheint, was für Dich bedeutet, Dich schnell in einen unerreichbaren Winkel zu verkriechen und zu hoffen, daß er vorbeiläuft. Wenn der Cyborg Dich erst mal im Visier hat, gibt es kein Entrinnen mehr.

Space Quest XII – Vohaul's Revenge

Nachdem Du in Xenon angekommen bist, gehst Du ein Bild nach rechts und nimmst Dir das Seil, das auf dem Schrotthaufen im Vordergrund liegt. Dort versteckst Du Dich hinter den zwei roten Rohren, um das Seil auszulegen. Wenn der kurz darauf erscheinende batteriegetriebene Hase über die Schlinge läuft, ziehst Du kurz an und kannst dann den Hasen im Rucksack verstauen. Wenn Du Dir den Hasen näher betrachtest, wird eine Batterie sichtbar.

Zwei Bilder weiter nach rechts findest Du im Handschuhfach des dort stehenden Gefährts einen Laptop, den Du selbstverständlich auch mitnimmst. Mit Hilfe der Batterien kannst Du den Computer nun wieder in Gang setzen.

Nun geht es zu Bild Nummer 6, wo Du den Gullydeckel in der Mitte anhebst und dann in den Untergrund steigst. Dort nimmst Du Dir das leere Glas und untersuchst die Schreibtischunterlage. Nachdem Du mit dem Landesoberhaupt gesprochen hast, betätigst Du den Hebel an dem Rohr und steigst hinein.

Nachdem Du jetzt sicherheitshalber abgespeichert hast, gehst Du weiter bis zum Ende nach links und dann nach unten. Vom Schleim nimmst Du mit dem Glas eine kleine Probe und gehst dann die Leiter schnell wieder nach oben. Nach einer weiteren kleinen Filmsequenz verläßt Du, nachdem die Schergen ausgestiegen sind, den Gully. Save! Im Panzer befindet sich ein Objekt, das Du nicht mitnehmen darfst.

Jetzt gehst Du besser nach draußen, um in das wunderschöne Raumschiff zu steigen. Dort gehst Du nach links und steigst sofort in den gelandeten Gleiter. Den auf der Anzeige des Raumschiffs stehenden Code mußt Du Dir unbedingt aufschreiben. Für diesen Code muß Du die erste Ziffer, im Spiel sind es Zeichen, so lassen und den Rest des Codes umdrehen. So würde z.B. aus 123456 der Code 165432 entstehen.

Space Quest X – Latex Babes of Estros

Erst mal aussteigen und abspeichern und dann nach links gehen, bis Du den Schatten eines Vogels siehst. Nun geht's nach rechts und vorsichtig die Treppe nach unten bis zum Ende. Nachdem Dich einer der Vögel gepackt und in das Nest geworfen hat, mußt Du einen Augenblick warten, bis Du einen von Vohauls Wächtern tot auffindest, um diesen dann zu untersuchen. Das dabei zum Vorschein kommende Papierknäuel entpuppt sich bei näherem Hinsehen als Teil eines Codes. Save!

Nun mußt Du durch das unten rechts im Nest befindliche Loch steigen, woraufhin Du abstürzt, aber erstaunlicherweise nicht stirbst, sondern vergnügt im Wasser planschst. Nach der atemberaubenden Filmsequenz, bei der Du in das U-Boot einsteigen mußt, wirst Du von den Latex Babes in ihrer Geheimstation an einen Stuhl gefesselt. Genau in dem Augenblick, in dem diese ihre ungewöhnliche Behandlung beginnen wollen, erscheint ein Monster, das Roger mit seinen Greifarmen angreift. Sobald Du Deine Arme frei hast, drückst Du auf den roten Knopf und nimmst Dir dann die Sauerstoffflasche, um sie dem Monster ins Maul zu werfen. Danach sind Dir die Mädchen unheimlich dankbar und laden Dich zum Einkaufen ein.

Galaxy Galleria Mall

Die Kreditkarte, die eine der Frauen fallen läßt, nimmst Du sofort an Dich. Auf dem Rollweg gehst Du nach links zu Big And Tall, um dort mit dem Roboter zu reden und diesen, nachdem Du vom Verkäufer eingekleidet wurdest, zu bezahlen. Save!

Im Monolith Burger sprichst Du den Chef zweimal an, worauf er Dir einen Job anbietet, den Du gerne annimmst. Während der nun folgenden Actionsequenz mußt Du Dir 28 Buckazoids verdienen, wobei Du während des Spiels hin und wieder abspeichern solltest. Anschließend kannst Du Dich getrost rauswerfen lassen.

Die Zigarette, die der Chef auf einen der Wege wirft, solltest Du unbedingt mitnehmen. Im »Software« schaut Du Dir die Restposten auf der linken Seite an. Von dort nimmst Du Dir das Hintbook zu »Space Quest IV«, bezahlst es und verläßt das Geschäft. Die Karte benutzt Du nun draußen im Geldautomaten, der beim ersten Versuch leider nicht das gewünschte Ergebnis liefert. Daraufhin gehst Du ins »Sack's«-Geschäft und redest mit der Verkäuferin. Roger müßte sein Aussehen etwas verändern und die Kassiererin bezahlen, um an das Geld zu kommen. Nun startest Du einen weiteren Versuch und erhältst, nachdem Du im Automaten »Clean House« eingegeben hast, sage und schreibe 2001 Buckazoids. Save!

Nun gehst Du zu »Radio Shock« und sprichst mit dem Roboter. Danach kaufst Du Dir das links oben liegende Kabel für Deinen Laptop und verläßt das Geschäft. In der Spielhalle »Arcade« spielst Du, immer noch als Frau, eine Runde »Astro Chicken«. Dann gehst Du wieder zu »Sack's«, sprichst mit der Roboter-Dame und verläßt den Laden, ohne diesmal zu zahlen.

Jetzt hat Roger wieder seine normale Kleidung an. Im Hintbook findest Du irgendwo bei einer Frage einen Teil des Codes. Vor den anderen Teil des Codes geschrieben, erhält man einen

neuen Zeitcode. Wieder im »Arcade« mußt Du Dich in die hinteren Abschnitte des Raumes begeben. Wenn die bösen Verfolger auftauchen, mußt Du so schnell wie möglich verschwinden. Save!

Im »Skate-O-Rama« muß sich Roger ständig in eine andere Richtung bewegen, damit ihn die verfolgenden Schergen nicht mit ihren Lasern treffen. Wenn man es in die oberste Etage geschafft hat, muß man, ständig in Bewegung bleibend, warten, bis beide Verfolger einen Schuß abgegeben haben. Jetzt gilt es, so schnell wie möglich nach unten und durch den näheren Eingang ins »Arcade« zu gelangen. Wenn du auf der linken Seite der Schwebefläche ankommst, mußt Du den rechten Rollweg nehmen und umgekehrt. Endlich im Raumschiff eingestiegen, gibst Du den vollständigen Code ein, der aus Hintbook und Zettel zusammengesetzt wird. Save!

Space Quest I – Sarien Encounter

Sicher angekommen, steigst Du aus und gehst in die Bar, um dort mit den Monochrom Boys zu sprechen. Da diese an einem Gespräch aber nicht interessiert sind, werfen sie Dich raus, woraufhin Du die Motorräder umwirfst. Ab jetzt ist Vorsicht angesagt, da Dir die Jungs nun hin und wieder auflauern, um Dich zu überfahren. Sollte es trotzdem einmal zu einem Angriff kommen, so kannst Du Dich durch einen schnellen Sprung zur Seite gegebenenfalls retten. Da die Jungs nun nicht mehr in der Bar sind, kannst Du ohne Probleme dort hineingehen und Dir die Streichhölzer von der Theke nehmen. Nun gehts mal wieder in die Zukunft zu »Space Quest XII«, wobei man dafür den Code vom allerersten Zeitsprung verwendet.

Vohaul's Ende

Nachdem Du ausgestiegen bist, gehst Du zwei Bilder nach rechts, wo Du den ätzenden Schleim aus der Kanalisation mit dem Tunneleingang verwendest. Save! Im Tunnel zündest Du die Zigarette mit den Streichhölzern an. Der dadurch entstehende Rauch macht die Laserstrahlen sichtbar und das Leben von Roger leichter. In die Maschine an der Wand gibst Du nun die Zahlen 160, 220 und 110 ein und betrittst dann den Computer. Save!

Da es jetzt auf jede Sekunde ankommt, gehst Du schnell geradeaus und dann nach links, bis Du an eine Treppe gelangst. Wenn ein Roboter am Rand auftaucht, gehst Du an der hinteren herunter. Jetzt mußt Du schnell nach rechts, aber nicht ins nächste Bild, sondern nach oben gehen. Nun gehst Du den Weg wieder zurück, bis Du an eine Abzweigung nach links kommst und diese Richtung auch wählst. Save! Wenn du nun immer nur nach links gehst, müßte ein Tunnel erscheinen, den Du dann auch betrittst. Nun gibst Du den Code aus dem Hintbook in das Gerät ein und betrittst dann den Kontrollraum. Save! Mit der Maus mußt Du nun alle Icons – außer SQ4 – ins Klo werfen, woraufhin unten die Zahl 5000 erscheinen müßte, die den Countdown für die Zerstörung des Computers darstellt. Save!

Jetzt mußt Du so schnell wie möglich zu der Treppe, wo Du vor den Robotern entflohen bist und gehst diese hinunter. Nun nach links in den Aufzug und im Stockwerk höher nach oben und dann im Zickzack nach oben rechts. Danach gehts durch den Eingang und auf die

Plattform. Nachdem Du erfahren hast, daß Volhaul's Seele in den Körper Deines Sohns geschlüpft ist, kämpfst Du gegen ihn, wobei Du unbedingt gewinnen mußt. Wenn Du dies geschafft hast, mußst Du Volhaul noch einen letzten Schlag versetzen, da dieser in Deinem Strahl gefangen ist. Nachdem Du schnell runtergegangen bist und dann von selbst wieder nach oben gekommen bist, legst Du, nachdem Du zum letzten Mal abgespeichert hast, die Diskette mit Roger Junior's Seele in den Computer neben dem Strahl. Wenn Du nun der Reihe nach die Tasten »Beam Upload«, »Disc Upload« mit dem Pfeil auf Roger Wilco Jr. und dann »Beam Download« drückst, hast Du das Spiel erfolgreich gelöst.

Ultima VI – Komplettlösung

Das erste Ziel, das Du erreichen mußt, ist es, die Schreine von den Gargoyles zurückzugewinnen. Um die Schreine befreien zu können, mußt Du die Rune und das Mantra des entsprechenden Schreins besitzen. Wenn Du beides hast, mußt Du die Rune direkt im Altar benutzen und das Mantra eingeben, worauf das Kraftfeld verschwindet. Den Stein sollte man zur zugehörigen Stadt zurückbringen und im dafür vorgesehenen Steinkreis vergraben, da man dadurch einfacher durch die Mondtore reisen kann. Bei der Befreiung der Schreine sind die zahlreichen Gargoylen hinderlich, weshalb man man diese entweder bekämpfen oder unsichtbar arbeiten muß.

- Der Schrein von Compassion – Britain: Vom Kind Ariana, das sich tagsüber im Conservatory aufhält, erhältst Du die Rune, nachdem Du die Eltern im Blue Boar um Erlaubnis gefragt hast. Das passende Mantra lautet »MU«.
- Der Schrein von Sacrifice – Minoc: Um die Rune zu bekommen, mußt Du in die Bardengilde von Minoc eintreten. Damit Du dort aufgenommen wirst, mußt Du, vom Holzfäller westlich von Yew, ein Stück Holz kaufen, dieses im Sägewerk zurechtschneiden und im Nordosten von Julia zu einer Panflöte schnitzen lassen. Wenn Du dem Gildemeister Selganor die Steinmelodie vorspielst, erhältst Du die Rune. Die Melodie lautet »6 7 8 9 8 7 8 7 6 7 6 5 3«. Das passende Mantra heißt »CAH«.
- Der Schrein von Honor – Trinsic: Vom Sockel in der Stadt nimmst Du Dir die Rune. Das dazugehörige Mantra lautet »SUMM«
- Der Schrein von Justice – Yew: In der südöstlichen Ecke der Wirtschaft »Slaughtered Lamb« findest Du die Rune. Das passende Mantra lautet »BEH«.
- Der Schrein von Honesty – Moonglow: Die Rune kannst Du in der Gruft von Beyvin unter Moonglow finden. Dazu mußt Du dessen Vetter Manrel nach dem Schlüssel fragen und einige Blumen überbringen. Den Eingang zur Gruft kannst Du hinter einer Geheimtür im Vorratsraum der Wirtschaft finden. Das Mantra lautet »AHM«.
- Der Schrein von Spirituality – Skara Brae: Die Rune kannst Du in der Truhe im nördlichsten Haus finden. Das dazu passende Mantra lautet »OM«. Allerdings kann dieser Schrein nur durch den in Phase 7 vorkommenden Gate-Travel-Spruch oder durch Betreten des Mondtors erreicht werden. Der Schrein wird nicht bewacht.
- Der Schrein von Humility – New Magnicia: Wenn Du dem Bürgermeister den Namen des demütigsten Menschen in New Magnicia, nämlich Conor, nennst, erhältst Du die Rune. Das Mantra heißt »LUM«.
- Der Schrein von Valor – Jehelom: Da die Rune in einem Mauseloch in der Wirtschaft ist, muß Du Sherry, die Maus, in Deiner Gruppe haben. Das dazugehörige Mantra heißt »RA«.

Nachdem Du die Schreine erfolgreich befreit hast, mußt Du das Buch der Prophezeiungen übersetzen. Dazu mußt Du die zweite Hälfte eines Silbertabletts für die Magierin Mariah besorgen, das sich im Piratenschatz von »Kapitarren mit Magie« aus dem Reich der Hawkins befindet. Um den Schatz zu finden, mußt Du die verschiedenen Teile einer Schatzkarte zusammensetzen, wobei Du dafür erst einmal Mitglied der Diebesgilde werden mußt. Zu diesem Zweck mußt Du der Diebin Phoenix, die in den Sewers unter Britain lebt, einen Gürtel stehlen. Mit dem Gürtel reist Du nach Bucaneers Den und berichtest dem Eigner des Gildengeschäfts über Deine Taten. Anschließend sprichst Du mit dem Piraten Homer über das Tablett, der Dir, da Du Mitglied der Gilde bist, mehr über den Schatz erzählt.

Die 8 Teile der Karte kannst Du an folgenden Orten finden:

- Der Bürgermeister von Trinsic besitzt ein Teil, das er nur dann freiwillig herausgibt, wenn man ihn auf seine Piratenvergangenheit, z.B. »Hawkins«, anspricht.
- Wenn man Arturos, den Anführer einer Zigeunersippe, die nördlich von Trinsic lebt, auf die Karte anspricht, kann man den Preis dafür auf 50 Goldstücke herunterhandeln.
- Im Dungeon »Wrong« auf der dritten Ebene befindet sich hinter einer Geheimtür ein weiteres Teil.
- Noch ein Teil der Karte findet man »Ant Mound«-Dungeon.
- Ein Mitglied der Piraten, das im »Shame«-Dungeon lebt, spricht man auf die Karte an und erhält dadurch ein weiteres Teil.
- Im Wrack bei den Koordinaten 72 Grad Süd und 14 Grad Ost gibt es noch ein Teil zu holen.
- Die Piratin Morchella, die im Osten von Serpents lebt, ist im Besitz eines weiteren Teils, das sie allerdings nur gegen einen magischen Schild, der im »Destard«-Dungeon zu finden ist, eintauscht.
- Das letzte Teil kann man in einem Haus im Norden des Schreins von Honesty finden. Dort befindet sich unter einem Klavier der Zugang zum Keller, in dem die Karte liegt.

Jetzt, da Du die 8 Kartenteile gefunden hast, kannst Du zu Homer zurückfahren. Auf einer kleinen Insel mit den Koordinaten 59 Grad Süd und 50 Grad Ost befindet sich der Eingang zur Piratenhöhle. Dort gibt es einen kleinen Sandplatz, an dessen nordöstlicher Ecke ein Baumstumpf steht. In der Mitte dieses Platzes mußt Du nun graben, um den Zugang zur Höhle freizulegen. Wenn Du die Tablett Hälfte gefunden hast, mußt Du Dich ins Lycaenum zu Mariah begeben, und die kleinere Ecke des Tablett im südöstlichen Raum nehmen, um dann Mariah beide Hälften zu zeigen. Jetzt erzählt Mariah, warum die Gargoylen den Avatar so hassen.

Nun steigst Du ins »Hythloth«-Dungeon auf der Insel der Avatars, wo Du in der untersten Ebene Kapitän John findest, der Dir einiges über die Gargoylen erzählt und Dir dann eine Lektüre in ihrer Sprache gibt. Danach betrittst Du durch den Ausgang des Dungeons die Unterwelt, wo Du in der Mittagszeit Beh Lem triffst. Mittels des Vokabulars kannst Du mit

ihm sprechen und erfährst von der Existenz seines Vaters. Zusammen mit Beh Lem gehst Du zu seinem Vater, wobei er Dir den Weg beschreibt. Nach einem aufschlußreichen Gespräch mit dem Vater gehst Du zum Lord Draxinusom der Gargoylen bei 30 Grad Süd und 19 Grad Ost. Nun mußt Du Dich ihm unterwerfen, um mit dem Seher Naxatilor sprechen zu dürfen, der bei 30 Grad Süd und 33 Grad Ost zu finden ist. Wenn Du ihn auf »sacrifice« ansprichst und ihn dann noch nach »items« und »Vortex« fragst, erfährst Du das Ziel des weiteren Vorgehens, nämlich das Zurückbringen des Codex zu Vortex.

Mit Deinen Instruktionen gehst Du zur Hall of Knowledge, die Du bei 45 Grad Süd und 25 Grad Ost findest, liest das Buch des Rituals und nimmst die beschädigte Linse. Den Aufbewahrungsort des Cube, nämlich in Stonegate, erfährst Du vom Verwalter. Jetzt kehrst Du zum Naxatilor zurück und berichtest ihm, woraufhin Du zum Linsenmacher im Nordosten der Siedlung gehst, der Dir die Linse repariert. Nachdem Du mit dem verwundeten Krieger beim Heiler gesprochen hast, wird Dir klar, daß du den Tempel der Gargoylen besuchen mußt, um den Codex erreichen zu können. Da Du diesen nur auf dem Luftweg erreichen kannst, kehrst Du an die Oberfläche zurück.

Dort angekommen, besorgst Du Dir die zweite Linse, die Ephidermes in Moonglow herstellt. Hierfür benötigst Du allerdings ein Glas Sword, das Du im »Destard«-Dungeon in den Gräften unter Moonglow finden kannst. Nun holst Du Dir den Vortex Cube aus Stonegate, das Du mit dem Boot von Minoc aus erreichen kannst. Dort sprichst Du den Zyklopen auf »key« an und erhältst dann den Auftrag, einen Fisch mit Hilfe der Angel zu fangen. Mit dem Schlüssel kannst Du nun endlich den Raum zum Cube unter Stonegate öffnen. Hier solltest Du auf Geheimgängen achten. Jetzt holst Du Dir aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast Blackthorns die Ballonpläne.

- In Minoc bekommt man von der Korbweberin, wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke besitzt, einen Korb.
- Aus dem »Wrong«-oder »Covetous«-Dungeon holt man sich einen Kessel.
- Das gesuchte Seil kann man in Paws beim Seilmacher Mortude kaufen.
- Beim Nachbarn kann man sich die gewünschte Spider Silk machen lassen.
- In New Magnicia läßt man sich von Charlotte die Seide weben.
- Abschließend läßt man sich von der Näherin Miss Trihun in Paws die Seidenkleider umnähen und setzt den Ballon mit Hilfe des Plans zusammen.

Nachdem Du alle Moonstones eingesammelt hast, kehrst Du zur Siedlung der Gargoylen zurück. Nördlich des Platzes befindet sich der Palast, auf dem man nun landest, indem man sich unter Verwendung des Orb of the Moon hinunterzaubert. Am Tempel erfährst Du jetzt, daß Du zuerst die Schreine der Gargoylen besuchen mußt, ehe Du einen Auftrag erhältst. Auch die Schreine kannst Du mit Hilfe des Orb of the Moon erreichen. Dort angekommen, suchst Du in den Dungeons nach den Verkörperungen der jeweiligen Prinzipien. Beim Schrein von

Diligence gehst Du vom Anfangsraum aus nach Süden bis zum Raum, der von Fledermäusen bewohnt wird. Wenn Du jetzt ein »X-Ray« sprichst, wird klar, was Du zu tun hast.

Nachdem Du die Schreine besucht hast, kehrst Du zum Tempel zurück. Das gesuchte Mantra des Tempels entspricht der Zusammensetzung der Mantras von Control Passion und Diligence (UsOrUn). Mit dem jetzt erhaltenen Quest kann man Codex betreten. Du zauberst Dich unter Verwendung des Orb of the Moon zum Codex, betrittst diesen, verliest die Anweisung und beendest mit dieser Aktion das Spiel.

Anhang

Adressenliste

Hier findet Ihr die Adressen und Telefonnummern der Distributoren, die die in diesem Buch getesteten Produkte vertreiben. Wenn Ihr z.B. detaillierte Fragen habt oder nicht genau wißt, ob es in Eurer Nähe ein Geschäft gibt, das die gewünschten Spiele auf Lager hat, dann wendet Euch bitte an die jeweiligen Distributoren.

Bomico

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Telefon (06107)76060

Rushware

Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Telefon (02131)6070

United Software

Hauptstr. 70
4835 Rietberg 1
Telefon (05244)4080

Jetzt werden die Adressen der einzelnen Hersteller aufgeführt, die teilweise ihre Produkte auch selbst vertreiben.

Blue Byte, Play Byte

Aktienstraße 62
4330 Mülheim/Ruhr

Rainbow Arts

Daimlerstraße 10
4044 Kaarst 2

Software 2000

Lübecker Straße 10
2320 Plön/Holstein

Softgold

Daimlerstr. 10
4044 Kaarst 2

UBI-Soft

Aktienstraße 62
4330 Mülheim a.d.Ruhr

Kleines Game-Lexikon

Actionsequenzen

Actionsequenzen sind Teile eines Adventures, die zum Lösen der Spielaufgabe bzw. eines Rätsels überstanden werden müssen.

Animation

Ein kurzer Film. Mehrere Bilder werden hintereinander angezeigt und so entsteht der Eindruck einer bewegten, animierten Grafik. Hierunter versteht man auch die Darstellung von Bewegungsabläufen, wie z.B. das Laufen einer Spielfigur oder die Explosion eines Raumschiffes.

Booten

Während des Bootens wird der Computer in den Betriebszustand versetzt. Man versteht hierunter das Laden und Starten der Workbench, der Shell oder eines Spieles. Das System wird bei diesem Vorgang hochgefahren.

Charakter

Eine Figur in einem Rollenspiel. Ein Charakter besitzt spezielle Fähigkeiten wie Kaufkraft, Magie usw.

Cheat

Oft werden von den Programmierern eines Spiels Hintertürchen offen gelassen, durch die man einen speziellen Zugriff auf das Programm hat. Ist der Cheat-Modus erst einmal durch die Eingabe eines bestimmten Kennworts aktiviert, so erhält man z.B. häufig unendlich viele Leben, Energiereserven, Extrawaffen und kommt einen Level weiter.

Icon

Ein Icon ist ein Symbol, das stellvertretend für eine bestimmte Funktion im Programm steht. Durch das Anklicken des Icons mit der Maus wird die jeweilige Funktion dann ausgeführt.

Level

Ein in sich selbst abgeschlossener Spielteil. Ein Level ist Teil eines Spiels.

Parallax Scrolling

Mit diesem Begriff ist das gleichzeitige Scrollen von Hinter- und Vordergrund in verschiedene Richtungen und mit unterschiedlicher Geschwindigkeit gemeint.

Parser

Der Parser stellt das Herzstück eines jeden Adventures dar. Er ist für das Übersetzen und Verstehen von eingegebenen Zeichen und Befehlen vom User verantwortlich. Je umfangreicher ein Parser, desto besser, denn so kann die Kommunikation zwischen dem User und dem Computer einfacher geschehen.

Party

Als Party bezeichnet man den Zusammenschluß aller Charaktere eines Rollenspiels. Party heißt soviel wie Gruppe.

Pixel

Der Bildschirminhalt setzt sich aus einzelnen Bildschirmpunkten zusammen. Diese werden Pixel genannt.

Pop-Up-Menü

Durch das Klicken einer Maustaste erscheint an der aktuellen Position des Mauszeigers ein Menü, in dem bestimmte Handlungen, wie z.B. das Laden oder Abspeichern eines Spielstandes, vorgenommen werden können.

Reset

Zurücksetzendes Computers in den Urzustand, d.h. den Zustand nach dem Einschalten.

Screen

Im allgemeinen bezeichnet man damit den aktuellen Bildschirminhalt.

Scrolling

Unter dem Begriff versteht man das Verschieben des Bildschirminhalts nach oben oder unten.

Sprites

Sprites sind Pixelansammlungen. Diese bilden z.B. ein Monster, die Spielfigur etc.

Warps/Secret Warps

Warps sind versteckte Stellen im Spiel, an denen man durch einen besonderen Trick mehrere Levels weiterkommen kann.



Amiga-Spiele '92

Über 70 neue, heiße Games werden vorgestellt! Wenn Ihr sie schon habt, könnt Ihr mit den Tips und Tricks im Buch zur Top-Form auflaufen. Wenn Ihr sie noch kaufen wollt, könnt Ihr hier die einzelnen Spiele vergleichen. Ein einheitliches Bewertungssystem bietet Euch schnell einen Gesamtüberblick über das Spieleangebot 1992.



Da ist er endlich, der ultimative Spie-
leführer für das Jahr 1992!!

Hier findet Ihr alles, was Ihr braucht,
um in der Amiga-Spiele- Szene ganz
vorne mitzumischen!



... und schließlich und endlich das
brandneueste Thema auf dem Spie-
le-Markt: CDTV ! Mit den Highlights
und Tricks, die Ihr im »Special« ken-
nenlernt, bekommt Ihr den optimalen
Durchstieg.

Natürlich kommen auch die alten
Spiele-Hits nicht zu kurz! Im Kapitel
POWER-Tips&Tricks findet Ihr
Cheats, Lösungen, Komplettlösun-
gen und Karten zu Spielen, die be-
reits ein Renner sind.



ISBN 3-87791-287-7



9 783877 912874


Markt & Technik

DM 39,- sFr 37,- öS 304,-