

64'er



TOP Spiele mit Diskette

★
DISKETTE IM HEFT
★

GAMES, TIPS & TOOLS



64'er

Spiele-Demo: *Sword of Honour* – Action im fernen Asien
Tool: *SSI-Rollenspiele* komfortabel und schnell gespielt
Super-Games: *Bomb Squad & Galaxis* – Joystick-Hatz pur
Spieletips: *Tricks & Schummeleien* auf mehr als 15 Seiten



Neue Horizonte

ndlich ist es so weit: PC-Standard hält Einzug auf dem C 64. Die Rede ist von Spielen auf der Festplatte. Endlich Schluß mit lästigen Diskettenwechsellern und einer RAM-Floppy; Geschwindigkeiten beim Nach-

laden, die man nicht einmal vom PC kennt. Um diesen Traum Wirklichkeit werden zu lassen, präsentieren wir das notwendige Tool.

Klar, daß wir die Leute, die nach tollen Spielen gieren, nicht vergessen haben. Zwei Action-Games sorgen für viel Spaß am Joystick. Das Demo zum brandneuen Spiel »Sword of Honour« von Prestige-Software bietet die Möglichkeit, mal in das Spiel reinschnuppern.

Unsere Tips, Tricks und Longplays sorgen für Durchblick beim Spielen. Es heißt also durchstarten in Richtung High-score-Himmel. Außerdem wartet eine Story über die Rollenspiel-Firma SSI auf Euch.

Viel Spaß beim Zocken und Lesen wünscht Euch Euer

LEO





Impressum

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) - verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Produktion: Sylvia Derenthal
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Harald Beiler (bl), Jörn-Erik Burkert (lb)
Redaktionsassistentz: Heiga Weber
Layout/DTP: Isabell Schröfl
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Anzeigenleitung: Peter Kusterer
Produktion: Klaus Buck (Ltg.), Wolfgang Meyer (Stellv.)
 © 1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Dr. Rainer Doll, Dieter Streit
Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppel
Direktor Zeitschriften: Michael Pauly
Anschrift des Verlages: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 52 20 52, Telefax 0 89/46 13-50

INTERNES

Editorial	3
Impressum	5
Disketten-Benutzeroberfläche	17
Diskette	19
Leserumfrage	20

STORY

Monster, Magiere und Fighter Im Blickpunkt: Die Rollenspiele und Simulationen von SSI	6
--	---

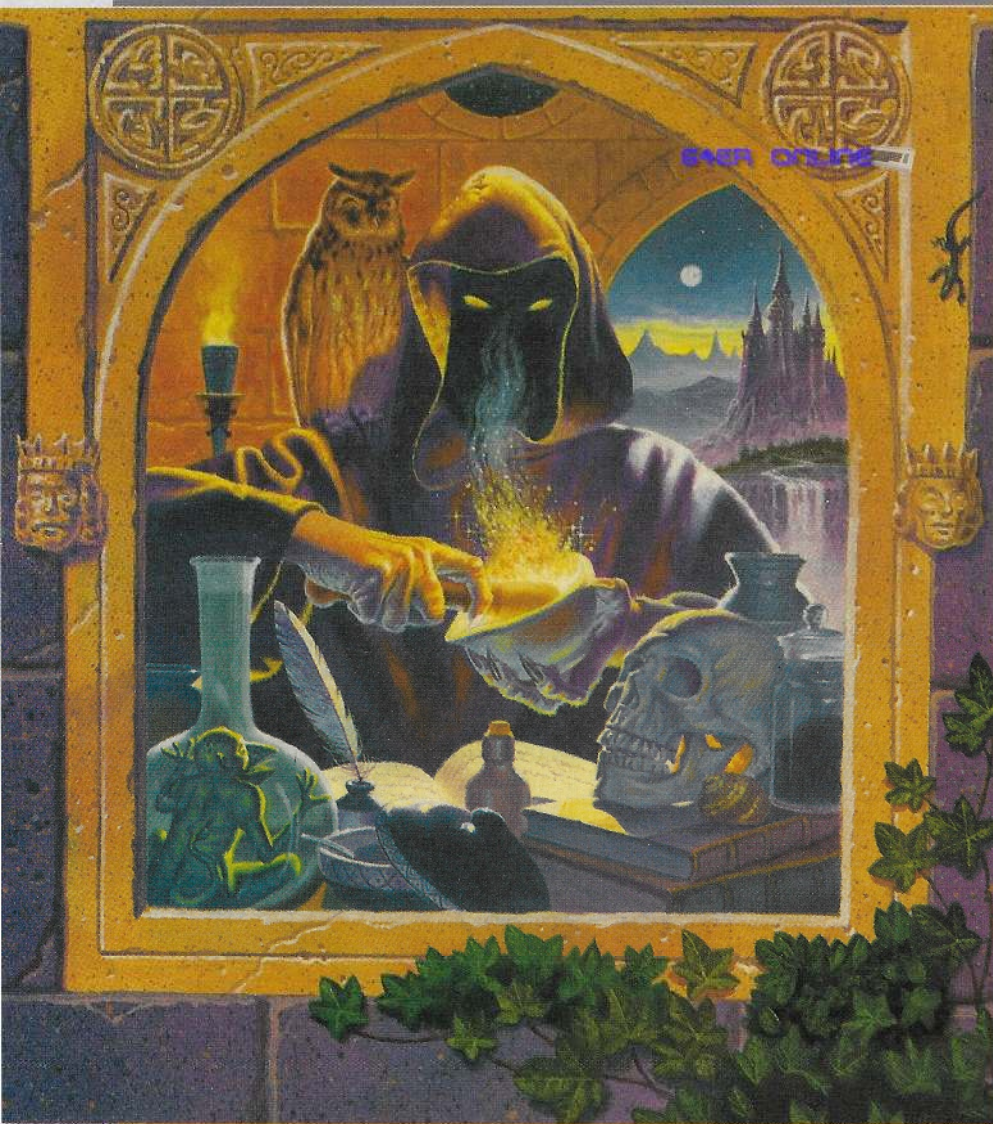
SPIELE

Bomb Squad Auf zur Action-Jagd mit Bomben und Dynamit	9
Sword of Honour Abenteuer in Asien – spielbare Vorabversion des Action-Adventure	10
Galaxis Ein vertikal scrollender Shoot'em-up-Spaß für Joystick-Cracks	11

TOOLS

SSI wie am PC Mit »RLP« einfach SSI-Rollenspiele an das RAM-Drive anpassen	21
--	----

Seite 22
 Ob finstere Magier oder gräßliche Monster – mit unseren Tips & Tricks besiegt man sie alle.



Seite 39
 Dave sucht verzweifelt seine Freundin Sandy. Wie er sie aus den Versuchslabors des verrückten Doktors holt, wird im Longplay zu »Maniac Mansion« erzählt.

TIPS UND TRICKS

Spietips

Mit Cheats, POKEs und Karten zum High-Score-Olymp 22

LONGPLAY

Maniac Mansion

Hilfe für das Abenteuer im verrückten Haus 39

Gateway to the Savage Frontier

Der Sieg gegen den Finsterling Vaalga-mon komplett erzählt 44

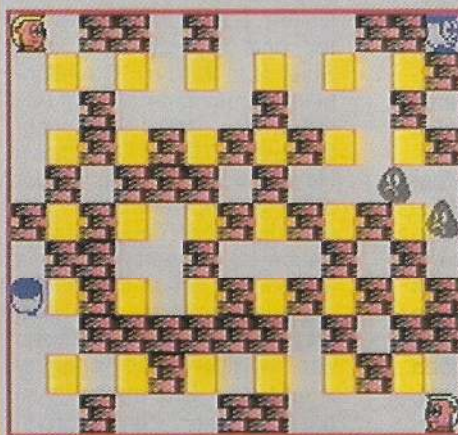
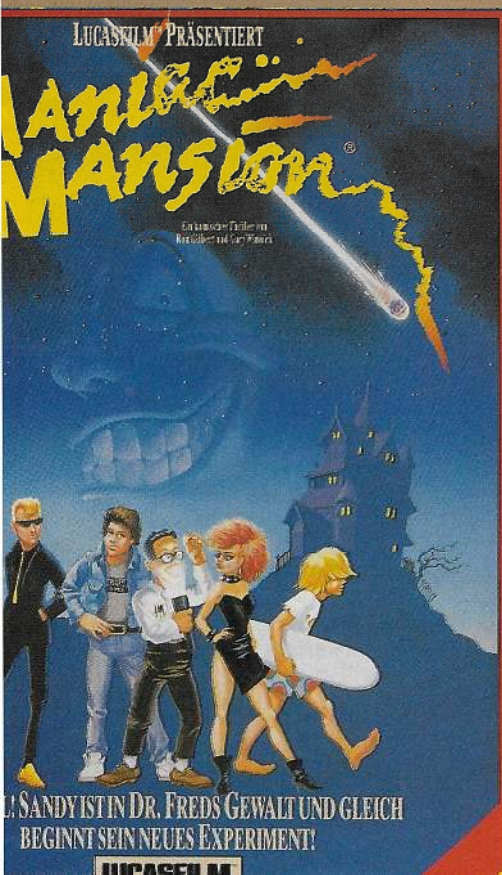
SERVICE

Spiele-Marktübersicht

Alle Games für den C 64 im Überblick 12

Seite 6

Ein Streifzug durch die Welten der amerikanischen Spielefirma SSI



PLAYER 1

WINS

PLAYER 2

WINS

TIME

2:47.46

Seite 9

Action im Labyrinth: Wer jagt den Spielpartner mit einer Ladung Dynamit in die Luft?

von Jörn-Erik Burkert

Rollenspieler werden sofort wissen worum es geht, wenn der Name Strategic Simulations Inc. fällt. Die amerikanische Firma ist einer der führenden Hersteller von Computerrollenspielen. Neben den erfolgreichen Fantasy-Games aus dem »Advanced Dragon and Dungeons«-Szenario, hat SSI aber noch ein zweites Standbein – die Strategie-Spiele. Mit dieser Sparte fing sogar alles an...

Die Geschichte der Firma reicht in den Anfang der 80er Jahre. Zu dieser Zeit hatte Joel Billings (Bild 3), damals Student und heute Präsident von SSI, die Idee, ein Strategiespiel auf einem Computer umzusetzen. Belächelt von Computer-Experten, die diesem Projekt keine Chance gaben, blieb Joel hartnäckig am Ball. Er entwickelte seine Idee weiter und Ende 1979 war das erste Game geboren und der Grundstein für SSI gelegt. Das Taktikspiel »Computer Bismark« erschien zuerst für den Apple II. Mit der Zeit kamen immer mehr Titel dazu und SSI entwickelte sich von der Wohnzimmerfirma, zu einem richtigen Software-Haus. Neben Strategie-Spielen, vor allem historische Szenarios, entwickelte man nun mit einer Lizenz von TSR, einer amerikanischen Firma für Rollenspiel-Spiele, Fantasy-Abenteuer. Heute arbeiten über 50 Mitarbeiter an den verschiedensten Projekten. Natürlich wurden auch viele Spiele für den C 64 programmiert und designed. Die Spiele sind sehr umfangreich und bis zur Lösung der gestellten Aufgabe vergehen oft Wochen und Monate.

Bei den Rollenspielen muß der Spieler eine Gruppe von Abenteurern (Party) leiten, wobei jede Person (Charakter) mit speziellen Fähigkeiten ausgerüstet ist. Diese können durch Kampf und wohlüberlegte Aktionen im Spiel aufgebessert werden. Das Programm merkt sich diese Werte und stuft die Charaktere in Erfahrungs-Level ein. Hat das Partymitglied eine bestimmte Stufe überschritten, wird es einen Level weiter nach oben befördert. Als Faustregel gilt, je höher der Erfahrungs-Level, umso besser ist ein Charakter beim Abenteuer. Neben der Erfahrung, gibt es für

SSI – Rollenspiele

Monster, Magiere und Fighter

Rollenspiel gehört zu den beliebtesten Genres auf dem Computer.

Die kalifornische Firma Strategic Simulations Inc. (SSI) hat zahlreiche Games herausgebracht und sich Kultstatus in der Spielergemeinde damit geschaffen.

Welche Entwicklungsetappen SSI erlebt hat und was es außer den Computerspielen noch gibt, erfährt Ihr hier.

jedes Partymitglied Werte für Ausrüstung, Zustand und Gesundheit. Je besser die Ausrüstung (Waffen oder Zaubersprüche), um so besser kämpft der Charakter oder er kann verschiedene Aufgaben mehr lösen. Der Wert für die Gesundheit sollte nie auf Null sinken, sonst stirbt der Kämpfer und scheidet aus dem Spiel aus. Wird ein Charakter beim Kampf verletzt, geht das auf Kosten seines Gesundheitszustandes. Dieser kann durch Heilen oder Rasten wieder aufgebessert werden. Hat man in seiner Gruppe einen Zauberer, besteht sogar die Möglichkeit, einen Toten wieder zum Leben zu erwecken. Das klappt aber nur, wenn der Magier einen entsprechenden Erfahrungs-Level hat und einen Zauberspruch zum Erwecken von Toten kennt. Zur Party können nicht



Bild 1: Taschenbücher des Goldmann-Verlags berichten tolle Storys



nur Menschen gehören, sondern auch noch andere Rassen. Zur Auswahl stehen: Elfen, Halblinge, Zwerge und Mischrassen. Zu Abenteurern können neben Männern, auch Frauen werden.

Aufgabe ist meist, ein Land von einem Unheil zu befreien. Auf dem Weg zum Triumph über das Böse trifft die Party auf zahlreiche Wesen, wie Orks, Elfen, Drachen und andere Fabelwesen. Die Palette der auftretenden Gegner ist sehr breit. Jede dieser Figuren hat besondere Eigenheiten, die der Spieler während des Abenteuers am Bildschirm beachten muß. Auf ihrem Weg muß die Party mit Waffen und Zaubersprüchen oft hart zur Sache gehen und ganze Horden von Monstern killen. Logische Rätsel sind ebenso Bestandteil, wie eine gehörige Portion Taktik beim

Kampf. Die Abenteurer werden im Game oft in verzwickte Labyrinth, den Dungeons, geschickt, wo viel Überraschungen warten. Die Dungeons sind eigentlich die Hauptsache beim Spielen von SSI-Rollengames. Deshalb hat fast jeder Rollenspieler einen Bogen kariertes Papier und Bleistift neben dem Computer liegen, um die Labyrinth zu kartographieren und Besonderheiten für spätere Sitzungen zu vermerken. So stellt man sicher, daß auf dem Rückweg durch das Dungeon, die Party nicht in die Irre läuft... Außerdem trifft man viele Personen, die einem mit Rat und Tat zur Seite stehen. Informationen und Karten sind in einer Broschüre, die dem Spiel beiliegt und »Adventure's Journal« heißt, aufgezeichnet. Das Programm gibt während des Spiels An-

weisungen, wo man nachlesen sollte. Diese Informationen hat man nicht ins Spiel gepackt, denn sie würden den Rahmen des Games sprengen. Die Spiele sind überhaupt sehr umfangreich und es geht fast nie unter sechs Diskettenseiten ab. Da es sehr lange Zeit dauert, ein Game durchzuspielen, sind Load- und Save-Funktionen für den Spielstand eingebaut.

Optisch gibt es für den Spieler natürlich einige

Leckerbissen. Neben dem Standard-Bildschirm, gibt es bildschirmfüllende, toll gezeichnete, Hires-Grafiken (Bild 2). Kommt es zum Kampf, sieht man das Schlachtfeld schräg von oben. Die Spiele sind so gestaltet, daß ein Game auf der Story des andren aufbaut. Man kann erfolgreiche Partymitglieder in eines der Nachfolgespiele übernehmen. Natürlich lassen sich alle Spiele unabhängig von einander durchzocken. Für den C 64

Rund um SSI-Games

Neben den Spielen von SSI gibt es noch einige andere interessante Produkte, die mit den Spielen zu tun haben. Als erstes seien hier die Cluebooks genannt. Das sind Lösungshefte, die gänzlich zweifelten Rollenspielern aus der Patsche helfen. In den Büchern (ca. 20 Mark), findet man die kompletten Lösungen zum Spiel, alle Dungeons kartographiert und Antworten auf Rätsel, die im Spiel gestellt werden. Wer solch ein Buch haben will, wendet sich an Fantasy-Productions in Düsseldorf. Neben den Cluebooks haben die Spezialisten in Düsseldorf noch zahlreiches anderes Material, z.B. Bücher über die Fantasy-Welten von »Advanced Dragons and Dungeons«, Romane zu den Spielen (in Englisch), Kalender und Bildbände. Außerdem gibt es zu fast jedem Computerspiel eine Version fürs Brett. Bei diversen Spielen kann man mit Freunden an heimischen Herd die Abenteurer spielen. Eine Person übernimmt den Part des Computers und ist der Spielleiter. Er gibt Ereignisse bekannt und steuert die Figuren des Bösen. Die anderen Teilnehmer übernehmen die einzelnen Charaktere der Party. Auf einem Spielbrett mit den Grundrissen der Dungeons und Landschaften werden Figuren (meist aus Zinn) plaziert und bewegt. Alle Entscheidungen bei Kämpfen und die Bewegungen der Figuren, werden mit Hilfe von Würfeln ermittelt. Besonderheit, im Gegensatz zum Spiel am Computer: Die Abenteurer und Regeln können nach eigenen Vorstellungen abgewandelt werden. Immer neue Spielvarianten sind möglich. Wer regelmäßig neue Infos zu Spielen von SSI und TSR wünscht, ist mit dem monatlich erscheinenden »Dragon Magazine« gut beraten. Dort gibt es reichlich News zu »Dragons and Dungeons«. Wer sich noch ein wenig mehr in die Rollenspiel-Szene einleben will, sollte zu verschiedenen Romanen greifen. Solche Bücher hat der Goldmann-Verlag in München veröffentlicht. Zwei Serien (»Die vergessenen Welten« und »Die Saga vom Dunkelelf«) sind bisher erschienen. Außerdem existiert eine Serie mit verschiedenen Kurzgeschichten, die in der Fantasy-Welt spielen, wo auch die SSI-Games angesiedelt sind. Zum guten Schluß gibt es auch Romane zum Thema »Buck Rogers« zu kaufen. Die Taschenbücher (Bild 1) sind in Deutsch und können im Fachhandel erworben werden.



Bild 2: Wichtige Informationen und Zwischenbilder werden als bildschirmfüllende Hires-Grafiken gezeigt

Übersicht: SSI-Spiele

Titel	Spielart	Szenario	Vertrieb
Pool of Radiance	Rollenspiel	Fantasy	SSI direkt
Curse of Azur Bonds	Rollenspiel	Fantasy	SSI direkt
Secret of the Silver Blades	Rollenspiel	Fantasy	SSI direkt
Gateway of the Savage Frontier	Rollenspiel	Fantasy	Rushware
Death Knights of Krynn	Rollenspiel	Fantasy	Rushware
Champions of Krynn	Rollenspiel	Fantasy	Rushware
Buck Rogers	Rollenspiel	Science Fiction	Rushware
Tony La Russa's Ultimate Baseball	Simulation	Sport	Rushware
Battles of Napoleon	Simulation	hist. Schlacht	SSI direkt
Gettysburg: The Turning Point	Simulation	hist. Schlacht	SSI direkt
Kampfgruppe	Simulation	Taktik (2. Weltkrieg)	SSI direkt
Storm Across Europe	Simulation	hist. Schlacht (2. Weltkrieg)	SSI direkt
Typhon of Steel	Simulation	hist. Schlacht (2. Weltkrieg)	SSI direkt

gibt es zwei Serien. Zum einen die »Dragonlance«-Reihe und zum anderen die »Forgotten Realms«-Saga. Außerdem haben sich die Amerikaner dem Science-Fiction-Epos »Buck Rogers« angenommen und ein Rollenspiel zu diesem Thema zusammengebastelt.

Neben den Fantasy-Rollenspielen gibt es wie gesagt, auch noch zahlreiche Strategie-Spiele. Bei diesen kämpft man oft auf historischen Schlachtfeldern und ist Feldherr am Keyboard. Die Ga-

mes sind sehr schlicht und einfach aufgemacht. Strategie-Fans stört das aber meist gar nicht, denn für sie kommt es auf die Komplexität und die Handlungsvielfalt an. Man schiebt halt lieber bunte Symbole als Truppen über den Bildschirm. Neben diesen taktischen Simulationen, wagte SSI im letzten Jahr einen Ausflug ins Sport-Genre. Das Ergebnis dieses Seitensprungs, ist das gute Sportspiel »Tony La Russa's Ultimate Baseball«.



Bild 3:
Joel Billings -
SSI-Chef und
Strategie-Fan

Wo bekomme ich SSI-Spiele?

Den Vertrieb von SSI-Produkten hat in Deutschland Rushware. Euer Software-Händler kann die Titel dort bestellen. Einige ältere Games kann man nur noch direkt bei SSI in Amerika beziehen. Außerdem sind Kleinanzeigen eine wahre Fundgrube, dort findet man oft noch alte Games zu günstigen Preisen. In Tabelle 1 ist eine Übersicht zu den SSI-

Spielen.

Für Informationen zu den anderen Produkten wendet man sich am Besten an Fantasy-Productions.

Rushware, Bruchweg 128-133, 4044 Kaarst 2
Fantasy Productions, Ludenberger Str. 14, 4006 Erkath 1
Goldmann Verlag, Neumarkter Str. 18, 8000 München 80
SSI, 675 Almanor Ave., Suite 201, Sunnyvale, CA 94086-2901, USA

64ER ONLINE Kleines Monster-Lexikon

Undead Beast:

Ein untotes Wesen, das jedes Lebenwesen auslöschen will. Scharfe oder spitze Waffen und Flammen zeigen keine Wirkung beim Angriff auf dieses Wesen.

Basilisk:

Ein Reptil, welches Personen aus Fleisch und Blut zu Stein verwandeln kann.

Cockatrice:

Drachenähnliches Wesen, mit den gleichen Eigenschaften wie ein Basilisk.

Crocodil:

Kampfreptil das verschiedene Wesen angreift und frißt.

Death Knight:

Untoter Ritter, die sehr gefährlich sind. Sie können Zaubersprüche zurücklenken, aber Feuerbälle mögen sie nicht.

Displacer Beast:

Ein Puma, mit Tentakeln auf dem Rücken, der magische Eigenschaften hat.

Dragons:

Drachen gibt es bei SSI eine ganze Menge. Die Palette reicht von schwarzen Ungeheuern, über blaue und weiße bis hin zu roten. Sie können auch als tote und untote Wesen auftreten.

Dread Wolf:

Diese untoten Tiere gehören meist zum Gefolge eines teuflischen Menschen. Sie sind gegen jede Art von Magie immun.

Drider:

Ein Wesen dessen Dunkelelfen-Körper auf einem Spinnenrumpf

sitzt. Drider sind Bewohner der Unterwelt.

Ettin:

Ein riesiger Ork mit zwei Köpfen, die sehr mächtig im Kampf sind.

Fire Lizzard:

Ein Drache mit Flügeln, der mit Krallen, Flügeln und Feueratem angreift. Er ist gegen jeden Angriff mit Feuer resistent.

Fire Minion:

Ist eine Kreatur des Feuers und hat einen humanoiden Körper.

Gargoyle:

Grausame Monster magischer Natur, die in alten Ruinen und Höhlen leben.

Ghasts:

Sind nah mit dem Ghoul verwandt und sehr kälteempfindlich.

Ghoul:

Ein Mensch, der sich in ein untotes Wesen verwandelt hat. Das degenerierte Wesen paralysiert (lähmt) bei Berührung Menschen.

Giants:

Riesen-Wesen, die Kämpfer und Zauberer sein können.

Golem:

Gefährliche magische Wesen aus Fleisch, Stein oder Eisen. Sie müssen erschlagen werden.

Hell Hound:

Vom Wolf abstammende Tiere, die Feuer spucken und selbst unsichtbare Wesen aufspüren.

Hypogriff:

Schöne Tiere mit Flügeln und

Adlerkopf. Sie besitzen den Körper eines Pferdes.

Hydra:

Reptiles Monster mit vielen Köpfen, die alle abgeschlagen werden müssen, bevor man sie töten kann.

Lich:

Magiere, die untot und sehr hinterlistig sind.

Lizard Men:

Humanoide Wesen mit reptilen Charakter. Sie treten generell in Gruppen auf und greifen auch gemeinsam an. Die Lizard-Mentruppen werden oft von einem König geführt.

Margoyle:

Steinerne Monster, die immun gegen normale Waffen sind. Sie greifen mit ihren scharfen Krallen an.

Medusa:

Weibliche Kreatur, die Schlangen als Haar hat. Ihr Blick versteinert andere Wesen.

Megalo Centipede:

Über fünf Meter lange Gliedertiere, die ein extrem gefährliches Gift verspritzen.

Minotaure:

Ein Riese mit Stierschädel, der eine hohe Intelligenz besitzt und ein gefährlicher Gegner ist.

Mobat:

Monströse Fledermäuse, die am liebsten Menschen verspeisen.

Orge:

Sehr große humanoide Monster,

die mit einem Speer angreifen. Fernwaffen sind gegen sie wirkungsvoll.

Remorhaz:

In polaren Regionen lebender Räuber-Wurm.

Slug:

Mutanten vergleichbar mit bekannten Gartenschädlingen. Sie greifen mit einer stark ätzenden Säure an.

Snake:

Riesige Reptilien, deren giftige Bisse mit dem Zauberspruch »Neutralize Poison« abgefangen werden können.

Sphinx:

Seltene Wesen weiblicher Natur, das einen Löwenkörper und Flügel hat. Sie führen lieber Konversation mit Abenteurern, als mit ihnen zu kämpfen.

Spider:

Mutierte Riesenspinnen, die mit ihren giftigen Bissen schnell einen Menschen töten. Zwerge sind recht resistent gegen die Gifte von Spinnen. Deshalb solche Charakter beim Kampf in die erste Reihe.

Umbur Hulk:

Mit seinen Krallen kann dieses Monster sich sogar durch Stein graben. Sehr gefährlich!

Warg:

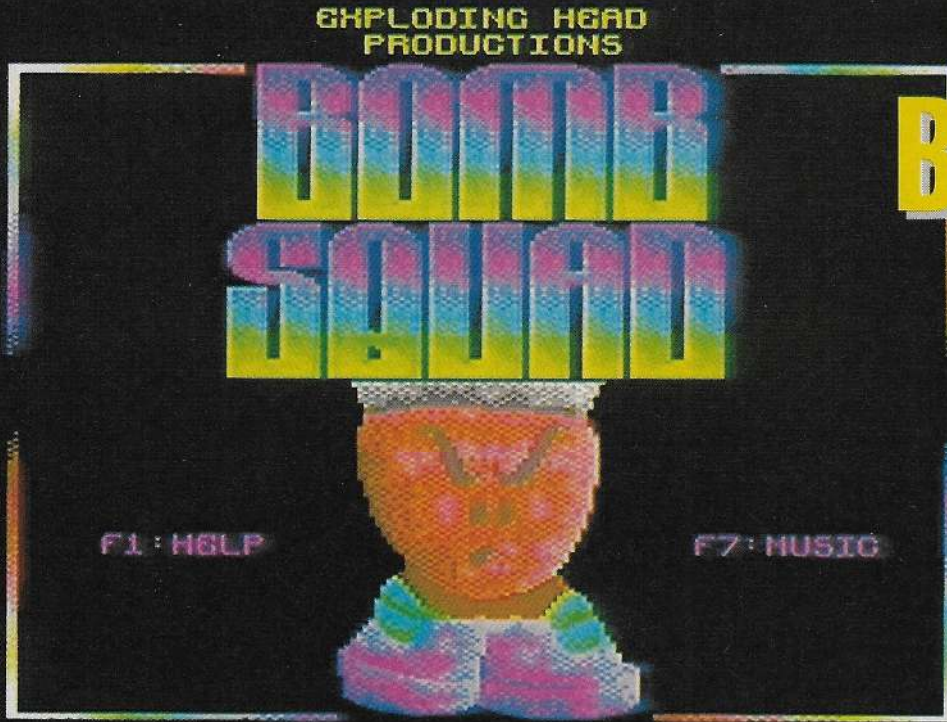
Hinterlistiger Riesewolf.

Wyvern:

Nah verwandt mit den Drachen. Sie kämpfen mit ihrem stinkenden Atem und setzen geschickt ihren riesigen Schwanz ein.

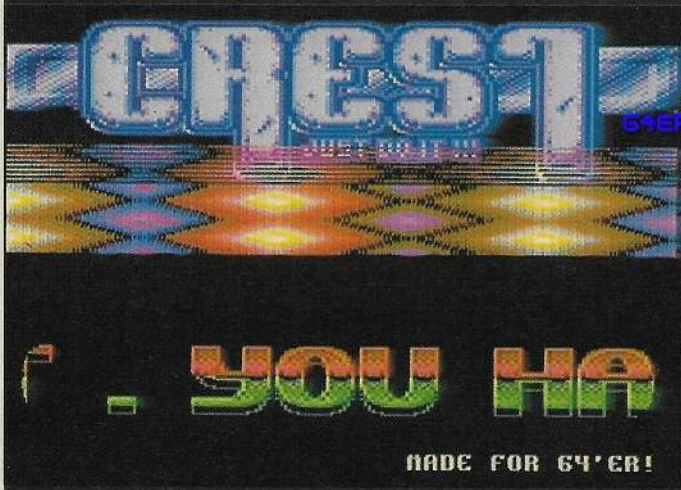
Action-Game

Bomben Kommando

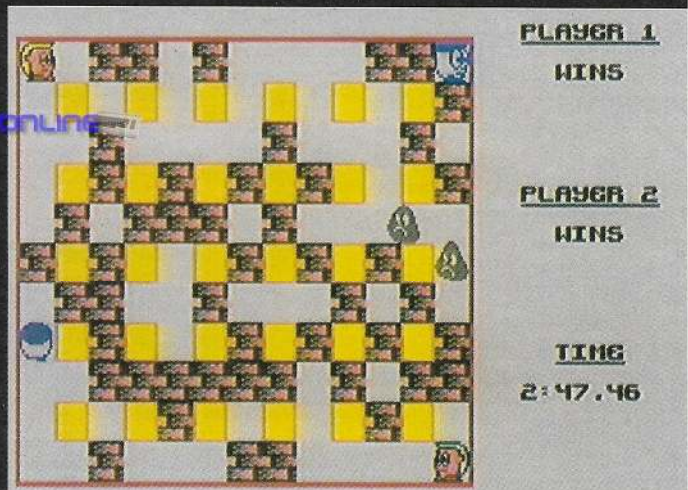


Im Titel-Bild kann man noch einmal die Regeln des Spiels lesen und Einstellungen am Sound vornehmen

Beim Bombenlegen in verzwickten Labyrinthen, heißt es flinke Finger und eine gehörige Portion Taktik zu entwickeln, um den Gegner in den Himmel zu schicken.



Obercoole Effekte im Crest-Demo durch tolle Programmiertricks



Die Jagd am Joystick mit Bomben im Gepäck beginnt – jetzt muß man dem Gegner eine geschickte Falle stellen und sich vor dem Gegner in Acht nehmen

So wird gespielt:

Das Spiel wird mit LOAD/O1.*),8,1 geladen und mit <RUN> gestartet. Mit <F1> kann man sich die Regeln noch einmal auf den Bildschirm holen und die Credits des Games betrachten. In diesem Teil blättert man mit der SPACE-Taste. Mit <F7> im Hauptmenü wird zwischen Musik im Spiel und Sound-Effekten gewählt. Mit Feuer stürzt man sich in das pyromanische Abenteuer. Dort werden die Figuren mit den Joysticks in Port 1 und 2 gesteuert. Mit dem Feuer-Button legt man die Bomben. Viel Spaß bei heißen Abenteuern im Bomben-Hagel.

Demo Time

Wer diesen Menüpunkt mal von der Oberfläche oder im Direktmodus geladen und gestartet hat, bekommt einen Teil aus der Crest-Mega-Demo seziert, die uns die Freaks zu unserer WOC-Democompetition eingeschickt haben. Die komplette Demo landete auf Platz 2 bei diesem Wettbewerb. Eine genaue Vorstellung der Demos erfolgte in der März-Ausgabe des 64'er Stammhefts. Wer noch mehr Stoff dieser Art haben will, kann die Sieger-Demos zum Preis von 10 Mark bestellen: Kleinpeter & Partner, Verlagsservice, Am Wiesrain 2, 8000 München 45 (ab 1.7.93: 80939)

von Jörn-Erik Burkert

Der Job ist klar: Der Gegner muß in die Luft gesprengt werden. Während dieses Auftrags muß man sich vor den unheimlichen und hinterlistigen Gegnern vorsehen und darauf achten nicht die seine eigene Sprengladung draufzugehen.

So kurz und knapp ist die Aufgabenstellung des Action-Games »Bomb Squad«, bei dem sich zwei Spieler an den Joystick zu einem digitalen Himmelfahrts-Kommando begeben. Beim Kampf in den Gängen findet man ab und an einige Extras herumliegen.

Sammelt man die Boni auf, bekommt man mehr Speed und mehr Dynamit, um noch mehr Bomben in den Labyrinthen zu verteilen. Wer zuerst dreimal den Gegner zu Engeln gemacht hat, ist Sieger einer Runde. Für jeden errungenen Punkt erscheint ein Smiley in der Anzeige.

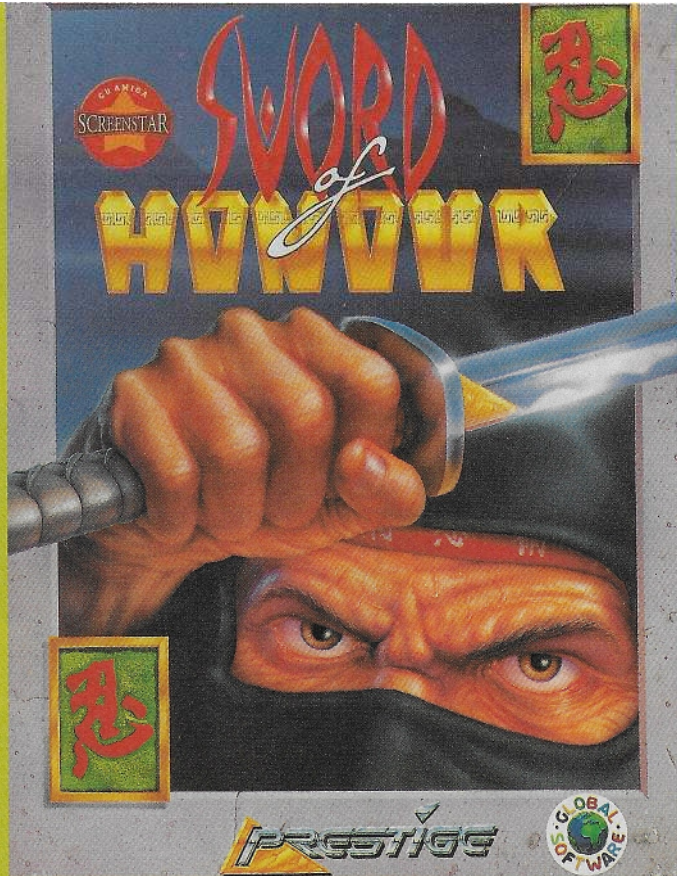
Bemerkenswert am Spiel, ist die Tatsache, daß es einen sehr weiten Weg in die Redaktion hatte, denn es kommt vom fünften Kontinent. Dort haben einige Freaks auf der anderen Seite des Erdballs zwischen Kiwis und Kängurus diese tolle Spiel für zwei Personen zusammengestellt.

Spiele-Demo

Das Schwert der Ehre ist dem Shogun gestohlen worden. Nun hilft nur noch ein wackerer Abenteurer, der das Diebesgut wieder zurückholt oder dem Herrscher bleibt nur noch der Freitod durch Harakiri...

von Jörn-Erik Burkert

Schon immer war der Shogun Yuichiro, Toranga, dem Herrscher des Nordreichs ein Dorn im Auge. Er ist das einzige Hindernis auf seinem Weg zur Macht über das gesamte Inselreich. Um den Shogun zu entehren und zum Freitod zu bewegen, raubt der Böse-



So wird gespielt

Sword of Honour kann von der Oberfläche aus geladen werden. Der Loader wird automatisch aktiviert und fordert zum Wenden der Diskette auf. Geschieht dies nicht, stürzt der Rechner ab. Wer auf die Oberfläche verzichtet, legt Seite 2 der Diskette ein und gibt im Direktmodus: LOAD "*" 8,1

ein. Das Spiel hat Autostart. Im Titelbild kommt man mit dem Feuerknopf ins Spiel. Die Szenen werden alle einzeln nachgeladen. Beim Agieren im Spiel muß man auf wichtige Gegenstände achten, denn diese braucht man zur Lösung. Gespielt wird mit einem Joystick in Port 2.

Adventure Ihr erstes Game. Ein spielbares Demo findet ihr auf der Rückseite der Diskette im Heft. Das komplette

Action in Asien

wicht kurzerhand das Dynastie-Schwert, das im Besitz von Yuichiro ist. Der Shogun ist in der Klemme und sendet einen Kämpfer aus, der in die Festung von Toranga eindringen und das Schwert zurückerobern soll. Die Aufgabe ist nicht leicht, denn der machtbesessene Toranga hat viele Schergen und Fallen postiert, um Eindringlinge abzuwehren...

Die Aufgabe, das Schwert der Ehre zurückzuholen, ist der Schwerpunkt des Spiels »Sword of Honour« von Prestige-Software. Das junge Software-Label präsentiert mit der Mischung aus Aktion und



Das Haus sieht interessant aus, aber erst einmal geht es dem Schurken an den Kragen

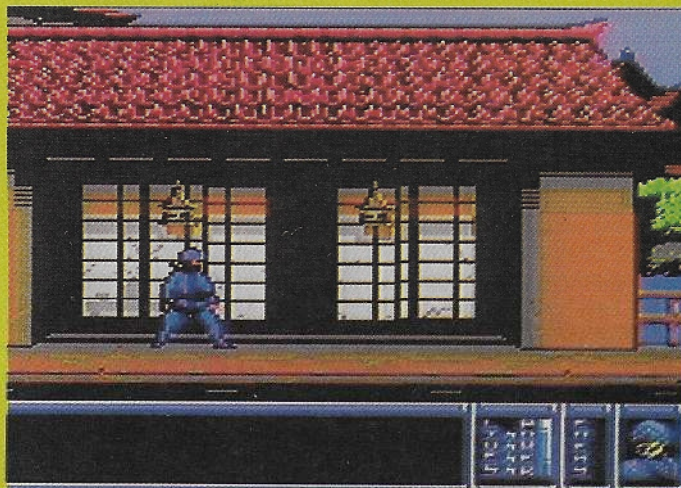
Spiel wird durch Leisure-Soft vertrieben und kann dort durch Euren Software-Händler bestellt werden.

Leisure-Soft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen

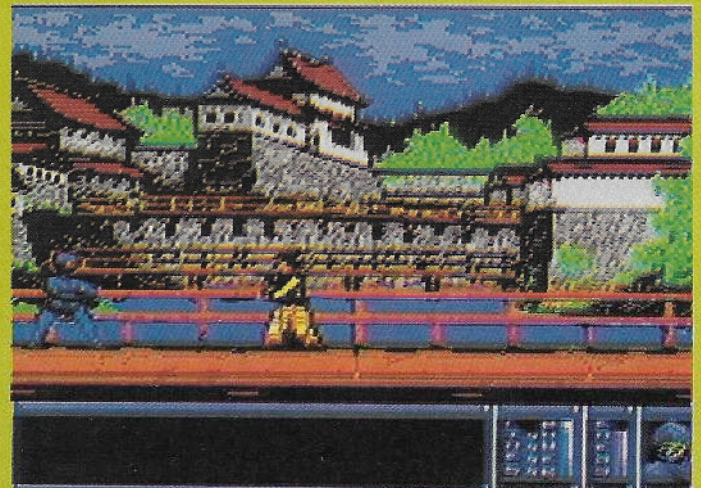
Spielsteuerung

Der Steuerhebel ist wie folgt belegt:

- Hoch** Im Kampf springen, Betreten oder Verlassen eines Eingangs
- Runter** Ducken bzw. Aufheben eines Gegenstands
- Links/Rechts** Gehen
- Rechts oben** Sprungtritt
- Links oben** Abwehr
- Links unten** Rolle vorwärts



Vor dem Kloster wartet der erste Gegner



Mit bloßen Fäusten wird der Held in den Kampf geschickt

Balleraktion

Ein Fest für alle Baller-Freaks eröffnet dieses Spiel. Vertikal scrollend erwarten Joystick-Cracks unzählige Level mit ausgefuchsten, aber doch überwindbaren Gegnern.



von Jörn-Erik Burkert

Galaxis 9199

Das Universum ist mal wieder in Gefahr und ein wagemutiger Gleiterpilot mit starken Nerven wird gesucht, um die Mission in »Galaxis« zu erfüllen und Aliens scharenweise vom Himmel zu holen.

Zur Erfüllung des schweren Auftrags hat der Spieler vier Leben zur Verfügung und zum Kampf einen Laser an Bord des Raumschiffs. Die Gegner sind Kugeln, fliegende Raketensilos, fremde Raumschiffe und verschiedene Minenwerfer. Anfänger sollten zum Start den Kämpfen erst noch aus dem Weg gehen und erst einmal die Feindformationen studieren. Später kann man seine Highscore mit Hilfe der Bordkanone aufbessern.



Den Raketensilofern muß man geschickt ausweichen

Viele Gegner warten am Sternenhimmel

So wird gespielt

Um das Spiel komplett mit Intro und allen Screens zu laden, nutzt man die Oberfläche der Diskette oder lädt im Direktmodus mit:

LOAD"4*",8,1

den Lader des Spiels. Mit <RUN> startet man und gelangt in ein Menü, wo man mit den Funktionstasten zwischen einem Info-Programm, dem Spiel selbst und den Credits wählen kann.

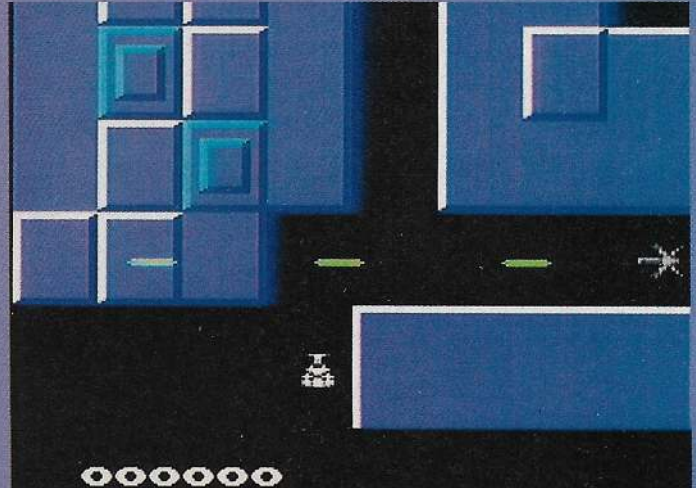
Wer ohne Intro und Ladescreen sofort spielen möchte, sollte es mit:

LOAD"DONT*",8,1

versuchen. Nach dem Start mit <RUN>, wird das Game entpackt und es kann sofort auf Alienjagd gehen.



Fahrende Raketensilos versperren den Weg



Mit Fingerspitzengefühl kommt man auch durch's Nadelöhr

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
A		
Abyss	Leisuresoft	9,95
Action Pack (vier Spiele)	Rushware	19,95
Action Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Action Pack (Compilation)	Leisuresoft (Rainbow Arts)	69,95
Action Service	Rushware	9,95
Addams Family	Leisuresoft	49,95
Addictaball	Rushware	9,95
Addictaball	Prism Leisure	9,95
Addicted to Fun	Leisuresoft	49,95
Addicted to Fun Sports	Bomico	19,95
Adventure Collection	Leisuresoft	59,95
Aftermath/Deadzone	Prism Leisure	9,95
Air Sea Supremacy	United Entertainment	69,95
Air Sea Supremacy (Compilation)	Leisuresoft	79,95
Alien World	Rushware	29,95
Alien Storm	Leisuresoft	54,95
Alternative World Games	Prism Leisure	9,95
Antics	Rushware	9,95
Arac	Prism Leisure	9,95
Arcade Action (Compilation)	Rushware	19,95
Arcade Games 1	Rushware	29,95
Arcade Games 2	Rushware	29,95
Arcade Mega Hits	Rushware	29,95
Arctic Fox	Rushware	9,95
Around the World in 80 Days	Rushware	9,95
Artura	Rushware	9,95
Artura	Prism Leisure	9,95
Atomino	Rushware	9,95
Atomino	Leisuresoft	9,95
B		
Baal	Leisuresoft	19,95
B.A.T.	Rushware	19,95
Baby of Can Guru	Rushware	9,95
Bad Cat	Rushware	9,95
Ball-Blasta	Rushware	9,95
Ball-Blasta	Prism Leisure	9,95
Ball Games Pack (4 Spiele)	Prism Leisure	19,95
Ballistix	Leisuresoft	19,95
Battle Chess	Leisuresoft	19,95
Battle Command	Bomico	49,95
Battleships	Prism Leisure	9,95
Battle Stations	Prism Leisure	9,95
Batty	Prism Leisure	9,95
Beau Jolly's Big Box (Compilation)	Rushware	69,95
Beau Jolly's Big Box 2 (Compilation)	Rushware	69,95
Big Box	Leisuresoft	79,95
Big Box 2	Leisuresoft	59,95
Big Ten	Rushware	49,95
Big Ten	Leisuresoft	49,95
Bionic Ninja	Prism Leisure	9,95
Black Gold	Leisuresoft	59,95
Blood Brothers	Prism Leisure	9,95
Blood Money	Leisuresoft	19,95
Blue Angel	Rushware	9,95
Blues Brothers	Leisuresoft	49,95
Blue Thunder	Prism Leisure	9,95
Bonanza Bros	United Entertainment	54,95
Bonanza Brothers	Leisuresoft	49,95
Bonus Box (20 Spiele)	Rushware	69,95
Book of the Death	Prism Leisure	9,95
Boulderdash	Prism Leisure	9,95
Boulderdash 2	Prism Leisure	9,95
Bouncing Heads	Rushware	9,95
Bouncing Heads	Prism Leisure	9,95
Box 20 SCI-FI (20 Science-fiction-Spiele)	Prism Leisure	59,95

Haufenweise tolle C-64-Games!

Tummelplatz der High-score- Stürmer

Unvermindert groß –
das Interesse der Freaks an C-64-
Super-Spielen.
Egal, ob spannende Adventures
und Rollenspiele,
irrsinnig schnelle Action-Games
oder Knobel- und
Geschicklichkeitsspiele:
In unserer brandaktuellen Übersicht
vom April 1993
ist für jeden was dabei!

Die
Games (auf 5 1/4-Zoll-
Disketten)
gibt's in Computer-Shops,
Kaufhäusern oder
im Fachhandel.
Die angegebenen Preise
werden den Händlern
vom Distributor empfohlen,
können aber
nach oben oder unten
ein wenig differieren.
(bl)

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Box 20 Sports (20 Sportspiele)	Prism Leisure	59,95
Box Twenty Sports	Leisuresoft	59,95
Buck Rogers	Leisuresoft	19,95
Budokan	United Entertainment	54,95
Budokan	Leisuresoft	49,95
Bug Bomber	Leisuresoft	49,95
Bugsy	Rushware	9,95
Bugsy	Prism Leisure	9,95
Bulldog	Prism Leisure	9,95
Bundesliga Manager Professional	United Entertainment	49,95
Bundesliga Manager	Leisuresoft	49,95

C

Captain Fizz	Leisuresoft	19,95
Catalypse	Rushware	29,95
Cauldron II	Prism Leisure	9,95
Chain Reaction	Rushware	9,95
Chain Reaction	Prism Leisure	9,95
Challenge Golf	Rushware	9,95
Challenge Golf	Prism Leisure	9,95
Champion of Krynn	Leisuresoft	69,95
Chart Attack (Compilation)	Rushware	69,95
Chart Attack	Leisuresoft	59,95
Chopper Commander	Rushware	9,95
Chopper Commander	Prism Leisure	9,95
Circus Attractions	Rushware	9,95
Cisco Heat	Rushware	19,95
Clean up time	Rushware	9,95
Clik-Clak	Rushware	29,95
Cobra Force	Rushware	9,95
Colossus 4 Chess	Prism Leisure	19,95
Colossus Chess 4	Leisuresoft	14,95
Colossus 4 Bridge	Prism Leisure	19,95
Colossus Bridge	Leisuresoft	14,95
Colossus Mah Jong	Prism Leisure	19,95
Conquestador	Bomico	69,95
Conquestador Datadisk	Bomico	29,95
Cool Croc Twins	United Entertainment	49,95
Cool Croc Twins	Leisuresoft	49,95
Cool World	Bomico	59,95
Cosmic Causeway	Prism Leisure	9,95
Cover Girl Poker	Leisuresoft	49,95
Crazy Cars 3	Leisuresoft	49,95
Creatures 2	Bomico	54,95
Creatures 2	Leisuresoft	49,95
Crime Time	Leisuresoft	49,95
Critical Mass	Rushware	9,95
Critical Mass	Prism Leisure	9,95
Cubulus	Leisuresoft	49,95
Curse Of the Azure Bonds	Leisuresoft	69,95
Cyber World	Rushware	9,95

D

Dalek Attack	Rushware	29,95
Dambusters/Street Machine	Prism Leisure	9,95
Danger Freak	Rushware	9,95
Dark Fusion	Prism Leisure	9,95
Darkside/Morphicle	Prism Leisure	9,95
Death Knights of Krynn	Rushware	49,95
Death or Glory	Prism Leisure	9,95
Deep Strike	Rushware	9,95
Deep Strike	Prism Leisure	9,95
Deflektor	Prism Leisure	9,95
Demon Blue	Leisuresoft	14,95
Denaris	Rushware	9,95
Dick Tracey	Leisuresoft	49,95
Die 3er Reihe 1 (Compilation)	Rushware	9,95
Die 3er Reihe 2 (Compilation)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 3 (Compilation)	Rushware	19,95

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Die 3er Reihe 4 (Compilation)	Rushware	9,95
Die Fugger	Bomico	44,95
Die Hard 2	Leisuresoft	49,95
Dino Wars	United Entertainment	29,95
Discovery	Prism Leisure	9,95
Ditris	United Entertainment	49,95
Dizzy Dice	Rushware	9,95
Doppelpack USA (Compilation)	Rushware	29,95
Double Dragon 3	Leisuresoft	49,95
Down at the Trolls	Rushware	9,95
Draconus	Rushware	9,95
Draconus	Prism Leisure	9,95
Dragon Strike	Leisuresoft	69,95
Dragon's Kingdom	Leisuresoft	19,95
Dyter 07	Rushware	9,95

E

Edition One	Leisuresoft	49,95
Elven Warrior	Rushware	9,95
Elvira Arcade	Leisuresoft	39,95
Elvira Arcade Game	United Entertainment	44,95
Elvira II	Rushware	69,95
Elvira 2	Leisuresoft	59,95
England Champ. Spec.	Leisuresoft	49,95
Erben des Throns	Bomico	69,95
Eskimo Games	United Entertainment	29,95
Eskimo Games	Leisuresoft	29,95
Euro Football Champ	Bomico	49,95
Euro Footballchamp	Leisuresoft	39,95
European 5 A Side Football	Prism Leisure	9,95
European 5-A-Side Football	Rushware	9,95
European Champions	Rushware	49,95
Euro Soccer	Rushware	9,95
Euro Soccer	Rushware	49,95
European Soccer Challenge	Rushware	9,95
Europe. Su. Foot. For. 2	Leisuresoft	49,95
Exile	Bomico	54,95
Exile	Leisuresoft	49,95
Eye of Horus	Prism Leisure	9,95

F

F1 G.P. Circuits	Leisuresoft	39,95
F-16 Combat Pilot	Leisuresoft	29,95
Federation	Prism Leisure	9,95
Fight Night/Osmium	Prism Leisure	9,95
Final Blow	Leisuresoft	49,95
Final Chesscard	Rushware	9,95
Final Fight	Leisuresoft	49,95
Fire Galaxy	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
First Samurai	Leisuresoft	49,95
First Strike	Prism Leisure	9,95
Flight Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Flight Simulator II (deutsch)	Rushware	99,95
Flight Simul. 2	Leisuresoft	99,95
Fly Harder	Rushware	59,95
FM 3 (D)	Prism Leisure	69,95
Football Manager	Prism Leisure	9,95
Football Manager	Prism Leisure	19,95
World Cup Edition		
Football Manager 2 (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Football Manager III	Rushware	69,95
Football Manager 3	Leisuresoft	79,95
Footballer of the Year	Leisuresoft	14,95
Frankenstein	Prism Leisure	9,95
Fruit Machine	Rushware	9,95
Fruit Machine	Prism Leisure	9,95
Future Knight	Rushware	9,95
Future Knight	Prism Leisure	9,95

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
G		
G-LOC	United Entertainment	54,95
G-LOC	Leisuresoft	24,95
Galdregons Domain	Rushware	9,95
Garrison	Rushware	9,95
Gateway to the Sav. Frontier	Leisuresoft	69,95
Gem'x	Rushware	39,95
Gem'x	Leisuresoft	39,95
Glider Pilot	Prism Leisure	9,95
Go for Gold	Leisuresoft	19,95
Golden Oldies (Compilation)	Prism Leisure	9,95
Graffiti Man	Rushware	9,95
Grand Monster Slam	Rushware	9,95
Grandslam Collection	Leisuresoft	69,95
Grandstand (Compilation)	Bomico	69,95
Grandslam Collection	Rushware	69,95
Gunship	United Entertainment	69,95
H		
H.A.T.E.	Prism Leisure	9,95
Hawk Storm	Rushware	9,95
Head Coach	Prism Leisure	9,95
Hercules/Gods & Heroes	Prism Leisure	9,95
Hero Quest Twin Pack (Compilation)	Leisuresoft	49,95
Highway Encounter	Prism Leisure	9,95
Hit Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Hit Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Hollywood Poker Pro	Rushware	9,95
Hook	Bomico	59,95
Hot Shot	Prism Leisure	9,95
Hunt f. Red October	Leisuresoft	19,95
I		
I Alien	Prism Leisure	9,95
I Ball	Prism Leisure	9,95
Ice Hockey	Prism Leisure	9,95
Ice Temple	Prism Leisure	9,95
Impossamole	Rushware	19,95
Indiana Jones 4 (Act/128)	Leisuresoft	49,95
Indiana Jones	Leisuresoft	19,95
Last Crusade		
Indoor Sports Pack (4 Spiele)	Prism Leisure	19,95
Indy Heat	Leisuresoft	49,95
Insector Hercti	Leisuresoft	19,95
Int. 3D Tennis	Leisuresoft	19,95
International Karate	Prism Leisure	9,95
International Soccer	Prism Leisure	9,95
Intern. Sports Chall.	Leisuresoft	49,95
Into Oblivion	Rushware	9,95
Into Oblivion	Prism Leisure	9,95
Italy 90	Leisuresoft	19,95
J		
Jack the Ripper	Prism Leisure	9,95
Jagd auf Roter Oktober	Rushware	9,95
Jahangir Khan Squash	Leisuresoft	19,95
Jet Boys	Rushware	9,95
Jet Boys	Prism Leisure	9,95
Jinks	Rushware	9,95

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
K		
Kangarudy 2	Leisuresoft	39,95
Kellogg's Tour	Prism Leisure	9,95
Keys of Maramon	Rushware	59,95
Kick Off 2	Rushware	49,95
Kind of Magic 3	Leisuresoft	49,95
Knight of Diamonds	Rushware	19,95
Kokotoni Wilf	Rushware	9,95
Kokotoni Wilf	Prism Leisure	9,95
Krakout	Rushware	9,95
Krakout	Prism Leisure	9,95
L		
Lane Mastodon	Rushware	19,95
Las Vegas Casino	Rushware	9,95
Las Vegas Casino	Prism Leisure	9,95
Last Battle	Leisuresoft	44,95
Last Ninja 3	Leisuresoft	14,95
Leaderboard	Leisuresoft	9,95
Leaderboard Golf (Gold)	Rushware	9,95
Legacy of Ilygamyn	Rushware	9,95
Lethal Weapon	Bomico	59,95
Letrix	Leisuresoft	49,95
Lifeforce	Rushware	9,95
Lifeforce	Prism Leisure	9,95
Logical	Rushware	49,95
Lords Of Chaos	Rushware	19,95
Lotus Esprit Tur. Ch.	Leisuresoft	19,95
Lotus Turbo Challenge	Rushware	19,95
M		
Manchester United	Rushware	19,95
Manchester Utd.	Leisuresoft	19,95
Manchester Utd. Euro.	Leisuresoft	49,95
Manchester United	Bomico	54,95
Mandroid	Prism Leisure	9,95
Maniac Mansion (D)	Rushware	39,95
Master Blaster	Rushware	9,95
Master Blaster	Prism Leisure	9,95
Max Pack (Compilation)	Rushware	39,95
McDonalds Land	Leisuresoft	49,95
McDonalds Land	Rushware	49,95
Mega Collection	Leisuresoft	59,95
Mega Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Mega Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Mega Sports	Leisuresoft	69,95
Menace	Leisuresoft	19,95
Metaplex	Prism Leisure	9,95
Microvalue Compilation	Rushware	59,95
Milestones Compilation	Rushware	29,95
Millennium Warriors	Leisuresoft	39,95
Mission Elevator	Rushware	9,95
Moonfall	Leisuresoft	49,95
Mountain Bike	Rushware	9,95
Mountain Bike	Prism Leisure	9,95
Multi Top's	Rushware	19,95
N		
NATO Assault Course	Prism Leisure	9,95
New Pack of Aces (Compilation)	Prism Leisure	19,95
New Thriller Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Nick Faldo Golf	Bomico	69,95

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Nick Faldo Golf	Leisuresoft	49,95
Nigel Mansell	Rushware	49,95
Night Dawn	Rushware	9,95
Nightshift	Rushware	39,95
Ninja Collection (Spielesammlung)	Bomico	49,95
Ninja Commando	Prism Leisure	9,95
Ninja Commando	Rushware	9,95
Ninja Hamster	Prism Leisure	9,95
Ninja Scooter Simulator	Rushware	9,95
Ninja Scooter	Prism Leisure	9,95
No. 1 Compilation	Leisuresoft	69,95
No. 2 Collection	Leisuresoft	69,95
No. 2 Collection	Rushware	59,95
North & South	Bomico	49,95

O

Oil Imperium	Rushware	9,95
Oil Imperium	Leisuresoft	9,95
Olympiad Collection	Leisuresoft	14,95
Operation Hanoi	Rushware	9,95
Operation Hongkong	Rushware	9,95
Orpheus/Gunrunner	Prism Leisure	9,95
Outrun Europa	Leisuresoft	49,95
Over the Net	Rushware	49,95
Overlander	Prism Leisure	9,95
Oxxonian	Rushware	9,95

P

Para Academy	Rushware	9,95
Para Academy	Prism Leisure	9,95
Para Assault Course	Rushware	9,95
Para Assault Course	Prism Leisure	9,95
Phantasie Bonus Edition (Compilation)	Rushware	39,95
Phanta. Bonus Edition	Leisuresoft	69,95
Pick'n Pile	Rushware	19,95
Pirates!	United Entertainment	64,95
Plasmatron	Rushware	9,95
Plasmatron	Prism Leisure	9,95
Pool of Radiance	Leisuresoft	69,95
Powerama	Prism Leisure	9,95
Power Hits	Leisuresoft	59,95
Powerhits	Rushware	69,95
Premier Collection 3	Rushware	19,95
Projekt Stealth Fighter	United Entertainment	64,95
Prowler	Rushware	19,95
Psi-Droid	Rushware	9,95
Psi-Droid	Prism Leisure	9,95
Pub Games	Prism Leisure	9,95

Q

Quest for Tyres/Zip	Prism Leisure	9,95
---------------------	---------------	------

R

Racing Pack (4 Spiele)	Prism Leisure	19,95
Racing Simulation Games	Rushware	19,95
Rainbow Arts Action Pack	Rushware	59,95
Rally Simulator	Prism Leisure	9,95
Rampart	Bomico	59,95
Ranarama	Rushware	9,95
Raw Recruit	Rushware	19,95

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Rebounder	Rushware	9,95
Rebounder	Prism Leisure	9,95
Red Storm Rising	United Entertainment	64,95
Return of the Witchlord	Leisuresoft	29,95
Rick Dangerous 2	Leisuresoft	14,95
Roadwar Bonus Edit.	Leisuresoft	69,95
Road Warrior	Prism Leisure	9,95
Robocod	Leisuresoft	54,95
Robocod 2	United Entertainment	54,95
Robozone	Rushware	9,95
Robo Zone	Leisuresoft	49,95
Rock'n Roll	Rushware	9,95
Rock & Wrestle	Prism Leisure	9,95
Rockford	Rushware	19,95
Rodeo Games	Leisuresoft	19,95
Rodlands	Leisuresoft	49,95
Rolling Ronny	Leisuresoft	59,95
Room 10	Prism Leisure	9,95
Rubicon	Leisuresoft	49,95

S

Sabotage	Rushware	9,95
Sabotage	Prism Leisure	9,95
Saboteur II	Prism Leisure	9,95
Satan	Leisuresoft	49,95
Scenario Th. of War	Leisuresoft	59,95
Scenery Disk 11 (Lake Huron)	Rushware	9,95
Scenery Disk 2 (Phoenix)	Rushware	9,95
Scenery Disk 3 (Kalifornien)	Rushware	9,95
Scenery Disk 4 (Seattle)	Rushware	9,95
Scenery Disk 5 (Denver)	Rushware	9,95
Scenery Disk 6 (Kansas)	Rushware	9,95
Scenery Disk 9 (Chicago)	Rushware	9,95
Scenery Disk Comp. (1 bis 6)	Rushware	99,95
Scenery Disk	Rushware	9,95
Hawaiian Odyssey		
Scorpion	Prism Leisure	9,95
Scorpion	Rushware	9,95
Scrabble Deluxe	Rushware	49,95
Seabase Delta	Prism Leisure	9,95
Secret of Kandari/Terminator	Prism Leisure	9,95
Secret of the Silver Blades	Leisuresoft	69,95
Shiftrix	Leisuresoft	49,95
Shoot'em up Con. Kit	Leisuresoft	19,95
Shoot'em-up Construction Kit	Rushware	19,95
Shuffle	Rushware	9,95
Silver Games (Compilation)	Rushware	49,95
Sim City	Leisuresoft	59,95
Sim City	Bomico	64,95
Skate Crazy	Rushware	9,95
Skate Runner	Rushware	19,95
Slayer	Prism Leisure	9,95
Sliding Skill	Rushware	9,95
Sliding Skill	Leisuresoft	39,95
Snap Dragon	Rushware	19,95
Snooker & Pool	Prism Leisure	9,95
Snow Strike	Leisuresoft	49,95
Soccer	Rushware	9,95
Soccer Stars	United Entertainment	59,95
Space Ace	Rushware	9,95
Space Academy	Prism Leisure	9,95
Space Crusade	Rushware	49,95
Space Crusade	Leisuresoft	49,95
Space Gun	Bomico	54,95
Space Warrior/Nowhere	Prism Leisure	9,95
Spaghetti Western	Rushware	9,95
Spaghetti Western	Prism Leisure	9,95
Speedball II	Rushware	9,95
Spherical	Rushware	9,95
Spiele 2 (Compilation)	Rushware	19,95
Spooked	Rushware	9,95
Sport Games Hits	Rushware	49,95
Sports Mix (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Sports Mix	Rushware	19,95
Sports Pack (Compilation)	Rushware	19,95

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Sports Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Spot	Leisuresoft	39,95
Spot	Rushware	29,95
Sqij/Deliverance	Prism Leisure	9,95
Stack up	Rushware	9,95
Stack up	Prism Leisure	9,95
Star Collection	Rushware	49,95
Star Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Star Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Starball	Rushware	9,95
Star Ray	Prism Leisure	9,95
Startrash	Rushware	9,95
Steel	Prism Leisure	9,95
Steigenberger Hotelmanager	Bomico	49,95
Steve Davies Snooker	Prism Leisure	9,95
Stone Age	United Entertainment	39,95
Stone Age	Leisuresoft	39,95
Storm Warrior	Rushware	9,95
Storm Warrior	Prism Leisure	9,95
Stratton	Prism Leisure	9,95
Street Cred Football	Rushware	9,95
Street Fighter 2	Leisuresoft	49,95
Street Gang	Rushware	9,95
Strike Fleet	Leisuresoft	19,95
Strip Poker	Prism Leisure	9,95
Stunt Car Racer	Leisuresoft	14,95
Subterranea	Prism Leisure	9,95
Subway Vigilante	Rushware	9,95
Superfighter (Compilation)	Bomico	69,95
Superleague	Rushware	9,95
Supremacy (D)	Rushware	49,95
Switchblade I	Rushware	19,95
Switch Blade	Leisuresoft	49,95
Syntax	Prism Leisure	9,95

T		
Tanium	Rushware	9,95
Task Force	Rushware	9,95
Terra Fighter	Rushware	9,95
Terra Fighter	Prism Leisure	9,95
Tetris	Bomico	49,95
The Ball Game	Rushware	9,95
The Big 100	Rushware	59,95
The Curse of RA	Rushware	9,95
The Dream Team Comp.	Bomico	69,95
The Hits 1 Comp.	Bomico	49,95
The Hits 2 Comp.	Bomico	49,95
The Muncher	Prism Leisure	9,95
The Power	Rushware	29,95
The Race	Rushware	9,95
Think Cross	Rushware	9,95
Thrust	Rushware	9,95
Thrust	Prism Leisure	9,95
Thundercross	Rushware	9,95
Thundercross	Prism Leisure	9,95
Tilt	Rushware	29,95
Tip Trick	Leisuresoft	49,95
Time Fighter	Prism Leisure	9,95
To be on Top	Rushware	9,95
To Hell and back	Prism Leisure	9,95
Tomcat	Rushware	9,95
Tom + Jerry 2	Leisuresoft	29,95
Trivial Pursuit	Rushware	19,95
Trolls	Rushware	49,95
Trolls	Leisuresoft	49,95
Turbo Boat Sim.	Prism Leisure	9,95
Turbo Kart Racing	Rushware	9,95
Turn it II	Rushware	9,95
Turn 'n' burn	Leisuresoft	49,95
Turrican I	Rushware	9,95
Turrican II	Rushware	9,95
Turrican II	Leisuresoft	9,95

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
U		
UGH!	Leisuresoft	49,95
Ultima Trilogy (1 bis 3)	Rushware	49,95
Ultima Trilogy II	Rushware	99,95
Ultima Trilogy 2	Leisuresoft	99,95
Ultima V	Rushware	49,95
Ultima 5	Leisuresoft	59,95
Ultimate Collection	Leisuresoft	69,95
Ultimate Collections	Rushware	49,95
Ultimate Golf	Rushware	69,95
U.S.S. John Young Special Edition	United Entertainment	29,95

V		
Vampires Empire	Rushware	9,95
Vengeance	Prism Leisure	9,95
Video Card Arcade	Prism Leisure	9,95
Virtual Worlds	Rushware	9,95
Viz	Leisuresoft	39,95
Volfied	Leisuresoft	49,95
Volleyball Simulator	Rushware	9,95

W		
War of the Lance	Rushware	49,95
Warrior	Leisuresoft (G.D.G)	49,00
Warm up	Rushware	39,95
Water Polo	Prism Leisure	9,95
Western Games	Rushware	9,95
Wheel of Fortune	Rushware	9,95
Wild Streets	Rushware	19,95
Winter Camp	Bomico	49,95
Winter Games (Gold)	Rushware	9,95
Winter Superspor. 92	Leisuresoft	39,95
Wizard's Lair	Prism Leisure	9,95
Wolfman	Prism Leisure	9,95
World Champ. Box. Man.	Leisuresoft	19,95
World Class Rugby	Leisuresoft	49,95
World Cup Football Manager (Compilation)	Prism Leisure	19,95
WWF Wrestling 2	Bomico	59,95

X		
X-Out	Rushware	9,95
Xenomorph	Rushware	9,95
Xenon Ranger/The Enforcer	Prism Leisure	9,95
Xybots	Rushware	19,95

Z		
Zak McCracken (D)	Rushware	39,95
Zak McCracken	Leisuresoft	69,95
Zam Zara	Rushware	9,95
Zamzara	Prism Leisure	9,95
Zybex	Rushware	9,95
Zybex	Prism Leisure	9,95
2 hot 2 handle (Compilation)	Bomico	69,95
3D-Tennis	Rushware	19,95
50 Great Games (Compilation)	Rushware	49,95
5th Anniversary (Compilation)	Rushware	39,95
5th Gear	Rushware	9,95
5th Gear	Prism Leisure	9,95
8 Mega Stars	Rushware	29,95

Diskette im Heft

Wer die Programme unserer Diskette ohne viel Tipperei im Direktmodus laden und starten will, sollte jetzt unbedingt weiterlesen, denn wir haben wie gewohnt eine eigene Oberfläche integriert.



Das Titelbild der Oberfläche der vierten Ausgabe von Top-Spiele



Während des Ladens eines ausgewählten Programms der Diskette erscheint dieser Screen

Oberfläche de Luxe

von Jörn-Erik-Burkert

Das Laden des Direktorys und suchen nach den richtigen Files hat ein Ende, denn wir haben bei der Zusammenstellung der Diskette auch an eine Oberfläche gedacht, mit deren Hilfe man die Programme auf der Diskette laden und starten kann. Um diese Oberfläche auf den Bildschirm zu bekommen, gibt man im Direktmodus diese Befehlsfolge ein:

LOAD "*" ,8,1

und bestätigt mit <RETURN>. Nach dem Laden wird die Oberfläche mit <RUN> gestartet.

Das Programm wird entpackt und es erscheint das Titelbild. Per Druck auf den Feuer-Knopf eines Joysticks in Port 2 kommt man ins Menü der Oberfläche. Dort kann mit dem Joystick das gewünschte Programm ausgewählt und mit dem Button der Laden-Vorgang gestartet werden. Jedes Programm beginnt automatisch.

Wer die Demo-Version des Spiels »Sword of Honour« spielen will, wird aufgefordert



Der Info-Bildschirm zu den SSI-Tools, danach geht es wieder zurück zur Oberfläche



Im Menü wird das gewünschte Programm mit dem Joystick ausgewählt und aktiviert

die Diskette zu wenden, da das Game die gesamten Rückseite einnimmt. Wird das Wenden der Disk vergessen, stürzt der Rechner ab! Vor dem Laden des Demos bitte alle Hardware-Erweiterungen abschalten, denn das Game hat einen Track-Loader, der sich nicht mit Floppy-Speedern o.ä. verträgt.

Die Tools zum Anpassen von SSI-Rollenspielen können nicht von der Oberfläche aus geladen werden -- es erscheint nur ein Info-Screen und das Programm kehrt zur Oberfläche zurück. Bitte die Anleitung zu diesem Tool auf Seite XX lesen!

Die Demo-Time umfaßt leider nur einen Titel der Crest-Mega-Demo, da auf der Diskette kein Platz mehr war. Deshalb ist es sinnlos, im Programm mit <SPACE> einen Nachladevorgang zu starten, denn hier stürzt der Rechner ab. Auf Seite XX findet Ihr die Bezugsquelle für die Demos.

Viel Spaß mit den Spielen, Demos und den Tools zu den SSI-Rollenspielen wünscht Euch das 64'er-Team.

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

Ø "64'ER TOP SPIELE " M & T		Ø "-----" PRG<	
Ø "TOP SPIELE 4" PRG<		Ø "-BY VINCENT M. -" PRG<	
Ø "-----" DEL<		Ø "- (C) M & T -" PRG<	
Ø "Ø.DEMO TIME" PRG<	s. 9	Ø "-BY VINCENT M. -" PRG<	
Ø "1.BOMB SQUAD" PRG<	s. 9	Ø "- (C) M & T -" PRG<	
Ø "2.SSI - TOOLS" PRG<	s.21	Ø "-----" DEL<	
Ø "3.SWORD OF . . ." PRG<	s.10	Ø "DON'T USE DRUGS !" PRG<	
Ø "4.LOADER" PRG<	s.17	Ø "-----" DEL<	
Ø "-----" DEL<		Ø "DEMO TIME" PRG<	
Ø "GALAXIS 9199" PRG<	s.11	Ø "-----" DEL<	
Ø "-----" PRG<		Ø "RLP" PRG<	s.21
Ø "-GALAXIS 9199-" PRG<		Ø "-----" DEL<	
Ø "THE GAME" PRG<		Ø "TSØ/SECRETS" PRG<	
Ø "-----" PRG<		Ø "TS1/SECRETS" PRG<	
Ø "AA" PRG<		Ø "TS2/SECRETS" PRG<	
Ø "BA" PRG<		Ø "TS3/SECRETS" PRG<	
Ø "CA" PRG<		Ø "TS4/SECRETS" PRG<	
Ø "FA" PRG<		Ø "TS5/SECRETS" PRG<	
Ø "GA" PRG<		Ø "-----" DEL<	
Ø "HA" PRG<		Ø BLOCKS FREE.	
Ø "IA" PRG<			
Ø "JA" PRG<			
		Ø	READY

64ER ONLINE

DISKETTE SEITE 2

Ø "-----" 1993		56 BLOCKS FREE
Ø "SWORD OF HONOR" PRG	s.10	READY

WICHTIGE HINWEISE zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1

Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.

2

Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatzproblemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit dem File-Copy-Programm auf eine leere formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.

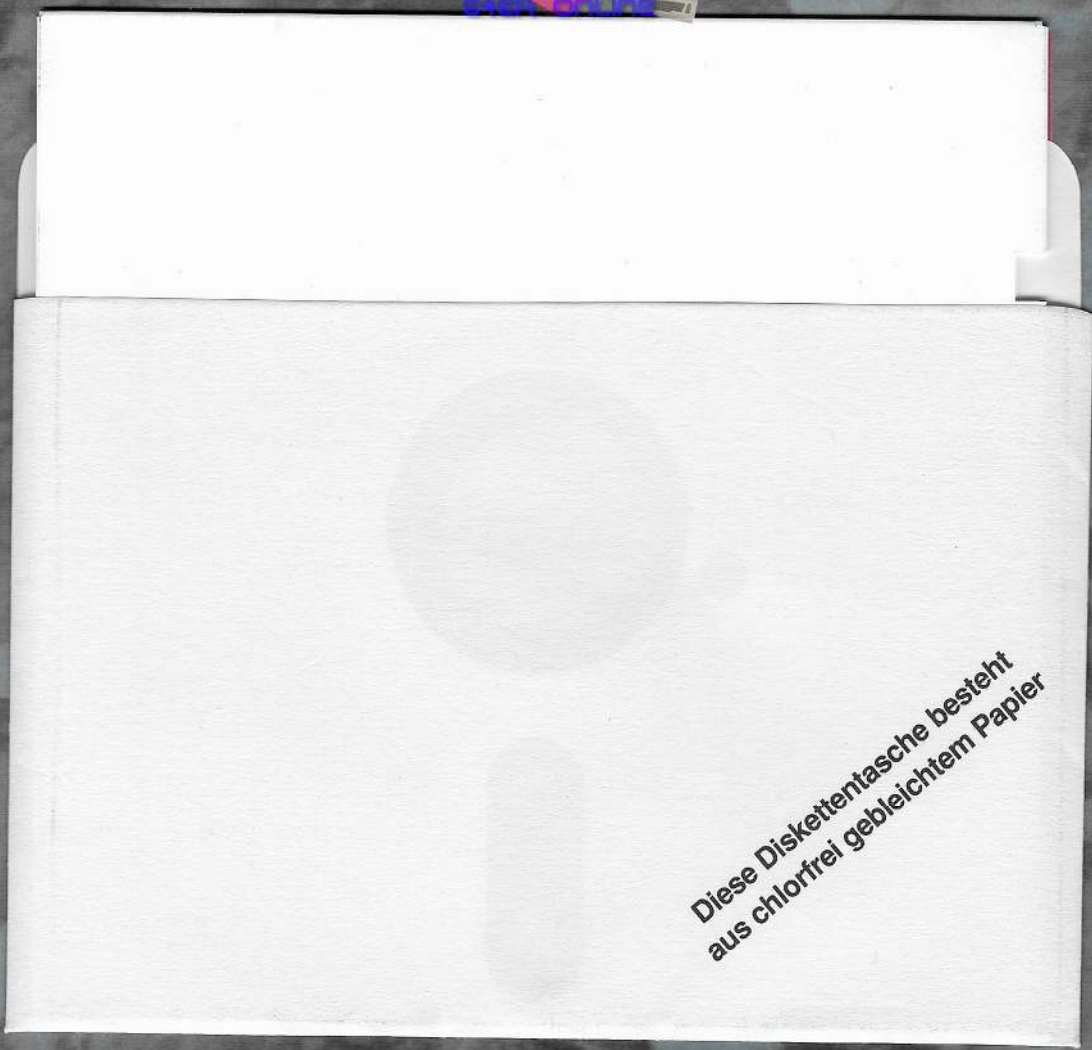
3

Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

ALLE PROGRAMME aus diesem Heft



HIER



Diese Diskettentasche besteht
aus chlorefrei gebleichtem Papier

Mitmachen – mitgewinnen!

Die Meinung zur vierten Ausgabe von »Top Spiele« interessiert uns brennend. Diese Umfrage soll die Gestaltung der nächsten Ausgabe erleichtern und außerdem könnt Ihr noch tolle Preise gewinnen.

Wir wollen Eure Meinung zu den Inhalten dieser neuesten Top-Spiele-Ausgabe erfahren. Wir wollen einfach nur wissen, welche Artikel bei Euch ganz oben auf der Hitliste stehen und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Exemplare der »Box 20« von Prism Leisure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Also los! Den Fragebogen ausgeschnitten oder kopiert, ausgefüllt und an die Redaktion abgeschickt! Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag AG, Redaktion 64'er, Stichwort: Top Spiele 4, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München

Die Gewinner je eines Competition-Mini aus der letzten Ausgabe heißen:

- ◆ Stefan Hartung, Bad Lautenberg
- ◆ Klaus Kulyk, Haiger Allendorf
- ◆ Klaus Fischer, Leipzig
- ◆ Björn Eulendorf, Wenningstedt
- ◆ Carsten Arndt, Bräunfels

Herzlichen Glückwunsch!

1. Wie hat Euch der Inhalt dieses Heftes gefallen?

Seite

	gut	weniger gut	mehr
Titel gesamt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 01
17 Disketten-Oberfläche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 02
6 Story: SSI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 03
12 Marktübersicht Spiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 04
11 Ballerspiel: Galaxis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 05
9 Action: Bomb Squad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 06
39 Longplay: Maniac Mansion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 07
46 Longplay: Gateway to the Savage Frontier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 08
21 Tool: RLP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 09
22 Tips und Tricks zu Spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 10

2. Was denkt Ihr über die Form und den Umfang der Top-Spiele?

- 01 ist o.k. so
- 02 mehr Seiten (z.B. mehr Tips und Tricks oder Longplays)
- 03 weniger Seiten (keine Stories, Tips und Tricks, nur Anleitungen zu den Programmen im Heft)
- 04 komplett alle Informationen als Magazin auf Diskette

3. Ich habe eine Idee! Für die nächsten Ausgaben wünsche ich mir folgende Themen:

.....

.....

.....

Vorname:

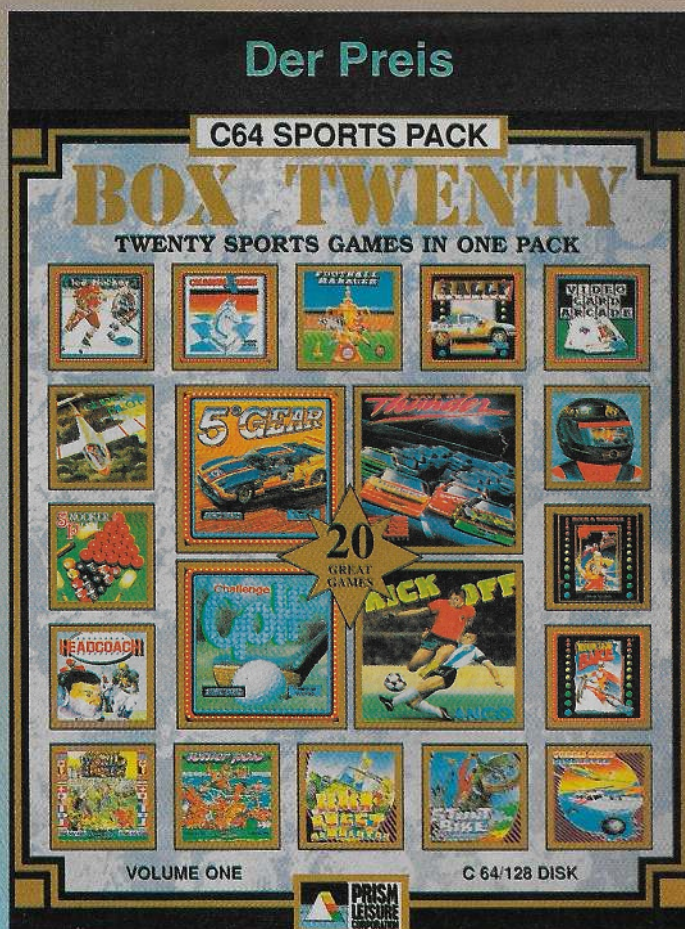
Name:

Str.:

PLZ, Ort:

Alter:

Mein Lieblingsspiel:





Die Geschwindigkeit des RAM-Links von CMD sorgt für Spielespaß pur! Die anderen Geräte (ED-Floppy und Harddisk) sind ziemlich lahm, gerade das Diskwechseln bleibt erspart!

von Christian Dombacher

Da hat man nun so ein SSI-Rollenspiel mit sechs bis acht Disketten und wird während des Spiels zum Diskjockey. Was liegt also näher, als alles auf ein geeignetes Medium (Festplatte, etc) zu überspielen. Glücklicherweise wurde der C 64 von der Firma CMD mit einigen solcher Einheiten (RAM-Link, RAM-Drive, Festplatte, ED-Floppy) gesegnet, die zudem untereinander auch noch befehlskompatibel sind. Bleibt nur noch die Software, die nicht mitspielt, in unserem Fall die Rollenspiele.

Metamorphose

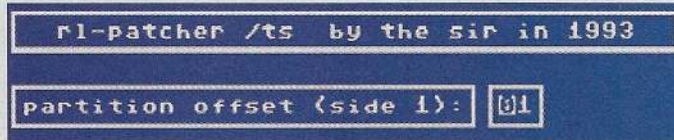
Damit wäre der schwierigste Teil geschafft. Jetzt muß das Rollenspiel nur noch modifiziert werden. Dazu die Sonderheftdiskette einlegen, das Programm »RPL« laden und mit <RUN> starten. Dabei ist es unwesentlich, von welcher Floppy das Programm geladen wird (8 bis 12), es muß aber von einer »normalen« Floppy (1541 oder 1571) geladen werden.

Nun werden der Sourcedrive (Voreinstellung ist das ak-

Spieletool

SSI wie am PC

Geschwindigkeiten bei Rollenspielen von SSI wie am PC und kein Diskettenwechseln mehr – ein Traum? Nein – mit einer CMD-Einheit und dem RLP – Realität.



Hier wird die Partition eingegeben, auf der die erste Diskette des Rollenspiels kopiert wurde

tuelle Floppylaufwerk) und der Targetdrive (Voreinstellung ist \$10 hex., also Adresse 16) in hexadezimal festgelegt. Danach erscheint die Meldung »Insert Disk«, man hat nun die Möglichkeit, eine andere Parameterdisk einzulegen. Damit stehen alle Möglichkeiten für weitere Patches (Anpassungs-Files für weitere Softwareprodukte) offen. Wir gehen mit den Cursor-Tasten auf das File mit der Bezeichnung »Secrets« und bestätigen mit <RETURN>. Hat man sich für das Secret-Parameter-File entschieden, muß nur noch der »Partition Offset« festgelegt werden. Im Prinzip handelt es sich dabei um die Partitionnummer der Partition, auf der sich Spieldiskette 1 befindet (Hat man »Secret of the Silver Blades« z.B. auf die Partitionen 2 bis 8 kopiert, ist »2« einzugeben). Nun beginnt RLP zu arbeiten, dies kann je nach Einheit einige Sekunden bis Minuten dauern. Klar, daß eine RAM-Disk um einiges schneller als ein High-Density-Laufwerk ist. Ist die Arbeit abgeschlossen, startet das Programm neu.

Oops, ein Fehler

Erscheint die Fehlermeldung »File Not Found«, ist irgend etwas mit der Source-disk nicht in Ordnung, denn es konnten keine Parameterfiles (TS0*) gefunden werden. In unserem Fall ist die Sonderheftdiskette zu überprüfen. Erscheint hingegen die Fehlermeldung »Disk-Error«, ist ein simpler Lade- oder Speicherfehler aufgetreten. Die Einheit, die einen Fehler signalisiert (Source durch Blinken, Target durch Error-LED), ist zu überprüfen.

Endlich spielen

Genug der Theorie! Es darf gespielt werden. Zwei Kleinigkeiten sind allerdings zu beachten. Bevor überhaupt etwas geladen wird, ist die »Swap8-Taste« auf der jeweiligen Einheit (RAM-Link) zu drücken. Nun wechselt man mit: OPEN,1,8,15,"CPx": CLOSE1

So geht's

Wie bringt man also sein Rollenspiel doch noch zum Laufen? Zuerst braucht man mal genügend Speicherplatz. Dieser bewegt sich knapp um 1 Megabyte. Für ein Rollenspiel mit sechs Disks benötigt man sieben 1541-Partitionen auf der jeweiligen Einheit (Festplatte, RAM-Drive, etc.), für ein Rollenspiel mit acht Disketten sind neun 1541-Partitionen erforderlich. Der benötigte Platz errechnet sich also aus: benötigte Disks mal 170, denn eine 1541-Diskette hat ja 170 KByte. Nun geht man daran, die erforderlichen Partitionen anzulegen. Dabei ist es unerheblich, wo die Partitionen beginnen, wichtig ist nur, daß sie alle hintereinander liegen, für sieben benötigte Disks (z.B. Secret of the Silver Blades) wären die Partitionen 2 bis inklusive 8 ein Beispiel. Nun muß das Rollenspiel auf die Partitionen überspielt werden. Dies geschieht mit dem Programm »MCPY«. Auf die erste Partition wird die erste Spieldiskette gespielt, auf die zweite Partition die zweite Diskette, usw. Nun bleibt noch eine Partition übrig, diese ist für die Savegames bestimmt. Ist eine solche Disk schon vorhanden, sollten diese auf die letzte (die siebte bzw. die neunte) Partition gespielt werden (Dabei eventuell. »FCOPY« oder Jiffy-DOS verwenden).

auf die Partition mit der ersten Spieldiskette (entspricht der Nummer, die bei Partition-Offset eingegeben wurde) und startet das File »BOOT« wie gewohnt. Der Parameter x bei Eingabe der Befehlszeile im Direktmodus entspricht der gewünschten Partition.

Bei »Disable Fastloader« ist unbedingt <Y> zu drücken, sonst befindet sich der C 64 innerhalb kürzester Zeit in den ewigen Jagdgründen. Ab nun aber schwebt der Rollenspieler in anderen Sphären – Geschwindigkeiten die den PC oft übertreffen und kein Diskettenwechseln mehr.

Zukunft des RLP

Nun sind die Spiele-Freaks und alle unsere Top-Spieler gefragt: Stößt dieses kleine Tool auf Eure Gegenliebe oder haben wir nur eine zu kleine Gruppe angesprochen, die sich diese eigentlich sehr teuren Hardware-Erweiterungen geleistet hat. Schreibt uns doch mal Eure Meinung zu diesem Thema, eventuelle Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge!

Am besten gleich unsere Umfrage (S.20) ausgefüllt, dann könnt Ihr eine tolle Compilation gewinnen! (lb)

Die CMD-Produkte

Die kleine amerikanische Hardware-Firma »Creative Micro Designs« (CMD) läßt nicht locker und entwickelt fleißig immer wieder neue Hardware für den C 64. Neben einer Festplatte (20 bis 100 MByte) und RAM-Link (RAM-Floppy), haben die Hardware-Gurus auch eine ED-Floppy für den C 64 gebaut, die Disketten mit mehr als 3 MByte Speicherkapazität liest. So etwas gibt es momentan nicht mal für den Amiga! Verhehlen darf man aber auch nicht, daß die schönen Sachen auch relativ teuer sind. Die Preis-Untergrenze beginnt bei ca. 400 Mark und übersteigt je nach Gerät auch mal die 1000 Mark. Deshalb ist sich das 64'er-Magazin auch bewußt, daß die Schicht der C-64-Freaks recht dünn ist, der mit dem Tool »RPL« eine Freude gemacht wird.

Laufwerks-Werte für RLP

Laufwerksnummer	
dezimal	hexadezimal
08	08
09	09
10	0a
11	0b
12	0c
13	0d
14	0e
15	0f
16	10

Bevor Sie die folgenden POKE-Anweisungen eingeben, müssen Sie das Spiel vorher starten und mit Reset unterbrechen. Mit den angegebenen SYS-Anweisungen geht's zurück ins Spiel. Wir wollen Ihnen die Spannung nicht verderben: Finden Sie selbst heraus, wie sich die POKE-Befehle auswirken (meist gibt's dafür ewige Leben oder die Sprite-Kollision wird abgeschaltet):

Aliens	POKE 24864,173: SYS 16459
Antiriad	POKE 35486,165: POKE 35496,16: SYS 2080
Arcana	POKE 12933,0: POKE 12934,2: SYS 4096
Armalyte	POKE 45061,x (Leben, x nicht größer als 8!)
Astropanic	POKE 50309,173: SYS 49152
B.A.T	POKE 8124,173
Breakthru	POKE 6604,173: SYS 2560
Coldrouns	POKE 33001,165: POKE 60983,165 (unendliche Leben)
Creatures	POKE 44183,173 (unsterblich) POKE 46888,173 (unbegrenzt Zeit)
Cyberworld	POKE 47143,173 (ewige Leben)
Druid	POKE 39271,255: SYS 5120
Elevator Action	FOR A=50911 TO 50915: POKE A,234: NEXT: SYS 53200
Firetrap	POKE 7500,234: POKE 7501,234: SYS 4096
Galvan	POKE 30620,234: POKE 30603,234: POKE 30603,234: SYS 12288
Great Gianna Sisters	POKE 2446,255: POKE 6697,255: SYS 2098 POKE 7450,96: POKE 2447,100: SYS 2112
Gyroscope	POKE 46687,76: POKE 46688,105: POKE 46689,182: SYS 2067
He-Man	POKE 12651,234: POKE 12652,234: POKE 12653,234: SYS 17610
Katakis	POKE 13999,173: POKE 14103,173: SYS 2261
Krackout	POKE 32934,0 bis 100 (Level): SYS 32837
Mutants	POKE 9273,230: SYS 4096
Mysterix	POKE 3577,189: SYS 16384
Nemesis	POKE 5975,234: POKE 5976,234: POKE 5977,234: SYS 5779
Parallex	POKE 5796,96: SYS 319
Ranarama	POKE 37104,96: POKE 33969,234: POKE 33970,234: SYS 32768
Realm of the Trolls	POKE 23889,173: POKE 24113,173: POKE 24113,173: SYS 34389
Rings 'n' up	POKE 47000,173: SYS 30720
R-Type	POKE 12887,96: SYS 32768
Schloßgeist	POKE 4757,173: SYS 2566
Snake	POKE 6705,173: SYS 2304
Space Harrier	POKE 5834,234: POKE 5834,234: POKE 5836,234: SYS 2128
Star Wars	POKE 36280,173: POKE 61272,173: SYS 32768
Terra Cognita	POKE 26703,255: SYS 24576
The Empire strikes back	POKE 37046,165 (Shilds): POKE 51862,173 (Kabel): SYS 32736
Warhawk	POKE 27090,234: POKE 27091,234: POKE 27092,234: SYS 24604
Wonderboy	POKE 2676,234: POKE 2677,234: POKE 2678,234: SYS 2112
Wizball	POKE 37052,0: POKE 65303,0: POKE 65356,0: POKE 65395,0: RUN
Xevious	POKE 5605,76: POKE 5606,31: POKE 5607,x (=Leben): SYS 5000
Zybox	POKE 29034,173: SYS 16459

Diese POKEs gelten nur mit entsprechendem Hardware-Modul (z.B. Action Replay):

Afterburner	POKE 4969,173: POKE 6754,173
Airborne Ranger	\$2E2F, Anzahl (0 bis 255, First Aid) \$2E2A, Anzahl (Carbine Mags) \$2E2B, Anzahl (Grenades) \$2E2C, Anzahl (Law Rockets) \$2E2D, Anzahl (Timebombs) \$2E2E, Anzahl (Messer)

Super-POKE-Parade

Airwolf II	POKE 29604,173
Alien	POKE 42386,189 (Energie) POKE 42043,189 (Munition)
Apollo 18	POKE 2356,x bis 11 (Nummer des Levels, den man überspringen will)
Back to the Future III	Level 1: POKE 35703,173: POKE 36701,173 (immer wieder neue Pferde) Level 2: POKE 37393,255 (stets ausreichende Punktezahl –muß vor dem Start eingegeben werden!) Level 3: POKE 39221,173 (unendlich viele Teller) Level 4: POKE 29214,173 (jede Menge Zeit) POKE 17966,173 POKE 4866,173 POKE 1240,189 \$95E6,\$AD (unbegrenzte Zeit für Kauf und Verkauf) \$94ED,\$7F (Screen bleibt an) \$94EC,\$6F (Bildschirm normal) \$0C25 (Geld Spieler 1) \$0C2A (Spieler 2) \$0C2F (Spieler 3) \$0C34 (Spieler 4) POKE 7328,208
Batman the Movie	\$0206, Anzahl (Soldiers)
Bobble Bubble	\$020C, Anzahl (Knights)
Börsenfieber	\$0212, Anzahl (Katapulte) POKE 42745,173 POKE 30624,173 (unendlich viele Leben) POKE 24853,173 POKE 4069,165 POKE 4112,165 POKE 18663,173 POKE 5880,189 POKE 46908,165
Creatures I	
Defender of the Crown	
Dick Tracy	
Donkey Kong	
Double Dragon	
Dragon's Lair	
Dragon's Lair II	
Dreadnought	
Electron	
Eliminator	
Elite	
Achtung: Geben Sie die POKEs erst ein, wenn Sie gelandet sind (dann den Commander speichern!)	
	POKE 1186,255: POKE 1187,255: POKE 1188,255: POKE 1189,255 (Credits) POKE 1193,97: POKE 1194,97: POKE 1195,97: POKE 1196,97 (Militärarsenal) POKE 1217,97 (ECM-System) POKE 1218,255 (Raumgreifer) POKE 1219,255 (Energiebombe) POKE 1220,002 (zusätzliche Energie-Akkus) POKE 1221,255 (Landecomputer, Ga laktischer Hyperraum) POKE 1222,255 (Rettungskapsel) POKE 1190,22 (Treibstoff für sieben Lichtjahre) POKE 1190,255 (noch mehr Treibstoff) POKE 1229,xxx (Strafregister) POKE 1249,255 (Elite) POKE 14235,173 (unendlich viele Missiles) POKE 7427,173: OLD POKE 22341,173 (unendliche Leben) POKE 11822,165 POKE 51746,173 POKE 2358,173 POKE 10798,165 POKE 6664,96 POKE 2534,189 (unendliche Leben) POKE 4734,189: POKE 4775,189 (Extras) POKE 12579,173 POKE 8868,173 (unendliche Leben) POKE 29357,173: OLD

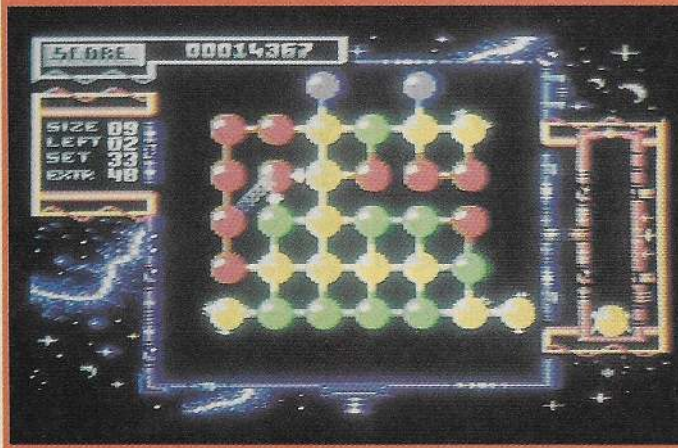
Eule die rechte Seite fast erreicht hat – nur dann kann man wohlbehalten auf ihr landen! Rütteln Sie jetzt den Joystick kräftig durch (nach links und rechts bewegen), bis Sie am oberen Rand des Abgrunds neben dem Stein ankommen. Dann hüpfet man drüber und jagt den Stein per Dauerfeuer in Richtung Eule – bis er fast den rechten Bildschirmrand erreicht hat. Jetzt muß man den Stein mit einem Flammenschuß in den Trichter befördern. Das Monster verletzt sich dabei tödlich.

Achtung: Diese Aktionen klappen nur, bevor das Krokodil am unteren Bildschirmrand Fuzzy Wuzzy erwischt hat, oder bevor einer der am oberen Bildschirmrand vorbeifliegenden Ballons zerfetzt wird!

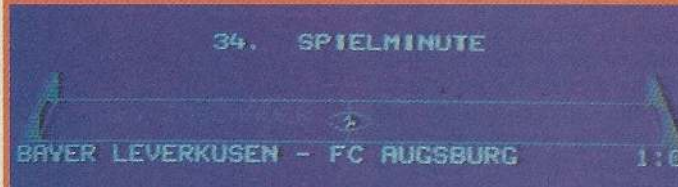
Demos: Bringen Sie die Bugs zunächst auf die höchste Stufe, indem Sie die schleimigen Kügelchen an den linken und rechten Bildschirmrand ballern. Das hält der winzige Dämon nicht aus: Er gibt den Geist auf, doch der nächste Poltergeist steht schon parat – alles läuft ab wie vorher. Hüten Sie sich vor den giftigen Tropfen, die beide Dämonen ablassen – sonst verlieren Sie ein Leben! Den Blauen Riesendämon bekämpft man auf die gleiche Art, man sollte aber warten, bis er sich zur Bildschirmmitte bewegt. Das Rohr, durch das Sie die Schleimkugeln auf die Dämonen schießen, läßt sich per Joystick nach oben bzw. unten ausrichten.

Scuba: Wenn die Eule über Klyde geflogen ist, schwimmt man ans Ufer und nimmt den ersten Fuzzy Wuzzy, den man zu fassen bekommt. Anschließend paddelt man zur ersten Insel (rechter Bildschirmrand), Fuzzy Wuzzy geht an Land. Dann taucht man unter der ersten Insel durch – Vorsicht, Fische nicht berühren!

Per Tipp auf den Feuerknopf nimmt man Fuzzy Wuzzy auf der anderen Seite der Insel wieder auf – weiter geht's zum nächsten Eiland (Bildschirm rechts), wo Fuzzy Wuzzy abgesetzt wird. Auf dem Rückweg taucht man wieder unter der Insel durch. Dabei muß man den passenden Zeitpunkt abwarten: wenn sich das schleimig grüne Wassermonster und der Fisch im gleichen Rhythmus



[1] Atomino: Reise in den Mikrokosmos



[2] Bundesliga Manager: Wer wird Meister?



[3] Der verlassene Planet: Endzeit-Visionen

bewegen. Erst, wenn man drei Fuzzys unbeschadet vom Ufer der einen zur anderen Insel gebracht hat, kommt man in den nächsten Level.

Torture III: Erste Aktion: Loch und rollende Monsterraketen überspringen. Dann treibt man den Frosch per Dauerfeuer ins Wasser. Jetzt sollte man blitzschnell hinter das Monster beim Käfig hüpfen. Der Frosch holt nämlich den Stein aus dem Wasser – dadurch kommt Klyde ins Trudeln und bewegt sich ständig auf und ab! Versuchen Sie, die hüpfende Schleimkugel über dem Käfig abzuballern – das dauert aber eine Weile. Nicht vergessen: Der Fährmann bewegt sich stets in Klydes Richtung – hüpfet der nach rechts (oder links), hält der Fährmann mit. Dadurch ist es ziemlich anstrengend, das rettende Ufer am rechten Bildschirmrand zu erreichen – es sei denn, einer der Fuzzys

liegt im Boot: Dann klappt alles wie von selbst.

Wenn Sie den Schleimbollen erwischt haben, sollten Sie den Zaubertrank mitnehmen, der dann anstelle des Schleimsacks erscheint.

Jetzt springt man auf die Plattform, wo der Käfig steht. Stellen Sie Ihre Spielfigur senkrecht unter die Sonne und lassen Sie sie solange auf und ab hüpfen, bis die Steinplatte zerschlagen ist. Sausen Sie nun in die linke Ecke, damit Klyde dem Stein ausweichen kann, den der hinterhältige Frosch nach ihm wirft. Ballern Sie auf den Stein, was das Zeug hält: Das bremst ihn und macht ihn letztendlich unschädlich.

Torture VI: Wenn der Schläger heruntergefallen ist, muß man nach links laufen, um den dritten Bonuslevel zu erreichen. Dort läuft's genauso ab wie in den anderen Bonus-Spielstufen.

TIPS & TRICKS

Wollen Sie die Endsequenz sehen (ohne sich durch alle Levels zu hangeln), dann legen Sie Vorderseite der Spieldisk ein:

LOAD "CL",8,1
SYS 32768

Allerdings muß man auf Sound verzichten – der wird nämlich nur beim Start der Hauptspielroutine initialisiert!

Cylogic

20 Levels gibt's – das sind die Codes dazu:

- Level 1: Playthis,
- Level 2: Cyberstyle,
- Level 3: Keltset,
- Level 4: Wobbler,
- Level 5: Elsdorf,
- Level 6: Fish & Eggs,
- Level 7: Porz-Koeln,
- Level 8: Sub-Ralley,
- Level 9: Amiga!,
- Level 10: Safari,
- Level 11: F10 Key
- Level 12: Screwdriver,
- Level 13: 3M & 2F,
- Level 14: Playhouse,
- Level 15: Dubliner,
- Level 16: 23 Millions,
- Level 17: Snap-Tools,
- Level 18: Ozone Hole,
- Level 19: Brainworks,
- Level 20: Sefer.

Danger Freak

Mit diesem Trick aktiviert man den Cheat-Modus und wird unverwundbar: bei der Datumsabfrage »17.04.70« eingeben!

Defender of the Crown

Besitzer eines Action-Reply-Moduls haben's schön: Sie sparen jede Menge Geld! Wer an die Adressen \$7189, \$7190 und \$7191 eine Null anhängt, kann Soldaten, Katapulte und Ritter zum Nulltarif rekrutieren. Ersetzen Sie die Adresse \$7D durch \$FF: Jetzt gibt's 255 Goldstücke!

Der verlassene Planet

Hier die Komplettlösung zu diesem spannenden Grafik-Adventure (Abb. 3):

Nach einem 2000jährigen Inspektionsflug durchs All kehrt ein Raumpilot wegen technischer Mängel zur Erde zurück und landet an der Ostküste der USA. Der Planet ist total verwüstet: Nach einer Atomkatastrophe vor mehreren Jahrhunderten gibt's kaum noch Überlebende. Am Strand begegnet ihm ein We-

nämlich das Feuer!). Sind alle zehn Steine eingesackt (Karte: den mit X gekennzeichneten als letzten!), verwandelt sich das Motorrad in einen Sportwagen. Damit braust man mit viel Schwung über die Mauer in den nächsten Stadtteil (folgen Sie dem Pfeil auf der Karte!). Hat man die Prozedur viermal erfolgreich hinter sich gebracht (Karten

A, B, C, D), springt man per Wassermotorrad in den Fluß (Karte E). Dort muß man wieder alle Steine sammeln (Karte X) und an Land zurück, wo man als Belohnung einen noch schnelleren Superrennwagen bekommt. Schlagen Sie jetzt den Weg zum Ziel ein: Club 30.

Level 3: Doch so einfach ist's auch wieder nicht: Mr. Big verdirbt Michael gründlich die Tour! Der Gangsterboss hat den Club mit einer Spezialtruppe von Bodyguards umstellt. Halten Sie sich also mehr rechts, dann finden Sie ganz zufällig ein Maschinen-gewehr. Übrigens: Der Modul-POKE 10735,173 sorgt dafür, daß Michael die Munition niemals ausgeht! Jetzt ist es selbstverständlich ein Kinderspiel, alle 30 Gegner (jeder verbirgt sich hinter einer Nische) auszuschalten. Dem Kugelhagel der Schlägertruppe sollte man geschickt ausweichen (hochspringen oder ducken!).

Level 4: Unser Pop-Sänger hat keine Zeit, sich auf den Lorbeeren auszuruhen: Man berichtet ihm aufgeregt, daß Mr. Big Kathy und einige Kinder der gekidnappt hat! Der Zweck ist klar: Er will Michael provozieren und in sein Versteck locken. Im Gangster-nest sitzt Michael in der Bildschirmitte auf einem eisernen Stuhl und feuert auf Mr. Bigs Leibwächter. Rechts oben ist eine Laserkanone installiert, die Michael beschießt. Sie raubt ihm zwar Lebensenergie, aber die Munition seiner Waffe füllt sich damit automatisch nach. Also, denken Sie dran: Zerstören Sie die Laserkanone erst, wenn alle Leibwächter von der Bildfläche verschwunden sind!

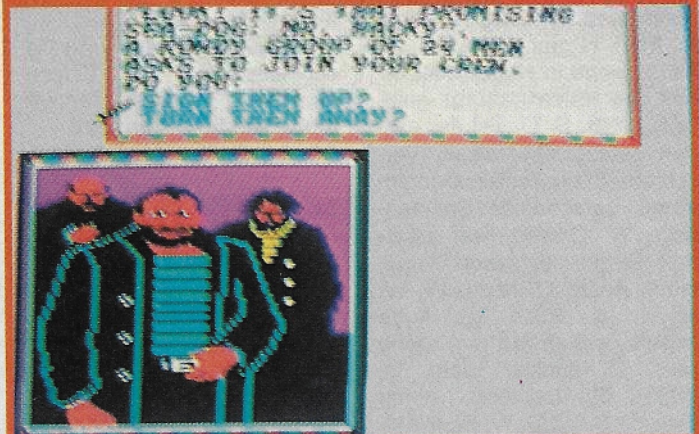
Das war's schon: Das Spiel ist gelöst! Nach einer lapidaren Bildschirmmeldung wird wieder Level 1 geladen.

Oil Imperium

Viel Geld läßt sich verdienen bei dieser Wirtschaftssimulation (Abb. 7) – oder verlieren! Drücken Sie im Büro die Tasten <RUN STOP>, <CTRL> und <←>. Unmittelbar darauf klingelt's Telefon und Sie sind um 100 Millionen Dollar reicher. Das klappt aber nur einmal pro Monat und auch nur dann, wenn Sie nicht mehr als 2 Milliarden Dollar besitzen!



[7] Oil Imperium: schwarzes Gold



[8] Pirates!: Matrosen heuern an



[9] R-Type: Kampfgleiter in Aktion



[10] Rick Dangerous: Hütet Euch vor Fat Man!

Perplex (Level-Codes)

Level 0:	ILLPICO
Level 1:	ELEKTRA
Level 2:	EILA
Level 3:	LUIISA
Level 4:	MARIJKE
Level 5:	SUSANNE
Level 6:	MICHELE
Level 7:	ROBERTA
Level 8:	PATRIZIA
Level 9:	ANGELIKA
Level 10:	ALMA
Level 11:	NADINE
Level 12:	TIZIANE
Level 13:	MANUELA
Level 14:	ASLA
Level 15:	GALITT
Level 16:	NICOLE
Level 17:	KERSTIN
Level 18:	BRITTA
Level 19:	GABBY
Level 20:	INGE
Level 21:	DAHLIA
Level 22:	FRANZINE
Level 23:	MONIKA
Level 24:	CHRIST
Level 25:	JANE
Level 26:	MONA
Level 27:	LISA
Level 28:	PRINCESS
Level 29:	AMY
Level 30:	MANDY
Level 31:	VANESSA
Level 32:	SIBILLE
Level 33:	MAJA
Level 34:	GRISELDA
Level 35:	PARADISE
Level 36:	PHYTON
Level 37:	SINHEAD
Level 38:	ENYA
Level 39:	SIMPSON
Level 40:	PACMAN
Level 41:	RECALL
Level 42:	PREDATOR
Level 43:	BIANCA
Level 44:	FOX
Level 45:	ARTHUR
Level 46:	DENT
Level 47:	DONT
Level 48:	PANIC
Level 49:	SALT
Level 50:	PEPA
Level 51:	AUTUMN
Level 52:	LAMM
Level 53:	SPALLEK
Level 54:	JALOUSIE
Level 55:	PICTURE
Level 56:	TWENTY
Level 57:	SIXTY
Level 58:	YUCCA
Level 59:	ASM
Level 60:	LIQUER
Level 61:	HANNOVER
Level 62:	ARNOLD
Level 63:	JULIANE

Harak Iri

Das spannende Adventure hat's in sich! Hier der komplette Lösungsweg:

N, Grotte, N, Höhlenmensch, töte Höhlenmensch, nimm Dolch, W, unterirdischer Fluß, N, Fluß, N, Wand, drücke Wand, W, Geheimraum, nimm ledernen Beutel, nimm Gift, O, S, S, O, O, Grottenausgang, N, Hängebrücke, N, schmaler Pfad, nimm Seil, N, Wegkreuzung, N, Pfad, N, dunkler Wald, W, Hütte, gehe in Hütte (man erhält den ersten Auftrag), gehe raus, O, S, S, O, Tal der ewigen Nacht, O, Vulkan, verschiebe Stein, runter, Ganginneres, zerschneide Spinnennetz, W, Drache, wirf ledernen Beutel, schneide Auge, nimm Auge, O, hoch, W, W, N, N, W, Hütte, gib Auge (nimm zweiten Auftrag), gehe raus, O, dunkler Wald, O, Wald, N, Lichtung, nimm Fleisch, S, W, S, W, Waldrand, nimm schweres Brecheisen, N, Pfad, N, Weggabelung, O, im Sumpf, lies Schild, runter, vergifte Fleisch, wirf Fleisch, schneide Krallen, nimm Krallen, hoch, W, S, S, O, Hütte, gehe in Hütte, gib Krallen, nimm Kristallkugel, gehe raus, O, S, S, W, Falltür, runter, runter, benutze Brecheisen, befestige Seil, runter, Verlies, nimm Zaubersaft (Tür zulassen!), hoch, hoch, hoch, O, N, N, W, W, N, N, benutze Zaubersaft, N, Turm des bösen Offel, hoch, benutze magische Zauberkugel – Sie sind am Ziel!

Last Ninja III

Im letzten Screen (Level 5) des Action-Games (Abb. 6) sollte man den Kämpfer rechts oben positionieren (am linken unteren Teppichende) und die Scroll-Funktion per <F3> wählen.

License to Kill

James Bond läßt grüßen! Wenn man bei der Lagerhalle statt rechts links vorbeigeht, spart man jede Menge Energie: Dort steht nämlich nur ein einziger mickriger Gegner, mit dem man im Handumdrehen fertig wird (auf der rechten Seite sind's immerhin dreil!). Dann haben Sie freie Bahn, 007!

Mafia

Ans Eingemachte geht's bei diesem Game-Krimi: Durch

simple Änderung einiger Basic-Zeilen läuft das Spiel ganz anders ab, als es sich so mancher Cosa-Nostra-Pate vorgestellt hat!

Wenn nach dem Spielstart der Stadtplan erscheint, unterbricht man das Game mit <RUN STOP>. LISTen Sie die Zeilen 16035 und 16040 und übertragen Sie den Programmcode von Zeile 16040 in 16035 – ab sofort verspielt man im Casino keinen Pfennig mehr!

Wer Handgranaten und Maschinenpistolen zum Schleuderpreis (1 Dollar) kaufen will, muß Zeile 50115 ändern: 50115 DATA "MASCHINENPISTOLE",0001,6,15,10,"HANDGRANATEN",0001,7,18,3

Wollen Sie mit dem Buick Century 999 Fässer Bier transportieren? Das bestimmen die neuen Werte in Zeile 50305:

50305 DATA "BUICK CENTURY",999,99

Wenn die Kraft-Abfrage erscheint, unterbricht man das Spiel mit <RUN STOP> und ändert folgende Listingzeilen:

311 ...d ...GOSUB 350:ER

IN=X
313 ...d ... (0-50): 50":
EN=c: A=I: B=1: GOSUB
1365

315 KA(I)=a: PRINT ...d
...

350 X=b: Z=PEEK(211)
...d ...

Erklärung der Kleinbuchstaben:

- a: beliebiges Startkapital,
- b: Kraft, Intelligenz und Brutalität (von 0 bis 99),
- c: Energie (0 bis 50),
- d: Rest der alten Basic-Zeile.

Achten Sie darauf, daß Sie nie mehr als neun Ganoven beschäftigen.

Die folgenden Tips machen Sie zum reichen Mafia-Boss, funktionieren aber nur mit unverändertem Originalprogramm:

■ Besuchen Sie die Spielhöhle und setzen Sie dort einen stattlichen Minusbetrag (z.B. -50000). Wenn Sie jetzt verlieren, steigt das Plus auf Ihrem Konto manchmal weit über 1 Million!

■ Mieten Sie sich ein Hotelzimmer. Wenn die Miete fällig ist, müssen Sie ebenfalls eine negative Anzahl für die Monate eingeben – dann bekommen Sie den Mietpreis gutgeschrieben!

Maniac Mansion

Kartenlegende

1	Garten
2	Flur A
3	Wohnzimmer
4	Bibliothek
5	Küche
6	Eßzimmer
7	Vorratskammer
8	Pool
9	Garage
10	Flur B
11	Musikzimmer
12	Atelier
13	Flur C
14	Praxis
15	Videospiele
16	Flur D
17	Dunkelkammer
18	Flur E
19	Funkraum
20	Tentakelzimmer
21	Edna's Zimmer
22	Safe
23	Weird Ed's Zimmer
24	Muriensraum
25	WC
26	Arbeitszimmer
27	Fernrohr
28	Geheimzimmer
29	Rohrleitungen
30	Reaktorraum
31	Kerker
32-34	Geheimlabor

Schlüssel Einsatzort

gelb	Auto
unter der Fußmatte	Haustür
kleiner	Münzbehälter
leuchtender	äußere Labortür
silberner	Tür zum Pool
rostiger	Kerkertür

Für alle Freaks die in dem verrückten Haus den Überblick verloren haben, hier die Grundrisse des Hauses und eine Tabelle mit den Schlüsseln, die man im Haus findet.

Matchpoint

Hätten Sie's gewußt? Wer beim Aufschlag den Feuerknopf weiterhin gedrückt hält, schlägt 100prozentig ein As!

Matrix

Um in die nächste Spielstufe zu kommen, drückt man die Tastenkombination <RUN STOP>, <SHIFT>, <A> und <S>. Allerdings: Bei Level 20 ist Endstation! Pro höherem Level bekommt man noch zusätzlich 3000 Punkte.

Mr. Heli

Level-Codes zu diesem Spiel (notfalls auswendig lernen!):

- Level 2: CAAG CAGA
AMAA JAAC CKBU,
- Level 3: DAAI FCGA AMAC
AGAD CCCP.

Moon Walker

Michael Jackson – Popstar der Superlative! Bei diesem Game schlüpfst man in dessen Rolle. Mit unseren Tips schlagen Sie sich erfolgreich bis zum glücklichen Ende durch:

Level 1: M. J. ist seine aufdringlichen Fans leid. Er sucht nach einem Kaninchenkostüm, um sich zu verkleiden. Zu Beginn (Karte: ST) besitzt er 20 Platin-Records: Die müssen für alle vier Spielrunden reichen! Dann sollte man sich auf die Suche nach Mikrofon, Filmkamera, Schlüssel und Oscar machen (Karte: die vier X) – lebenswichtige Utensilien eines Pop-Sängers! Eine nützliche Hilfe ist dabei der Radarschirm, der die gesuchten Gegenstände blinkend und alle Gegner anzeigt. Wenn Sie einer Ihrer Fan-Clubs entdeckt (z.B. die Biff-Brüder, die berittenen Cowboys, japanische Touristen oder Granny und ihr Enkel), wollen die natürlich eine der wertvollen Platin-Schallplatten als Souvenir. Michael nimmt Reißaus (Feuerknopf drücken). Da seine Konstitution allerdings nicht mit der von Schwarzenegger zu vergleichen ist, sollte man ihn nicht zu lange rennen lassen, sonst geht ihm die Puste aus. Hat man die vier gesuchten Gegenstände gefunden, kann man das Konzertkostüm überstreifen (achten Sie dabei auf die Figur Michaels rechts unten!). Damit's keine Probleme gibt, sollte man diese Reihenfolge einhalten: Socken (Karte 1), Schuhe (2), Hose (3), Gürtel (4), Handschuhe (5), Jacke (6) und die Maske (7). Dann flitzen Sie zum startbereiten Motorrad, um nach Michaelsville auszubüchsen.

Level 2: Mr. Big, das Ekel, hat Michaels Flucht beobachtet und tratscht es an die Fans weiter. Die Stadt unterteilt sich durch aufgebaute Straßenblockaden in verschiedene Abschnitte. In jedem Sektor muß man zehn gelbe Steine (Karte X) vom fahrendem Motorrad aus sammeln, nebenbei zerstört man auch gleich Mr. Bigs weiße Steine. Läuft unserem Pop-Barden ein Polizist über den Weg, sollte er sich hinter einer Hausecke verstecken und warten, bis er ins Visier kommt – dann wird er einfach umgefahren (sonst eröffnet er

sen namens Meknos...

Level 1: O, sag Meknos deinen Namen, O, N, O, O, N, O (jetzt heißt's flüchten!), S, W, W, S, S, S, SO, Klopfe dreimal, S, SO, nimm Sicherung, NW, SW, lies Brief, NO, N, O, gib Sicherung Meknos, W, S, S, S, untersuche Knopf, (drücke) 2. Der erste Level ist geschafft!

Level 2: Fahre mit dem Fahrstuhl eine Etage tiefer. Dann: gehe nach N, NO, schiebe Kasten, O, schiebe Kasten, SW, S, W, NO, schiebe Lampe, SO, nimm Wasserhahn, NW, SW, O, N, NO, W, W, SW, N, N, (bei jedem Schritt durch die Wüste muß man einen Schluck Wasser trinken, also den Wasserhahn aufdrehen!), N, NO, N, gib Wasserhahn Hermann (das Fahrzeug fährt wieder und Hermann bittet Sie, mitzukommen), warte, öffne Fahrzeug, N, N (jetzt ist man in Hermanns Labor: Seine Zeitmaschine wurde gestohlen!), O, schiebe Truhe (ein Geheimgang kommt zum Vorschein), O.

Level 3: (hinter dem Geheimgang liegt eine große Höhle), S, W (Finger von der Pistole!), S, O, O (jetzt wird klar, warum man die Pistole liegenlassen sollte!), O, untersuche Raum, nimm Zeitmaschine, S, S, S, SO, S, nimm linken Stein (darunter liegt ein Schlüssel), nimm Schlüssel, W, S, frage Meknos, NW, öffne Tür, S, frage Hermann (er verrät Dir die Koordinaten Deines Raumschiffes, die man sich merken oder besser: notieren sollte), untersuche Fenster (geben Sie die bewußten Zahlen ein, z.B. 28 10 71 usw.), S, (Teleporter besteigen). Dann beamen Sie sich und Hermann in Ihr Raumschiff. Meknos war zu feige und hat sich nicht getraut, den Teleporter zu betreten: Er bleibt im Turm zurück.

Level 4: W, W, W, W, N, repariere Computer mit Erfindung. Jetzt funktioniert der Rechner wieder – unvermittelt kommt Ihnen die zündende Idee, sich selbst und Hermann per Zeitmaschine wieder ins Jahr 1997 zurückzuschicken (als die Welt noch mehr oder weniger in Ordnung war...)

Double Dragon

Dieser Trick lehrt Ihre Feinde das Fürchten: Im 2-Player-Modus muß sich der angegrif-

fene Spieler zum oberen Bildrand bewegen und über den Angreifer springen. Der Nachteil: Beide Figuren bewegen sich nicht mehr. Also aktiviert man die nächste Spielfigur und macht den Feind fertig – das gilt für beide Spieler (mal sehen, wer fixer ist!).

Elvira 2

Um die Zaubersprüche anzuwenden, braucht man jede Menge Power-Points. Gehen diese zur Neige, muß man so viele Gegenstände ablegen, bis die Power-Points wieder bei »99« stehen – dann lassen sich die weggelegten Gegenstände problemlos wieder nehmen – aber der Power-Point-Score bleibt ebenfalls erhalten (Abb. 4).

Fast Break

Das sind die Aufstellungen der absoluten Top-Mannschaften in diesem Game:

■ SLAMMERS: Muhammed, Jackson, McGowan.

■ JAMMERS: Thurmond, Monroe, Tyler.

Football Manager I

Spieler, die unverkennbare Ermüdungserscheinungen zeigen, sollte man schleunigst auf dem Transfermarkt anbieten, aber keinen Ersatzspieler kaufen. Damit gilt der müde Krieger zwar nach den Regeln des Games als verletzt (nur für einen Spieltag), ist dafür aber am nächsten Spieltag wieder topfit und haut dem Gegner die Kiste voll.

Football Manager II

Wer für die kommende Saison einen Super-Werbevertrag abschließen will, speichert den Spielstand vor dem letzten Spieltag der laufenden Saison. Harren Sie jetzt drauf, welche Werbeangebote auf Sie zukommen. Falls Sie versehentlich doch einen schlechten Vertrag erwircht haben, bringen Sie den ersten Spieltag der neuen Saison notgedrungen hinter sich, laden dann aber den alten Spielstand und machen mit dem seinerzeit gültigen Werbekontrakt weiter.

Fugger

Auch eine Methode, bei dieser Handelssimulation (Abb. 5) zu Geld zu kommen: Im 2-Player-Modus muß Spieler 1 einen Räuber anheuern.



[4] Elvira 2: in den Fängen des Biestes



[5] Die Fugger: Handel im Mittelalter



[6] Last Ninja III: Mit Schwert und Wurfstern

Der zweite Spieler schickt dann ein Handelsfuhrwerk auf die beschwerliche Reise. Im folgenden Spieljahr überfällt Player 1 das Fuhrwerk des zweiten Spielers und kassiert nach oben hin unbegrenzte Bestechungssummen.

Glücksrad

Die Konsonantenfolge dieses Spiels ist nach einem bestimmten Prinzip aufgebaut:

N, R, D, T, C, S, M, H, L, K, B, P, W, G, F, J, V, X, Q, Y, Z (Vokale: E, I, A, U, O).

Egal, welchen Buchstaben der Spieler wählt: Der Computer nimmt stets den unmittelbar folgenden! Damit löst man die Aufgabe im Nu.

Hanse

Wer bei dieser beliebten Wirtschaftssimulation sein Konto erheblich aufbessern möchte, muß den Hauptmenüpunkt »Schiffe« wählen. Entscheiden Sie sich für die Option »Takelage trimmen« oder »Rumpf ausbessern«. Bei der Frage nach dem Prozentwert für die Ausbesserungsarbeiten trägt man eine hohe Negativzahl ein (z.B. -9999).

Zwar lassen sich diese Schiffe in der aktuellen Runde nicht mehr auf die Reise schicken, dafür hat sich das Geschäftskonto ab der nächsten Spielrunde erhöht!

Klicken Sie im Büro aufs Feld rechts oben: Damit läßt sich das aktuelle Datum manipulieren.

One Man and his Droid

Geben Sie die Codes des Spiels in dieser Reihenfolge ein, wenn Sie danach gefragt werden:

- NONE,
- BUBBLE,
- COMMODORE,
- FINDERS,
- GENETIC,
- ZAPPED,
- TIMEWARP,
- ECTOPLASM,
- GORGEOUS,
- SEASIDE,
- GIZMO,
- KING KONG,
- HOLOGRAM,
- - CURRY-RICE,
- COFFEE,
- CASSETTE,
- TELESCOPE,
- COMPUTER,
- EDACRAEDA,
- ALICE.

Perplex

Dieses verzwickte Knobel-spiel geht ganz schön an die Gehirnschubstanz. Mit unseren Level-Codes (s. Textkasten) macht man es sich erheblich leichter. Noch ein Tip: Wer mit der vorgegebenen Anzahl an Zügen nicht auskommt, muß per Monitor im Freezer-Modul die Speicherstelle \$7C00 ändern!

Pirates!

Wer eine Besatzung für seine Schiffe sucht (Abb. 8), sollte nie die Rowdies aus der Hafentaverne anheuern! Wenn sich nach gewonnenen Kämpfen andere Seeleute Ihrer Crew anschließen möchten, müssen Sie darauf achten, daß es eine möglichst große Gruppe ist (nicht nur

drei oder vier). Teilen Sie die Beute nur dann, wenn's sich rentiert. Die eine Tabelle zeigt optimale Werte zur Ausrüstung der Schiffe, die andere alle Codewörter.

R-Type

Ewige Leben – kein Problem bei diesem Action-Spiel (Abb. 9): Tragen Sie in den Highscore »SUMITA« ein!

Rick Dangerous

Mit einem Trick lassen sich bei diesem spannenden Spiel (Abb. 10) die Level frei wählen: Tragen Sie in die High-score-Liste den recht ungewöhnlichen Namen »Flu-fomatik« ein. Voraussetzung: Man muß die beiden ersten Spielstufen unbeschadet überstehen!

Rings of Medusa

Wer die Schlacht kampflos und ohne Verluste überstehen möchte, muß in der Kommando-Phase die Tastenkombination <RUN/STOP RESTORE> drücken und RUN 5700 eingeben, anschließend das Spiel mit RUN wieder starten. Dann hat man jede Menge Geld, Ringe usw.

Rock 'n' Roll

Wollen Sie in den nächsten Level? Dann müssen Sie die Tasten <1> und <SPACE> gleichzeitig drücken!

Robot War

Hier der Lösungsweg zu diesem Abenteuerspiel:

O, N, nimm Pistole, S, S, S, S, schieß Roboter runter (jetzt bis Endsville fahren, mit Richtungsbefehlen die Telefonzelle ausfindig machen), IN, nimm Münzen, raus (zurück zur U-Bahn), runter (bis zur Stadthalle fahren), N, N, N, W, IN, N, N, O, kauf Krawatte, raus, S, O, kauf Pillen, raus, S, S, O, sprich Roboter (Menü 3 bestellen), zweimal auf »unschuldig« plädieren, breche Stäbe raus, N, nimm Pillen, esse Pillen, nimm Card, nimm Münzen, raus, hoch, hoch, O, N, nimm Brief, untersuche Brief (Raumnummer und Paßwort notieren!), raus, W, runter, raus, N, N, W, IN, IN, AN (eingeben: OPEN 1-12-1-GOVT-CHRONOS, Paßwort aus Brief, dann Raumkombination notieren), OFF, raus, raus, O, S, S, S, runter (bis zur Metro-Universität fahren), sprich Roboter (Raumnummer eintippen), IN (Kombination eingeben), IN (dann die Jahre von 1990 bis 2000 angeben) – damit ist das Adventure gelöst!

Sim City

Ein Spiel für alle mit Fantasie und Ideenreichtum (Abb. 11). Möchten Sie 10 000 Credits dazuverdienen? Dann drücken Sie folgende Tasten gleichzeitig: <SHIFT>, <F>, <O>, <U>, <N>, <D>.

Slam Dunk

Manche Levels dieses Basketball-Spiels befolgen eigene Gesetze:

- Die Spielstufe PRO versucht, mit 3-Punkte-Würfen zum Erfolg zu kommen – blocken Sie diese ab!
- COLLEGE erringt die Körbe mit Dunkings (Abblocken

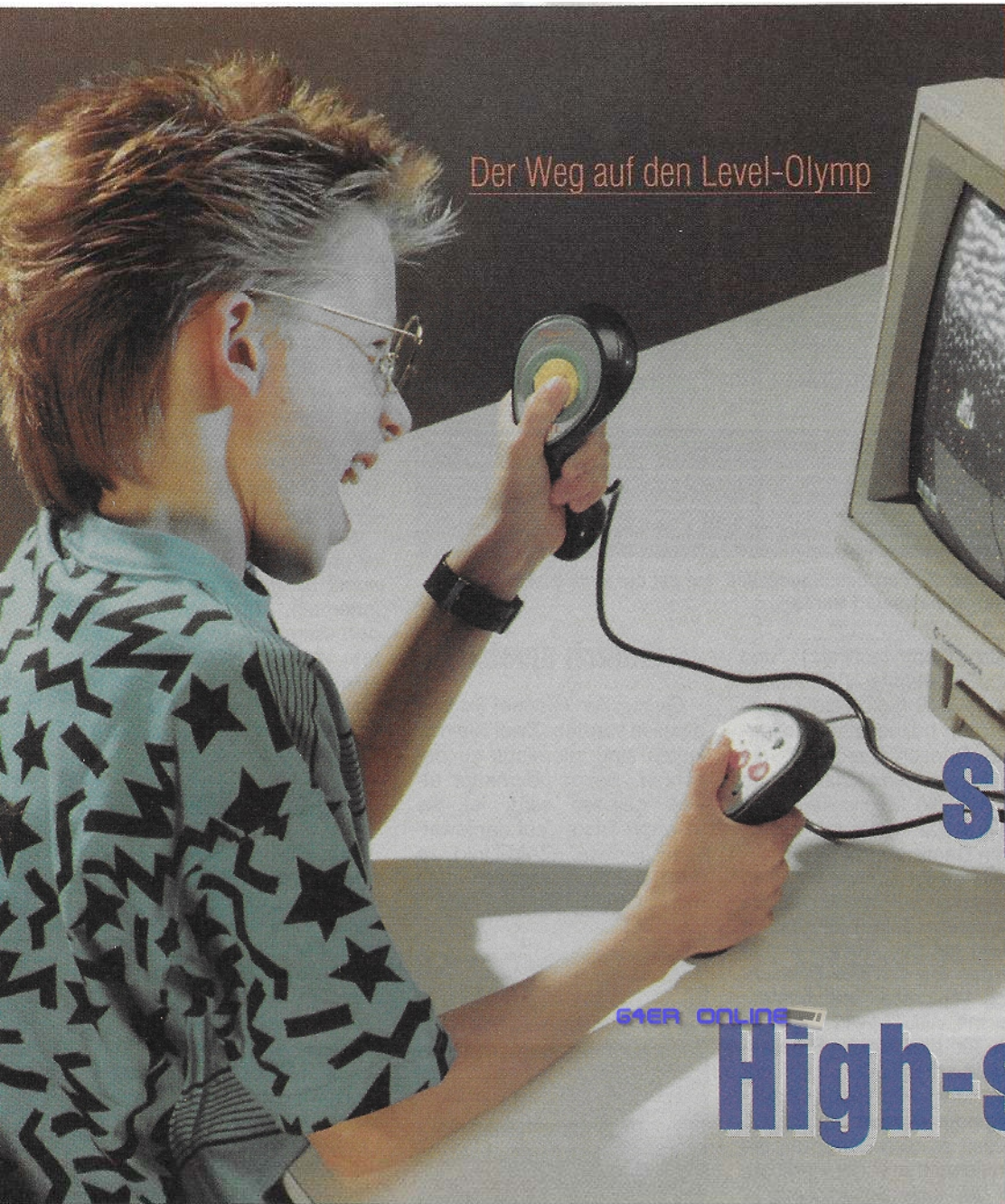
Pirates! (Codes)

Treasure Fleet in 1560		Rio de la Hacha	early June
Cumana	early October	Santa Marta	late June
Puerto Cabello	late October	Cartagena	early July
Maracaibo	early November	Panama	late July
Rio de la Hacha	late November	Puerto Bello	early September
Nombre de Dios	early December	Treasure Fleet in 1640	
Cartagena	late December	Caracas	early October
Campeche	late January	Maracaibo	late October
Vera Cruz	early February	Rio de la Hacha	early November
Havana	early March	Santa Marta	late November
Santiago	late March	Puerto Bello	early December
Florida Channel	late April	Cartagena	early January
Silver Train in 1560		Campeche	early February
Cumana	early April	Vera Cruz	late February
Borburata	late April	Havana	late March
Puerto Cabello	early May	Florida Channel	late April
Coro	late May	Silver Train in 1640	
Gibraltar	early June	Cumana	early April
Maracaibo	late June	Caracas	late April
Rio de la Hacha	early July	Gibraltar	early May
Santa Marta	late July	Maracaibo	late May
Cartagena	early August	Rio de la Hacha	early June
Panama	late August	Santa Marta	early July
Nombre de Dios	early October	Cartagena	late July
Treasure Fleet in 1600		Panama	late August
Cumana	early October	Puerto Bello	early October
Caracas	late October	Treasure Fleet in 1660	
Maracaibo	early November	Caracas	early September
Rio de la Hacha	late November	Maracaibo	late September
Santa Marta	early December	Rio de la Hacha	early October
Puerto Bello	late December	Santa Marta	late October
Cartagena	early January	Puerto Bello	early November
Campeche	early February	Cartagena	early December
Vera Cruz	late February	Campeche	early January
Havana	late March	Vera Cruz	late January
Florida Channel	late April	Havana	late February
Silver Train in 1600		Florida Channel	late March
St. Thome	early April	Silver Train in 1660	
Cumana	late April	Cumana	early March
Caracas	early May	Caracas	late March
Puerto Cabello	late May	Gibraltar	early April
Coro	early June	Maracaibo	late April
Gibraltar	late June	Rio de la Hacha	early May
Maracaibo	early July	Santa Marta	early June
Rio de la Hacha	late July	Cartagena	late June
Santa Marta	early August	Panama	late July
Cartagena	late August	Puerto Bello	early September
Panama	early September	Treasure Fleet in 1680	
Puerto Bello	late October	Caracas	early October
Treasure Fleet in 1620		Rio de la Hacha	late October
Caracas	early September	Santa Marta	early November
Maracaibo	late September	Puerto Bello	late November
Rio de la Hacha	early October	Cartagena	late December
Santa Marta	early October	Campeche	late January
Puerto Bello	early November	Vera Cruz	early February
Cartagena	early December	Havana	early March
Campeche	early January	Florida Channel	late April
Vera Cruz	late January	Silver Train in 1680	
Havana	late February	Cumana	early April
Florida Channel	late March	Caracas	late April
Silver Train in 1620		Maracaibo	late May
St. Thome	early March	Rio de la Hacha	late June
Cumana	late March	Santa Marta	early July
Caracas	early April	Cartagena	late July
Puerto Cabello	late April	Panama	late August
Gibraltar	early May	Puerto Bello	early October
Maracaibo	late May		

Pirates! (Schiffsausrüstung)

Die Zahlen hinter den Schiffsnamen kennzeichnen die Maximalwerte!

Schiffe	Kanonen	Tonnen	Männer
Pinnace	8	20	60
Sloop	12	40	96
Barque	16	60	132
Cargo Fluit	20	80	164
Merchantem	24	100	198
Fregatte	28	120	215
Fast Galleon	28	140	215
War Galleon	28	140	215
Galleon	32	160	288



Der Weg auf den Level-Olymp

Jammerschade: Es soll Computer-Freaks geben, die besitzen angestaubte Diskettenboxen, propfenvoll mit offensichtlich unlösbaren Top-Games. Damit aus Frust wieder Lust wird, haben wir jede Menge Tips, Tricks, Cheats und Karten für Sie zusammengestellt.

Wer sprengt den High-Score?

Archon I

Lassen Sie den Gegner ruhig kommen: Verstecken Sie sich hinter der nächstbesten Deckung und warten Sie, bis er sein Pulver verschossen hat. Das ist Ihre Chance: Bevor die nächste Salve folgt, hat der Gegner Ladehemmung – jetzt können Sie blitzschnell Ihre gezielten Schüsse abgeben.

Atomino

Hier sind fünf Level-Codes zu diesem beliebten Geschicklichkeitsspiel (Abb. 1):

- Level 10: MAIL,
- Level 20: MORE,
- Level 30: LEFT,
- Level 60: KISS,
- Level 70: COOL.

Bruno's Boxing

Wer bei der Frage nach dem Namen »ABC« eingibt, kann folgende Codes verwenden:

- Canadian Crusher: A6CAA6AK,
- Flying Long Chop: AA6AAA4AK,
- Andra Punchedov: A4AAAA2AK,
- Tribal Trouble: A84AAAAK,
- Frenchie: A28AAA8AK,
- Ravioli Mafiosi: A5BAAA6AK,
- Antipodean Andy: A95AAA4AK,
- Peter Perfekt: A39AAA2AK.

Bundesliga Manager

Ein Tip für angehende Vereinspräsidenten (Abb. 2): Will man die Stadien um 1000 Sitzplätze erweitern, kostet das normalerweise 90 000 Mark. Doch ist die Kreditwürdigkeit erst ruiniert, lebt sich's völlig ungeniert: Wer mindestens 90 000 Mark Miese (also -90 000) auf dem Vereinskonto hat, kann die 1000 Sitzplätze dennoch problemlos kaufen!

Creatures I

Unendlich viele Leben gibt's mit den Modul-POKEs 7328,173 und 59246,173. Wer in der Höhle unter dem Wasserfall den Ball mit dem Feuerstrahl erledigt, erhält drei Fratzen zusätzlich.

Creatures II

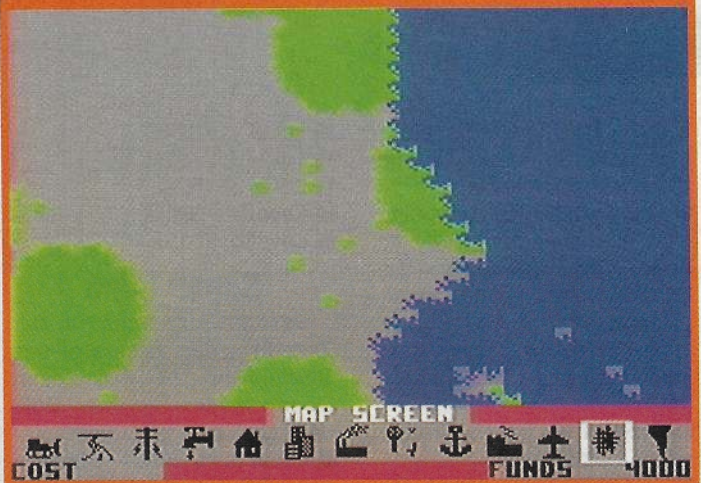
Hurra – fünf Levels dieses Action-Games sind gelöst:

Torture I: Zuerst springt man hoch und jumpt auf die zwei Inseln im Wasser. Dann erledigt man im Vorübergehen den blauen Drachen – an dessen Stelle erscheint eine Flasche, die man mitnehmen sollte. Mit einem Schuß holt man die Bombe herunter (sie fällt eine Station tiefer). Zünden Sie sie mit einem Flammenschuß an. Wenn die Lunte lodert, muß man sie sofort in die darunterliegende Etage schubsen – dann geht's zurück in die Ausgangsposition.

Stellen Sie jetzt einen neuen Schußtyp (Wellenschuß) in der Strahlenwaffe ein (Feuerknopf drücken und Joystick nach unten). Ballern Sie dann die beiden grüschleimigen Monster ab! Sind die Unholde besiegt, bewegt man sich an ihre Position und fällt ein Stockwerk tiefer – dort parkt ein Fahrrad. Den Hebel dahinter aktiviert man mit gezielten Schüssen. Aus heiterem Himmel kommt ein Monster dahergefahren – hüpfen Sie drüber! Wichtig: Das alles sollte passiert sein, **bevor** der kleine Fuzzy Wuzzy in der Mörderpresse zermalmt wurde!

Torture II: Den Abgrund überquert man mit einem kräftigen Satz und befördert den Stein per Dauerfeuer an den Rand der Schlucht. Rennen Sie jetzt zum linken Bildschirmrand, um sich hinunterfallen zu lassen – aber Vorsicht: Das geht nur, wenn die

Kickman	POKE 7424,165 (unendlich viele Leben)
Kickout	POKE 2993,173 (unendlich viele Bälle)
Klax	POKE 27666,0
Krakout	POKE 44388,173
Last Ninja I	POKE 30855,165
Last Ninja II	POKE 37456,173
Light Force	POKE 14235,173
Meanstreak	POKE 9450,189 (unendliche Anzahl Raketen)
Miner 2049	POKE 33308,165
Mister Dynamite	POKE 2995,173: POKE 17106,165 (unendliche Leben)
Moon Buggy	POKE 24151,173 (unendlich viele Leben)
Nebraska Joe	POKE 15022,173
Nebulus	POKE 32979,181
New Zealand Story	POKE 3215,173 (mit ← kommt man jeweils einen Level weiter!)
Pit Fall	POKE 34757,165
Plural	POKE 33935,173: POKE 33943,173 (unendliche Leben Spieler 1) POKE 34066,173: POKE 34074,173 (unendlich viele Leben Spieler 2)
Rainbow Island	POKE 29508,189
Road Runner	POKE 43241,165
Saint Dragon	POKE 8687,173
Skate or Die	POKE 7452,173 (unbegrenzte Anzahl Tickets)
Solomons Key	POKE 8025,173
Space Taxi	POKE 8435,173 POKE 8723,173 POKE 2213,165 POKE 16911,200 (unendliche Leben) POKE 23797,189: POKE 27583,189 POKE 10407,44 (unendliche Leben)
Spelunker	POKE 33940,173
Super-Pipeline I	POKE 6705,0 (Level 1)
Terminator 2	POKE 5030,0: POKE 5038,0 (Level 2) POKE 8266,0 (Level 3) POKE 9148,0: POKE 9321,0 (Level 4) POKE 6703,0 (Level 5) POKE 7000,0 (Level 6) POKE 4769,0 (Level 7) POKE 4824,0: POKE 5076,0 (Level 8) POKE 6716,0 (Level 9) POKE 25875,165
Test Drive 2	POKE 15171,173 (unendliche Leben)
The 5th Gear	\$AB79 (Geld) POKE 42829,173 (unbegrenzt Zeitlimit) POKE 7134,173
The Flintstones	POKE 40498,173
The Jumping Jack	POKE 8886,173: POKE 10864,173 (unendliche Leben Spieler 1) POKE 8946,173: POKE 10648,173 (für Spieler 2)
Transworld	\$04AF (Geld für Spieler 1) \$04B4 (Spieler 2) \$04B9 (Spieler 3) \$04BE (Spieler 4)
Turbo Charge	POKE 28146,173 (unendliche viele Raketen)
Turbo Out Run	POKE 28507,173: POKE 28626,173 (nie versiegender Treibstoff) POKE 16034,173 (unbegrenzt Zeitlimit Level 1 bis 4) POKE 16005,173 (Level 5 bis 8) POKE 16034,173 (Level 9 bis 12) POKE 16060,173 (Level 13 bis 16) POKE 3085,173 (unbegrenzte Zeit) POKE 19305,173 (unendliche Leben) POKE 19514,173 (unendlich viel Energie)
Turrican 2	POKE 19379,189 (Energie-Linien) POKE 18006,173
Who dare wins	POKE 2676,173
Wonderboy	POKE 1576,173
Wonderboy Monsterland	(unendliche Continues) POKE 21501,189: POKE 21520,189 (unendliches Waffenarsenal)
Zaxxon	POKE 34488,173



[11] Sim City: Spiel für Wirtschafts – Magnaten



[12] Steigenberger Hotelmanager: auf Gewinnkurs



[13] Super Cars: Autorennen in der Wüste

bringt da wenig); schöpfen Sie deshalb Ihr Foul-Kontingent voll aus!

■ Level 3: ELLA (5.0 Retron Par, 30 000 Dollar).

Steigenberger Hotelmanager

Dieses Spiel (Abb. 12) ist eine harte Schule für angehende Hoteliers. Daher einige Tips, wie man seine Herberge 100prozentig auslasten kann:

■ Ohne Schulden geht gar nichts. Nehmen Sie einen Kredit von 200 000 Mark auf.

■ Kaufen Sie beim Makler die

Pension »Sommerfrisch«, die ist am preisgünstigsten (390 000 Mark) und hat die beste Lage.

■ Statten Sie den Behörungsbetrieb mit folgenden Extras aus: Tischtennisplatte, Sauna, Kiosk, Park- und Spielplatz. Für die Zimmereinrichtung bleibt noch genug Geld übrig. Beim Innenarchitekten kann man alles nach Herzenslust kaufen (außer Hi-Fi-Anlage und Hotelbar).

■ Stellen Sie Koch, Kellner, Zimmermädchen und Putzfrau ein.

■ Die Übernachtungspreise

sollten 70 Mark (Einzelzimmer) und 85 Mark (Doppelzimmer) nicht übersteigen.

■ Schließen Sie unbedingt ein Versicherungspaket ab: Feuer, Leitungswasser, Einbruchdiebstahl und Haftpflicht.

Im weiteren Spielverlauf kauft man dann folgende Hotels:

■ ESPRIT H.: Esprit, Bremen oder Leipzig,

■ INTERCITYH.: Hotel Rostock,

■ AVANCE H.: egal, welches,

■ STEIGENBERGER: Hamburg oder Düsseldorf.

Ein Tip zum Schluß: Werbung lohnt sich nur in den Klassen AVANCE und STEIGENBERGER).

Super Aliens

Da sind die Codes, die Sie schon lange suchen:

The Power (Level-Codes)

Level Nr.	Paßwort
2	LEVEL2
3	VISUAL
4	COWBOY
5	URGENT
6	OOPSUP
7	TOPTEN
8	0140H7
9	ASOFGH
10	SOLONG
11	SURFIN
12	ROCKET
13	BULLIT
14	QRAZZY
15	36F6FR
16	UNLINK
17	PIXXEL
18	EUROPE
19	NEWTON
20	FREEZE
21	LAUNCH
22	M7MS49
23	GALVAN
24	KLOWWN
25	INDIGO
26	JINGLE
27	JOGGER
28	INSIDE
29	5PL5PS
30	KNIGHT
31	HINBON
32	NOBODY
33	GOODIE
34	OQZAYB
35	ELTRIC
36	187293
37	QROUUY
38	SLOWLY
39	BIZNEZ
40	124816
41	TARGET
42	AMZING
43	VODOOH
44	Z97531
45	WOODYS
46	YZX3W5
47	XUQZOX

- Level 1: 7324G,
- Level 2: 2727H,
- Level 3: 1596E,
- Level 4: 7321G,
- Level 5: 2613E.

Super Cars

Rasante Autorennen in der Zukunft – das Thema dieses Spiels (Abb. 14). Mit diesen Codes wählen Sie Ihren Boliden (als Name einzugeben):

- Level 2: HARVEY (Startwagen: 2.3 Vauc Intercep., 25 000 Dollar Startkapital),
- Level 3: ELLA (%.0 Retron Par, 30 000 Dollar).

Superstar Soccer

Es ist wie in der Bundesliga: Damit Sie als Vereinsmanager und Trainer bereits die erste Spielsaison recht erfolgreich überstehen, sollten Sie sich mit den zur Verfügung stehenden Tradingpoints einen Klassetorwart und einen Spitzenstürmer leisten – auch wenn's eine große Lücke in die Barschaft reißt! Später ist es bedeutend schwieriger, von miserablen Tabellenplätzen wieder wegzukommen!

Susweet

Drei Buchstaben sind's, die Ihnen Zutritt zum jeweiligen Level verschaffen:

- Level 2: UGH,
- Level 3: MUH,
- Level 4: TOE,
- Level 5: BLA,
- Level 6: PAH,
- Level 7: PHU,
- Level 8: FIC,
- Level 9: WUM.

Testdrive

Während der Prototyp über die Teststrecke donnert (Abb. 14), muß man die Taste <V> drücken: Jetzt erscheint die Analoganzeige der Armaturen zusätzlich auch digital.

The Power

Ohne Paßwort kein Zutritt zu den einzelnen Levels! Diesem ungeschriebenen Game-Gesetz folgt auch dieses Spiel von Demon-Ware (Abb. 15). Unsere Tabelle bringt alle 47 Codes.

Transworld

Beantragen Sie bei Spielbeginn einen Kredit von 50 000 Mark (bleiben Sie hartnäckig, die Summe wird erst nach einigem Zögern bewilligt). Marschieren Sie schnurstracks zur Börse und kaufen Sie 90 000 US-Dollar. Damit ist dieser Spielzug beendet.



[14] Testdrive: Vorsicht Steinschlag!



[16] Transworld: dem Spediteurist nichts zu schwer!

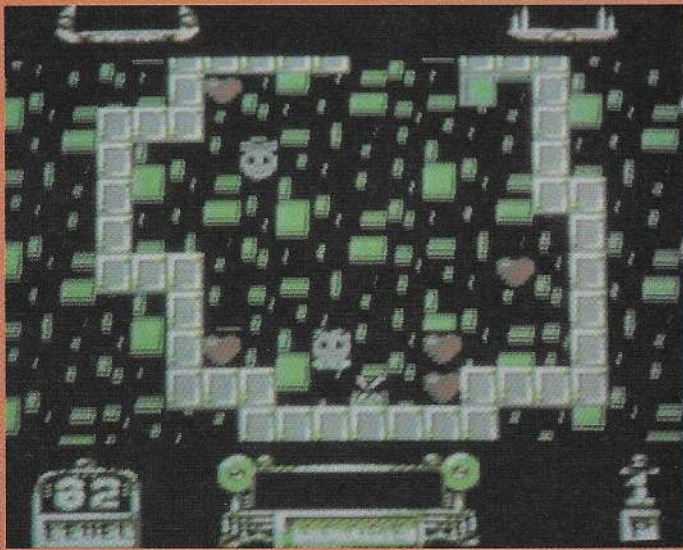


[18] Turrigan II: in Landorins Gewölbem

Schauen Sie im weiteren Spielverlauf möglichst oft bei der Börse rein und beobachten Sie den Dollar-Kurs. Nach ca. drei bis vier Wochen sind aus den 90 000 ca. 200 000 Dollar geworden, die Sie jetzt schleunigst wieder verkaufen sollten (sorry, kein Börsenbetrieb am Wochenende!). Investieren Sie den Erlös aus dem Dollarverkauf, um Ihre Expedition weiter auszubauen.

Pro Tag verdient man 6500 Mark, wenn man bei den Spielern 2 bis 4 alle Arbeiter einstellt (bei Spieler 1 geht's leider nicht!). Damit hat man stets genügend Arbeitskräfte – was sich positiv aufs Vermögen auswirkt.

Erdgas kauft man am günstigsten in Dubrovnik, Kraftstoff in Rotterdam. Beim Weiterverkauf erlöst man damit dicke Gewinne (Abb. 16)!



[15] The Power: per Paßwort in den nächsten Level



[17] Turrigan I: allein gegen Morguls Aliens



[19] Ultima VI: gigantisches Rollenspiel

Turrigan

Per gedrückter CTRL-Taste aktiviert man den Pausen-Modus. Hält man gleichzeitig den Feuerknopf fest, kann sich die Spielfigur frei bewegen, ohne daß sich ein Gegner blicken läßt: Solange beide Tasten gedrückt bleiben, hat man seine Ruhe! Der Nachteil: Die Zeit läuft zwar weiter, aber man bekommt keine Punkte

(Abb. 17). Ob das Spiel dann noch Spaß macht?

Extraleben gibt's in Level 1-1: Besteigen Sie im letzten Drittel den großen Turm, stellen Sie die Spielfigur an den linken Rand und lassen sie blind in die unbekannte Tiefe springen (dabei den Joystick nach links drücken!). Keine Panik – man landet wohlbehalten auf einer winzigen Plattform. Die Figur muß jetzt

oft nach oben hüpfen, ein bißchen warten – schon hat man vier Leben mehr!

Turrigan II

So erhöht man sein Punktekonto: Verwandeln Sie sich in eine Kugel und legen Sie Minen aus, bevor die Killer-Hasen kommen. Allerdings müssen Sie jedes Hasenmonster, das von einer Mine erwischt wurde, nochmals abballern!

Bevor das Endmonster erscheint, kann man sich um acht Leben bereichern: Beim letzten Wasserfall vor dem Ungeheuer muß sich die Spielfigur in einen Kreisel verwandeln (Joystick runter und SPACE-Taste drücken!). Dann rollt sie den Wasserfall hinunter und kommt zum Eingang einer Höhle, in der sich jede Menge Diamanten verbergen. Gehen Sie jetzt nach links – am Ende des Tunnels liegt der Raum mit den acht Zusatzleben. Schnappen Sie sich zuerst die unteren fünf, decken Sie den Bonusblock in der Mitte auf (den sollte man aber nicht ausbeuten!), springen Sie jetzt drauf und eignen Sie sich die restlichen drei Leben an. Zur Oberwelt zurück geht's über den Wasserfall: einfach hochspringen (Abb. 18)!

Ultima VI - The False Prophet

Das Spiel (Abb. 19) richtet sich ganz nach Ihnen – durch die Eingabe von »I WANT CHEAT« (nach jedem Wort <RETURN> drücken!) aktiviert man den Cheat-Modus. Wählt man Punkt 3, fragt der C 64 nach der Größe der Party (1 bis 6). Wenn die Spielfiguren-Übersicht auf dem Screen auftaucht, lassen sich die Spielcharaktere aufmotzen:

- Strength (»90« addieren),
- Dexterity (ebenfalls »90« dazuzählen),
- Intellect (um 90 erhöhen),
- Health (Taste <5> drücken).

Wenn Sie jetzt Punkt 5 wählen, fragt der Computer nach dem Circle, der Ihnen die Zaubersprüche beibringen soll. Je nach Zahleneingabe erscheint die Formelliste auf dem Bildschirm (s. Tabelle). Geben Sie jetzt so lange »1« ein, bis die Sprüche vom Screen getilgt sind. Mit »0« geht's zurück ins Hauptmenü der Cheat-Liste, erneute Eingabe von »0« bringt Sie ins

Spiel zurück.

Drückt man gleichzeitig <RUN STOP> und <F7>, lassen sich die eigenen Standortkoordinaten x, y, und z per Hexadezimalzahlen eingeben: also z.B. 133/188/0 (vor Lord Britischs Schloß) oder 16B/282/0 (Ortseingang von Paws). Ist der letzte Wert größer als 0, landet man ohne Umwege in der Unterwelt. Damit spart man sich eine Menge Lauferei.

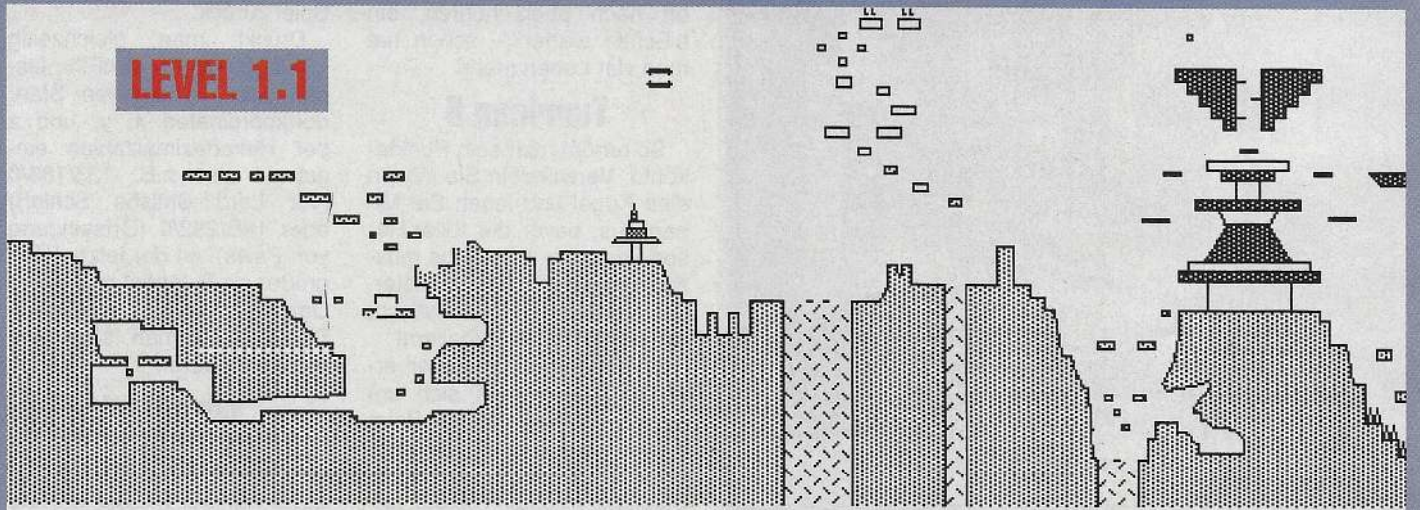
Westbank

In diesem Spiel ist Fairneß gefragt: Ballern Sie im ersten Level nur auf Männchen, die ebenfalls bewaffnet sind!

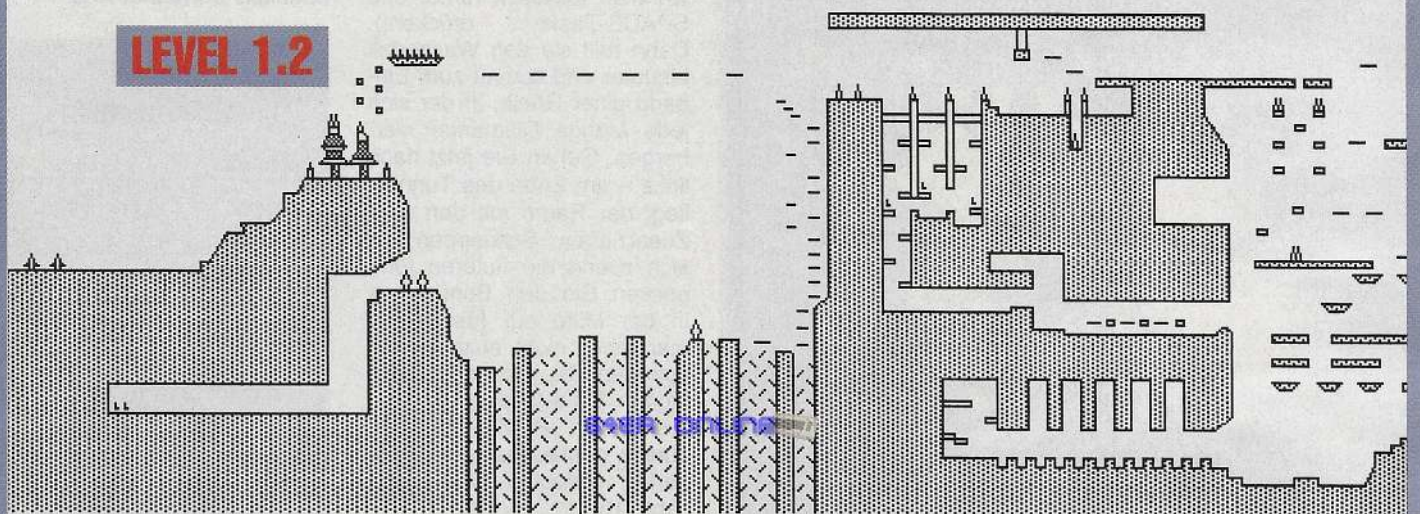
Ultima VI (Zauberformeln)

1st Circle	Create Food Dispel Magic Harm Heal Help Light
2nd Circle	Infravision Magic Arrow Poison Sleep Telekinesis Unlock Magic
3rd Circle	Curse Fireball Magic Lock Mass Sleep Protection Dispel Field Great Light
4th Circle	Conjure Disable Fire Field Great heal Locate Mass Dispel Sleep Field Wind Change
5th Circle	Energy Field Lightning Paralyze X-Ray Explosion Invisible
6th Circle	Charm Flame Wind Hail Storm Mass Protect Poison Wind Web
7th Circle	Chain Bolt Energy Wind Mass Curse Mass Invisible Wing Strike Gate Travel Kill
8th Circle	Death Wind Mass Charm Mass Kill Resurrect Summon Time Stop Tremor

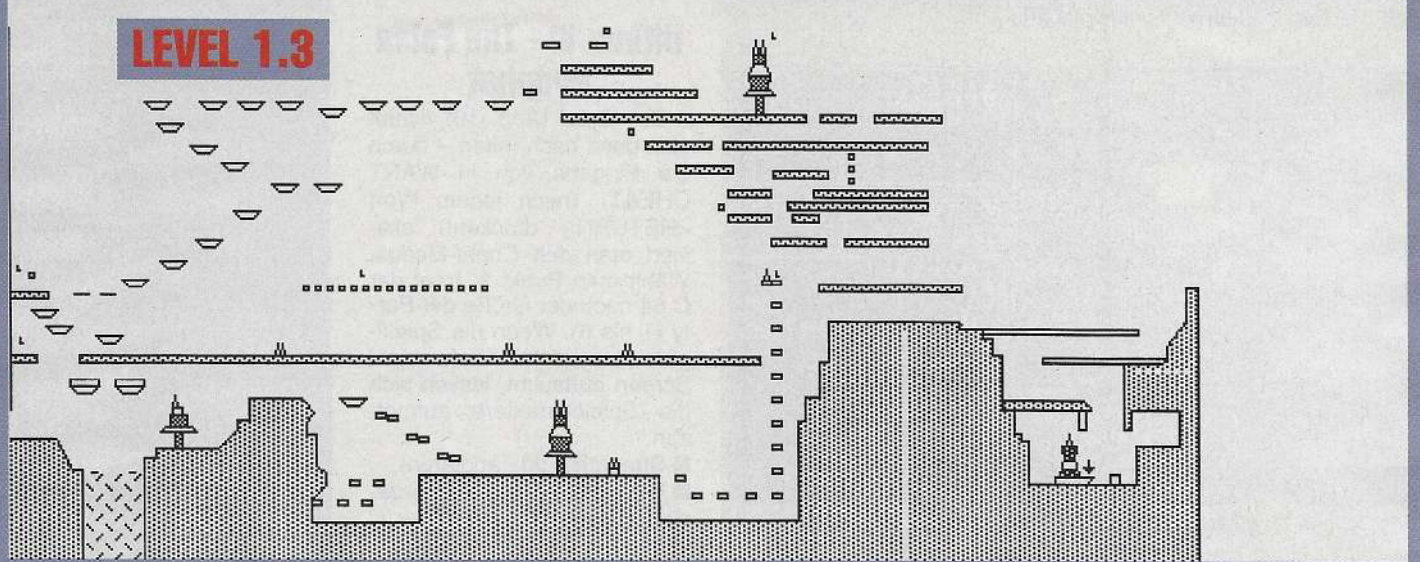
LEVEL 1.1



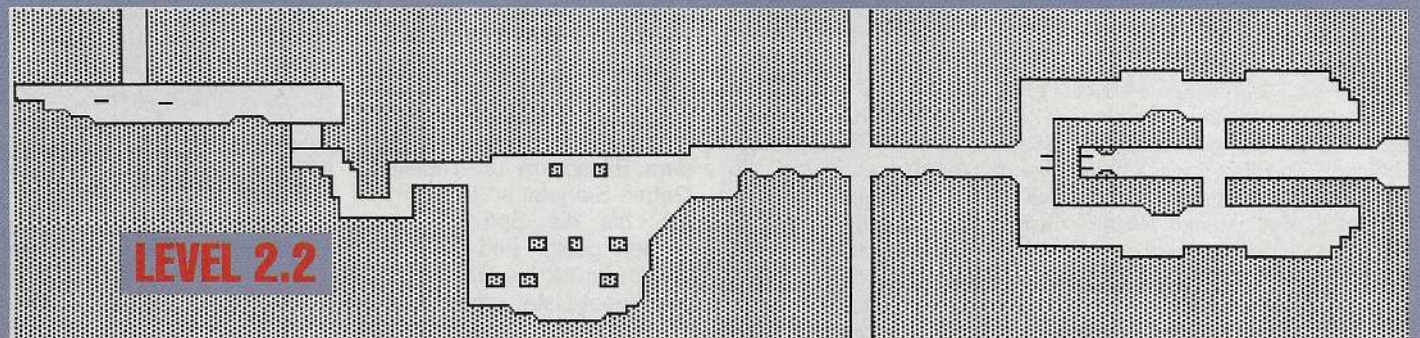
LEVEL 1.2

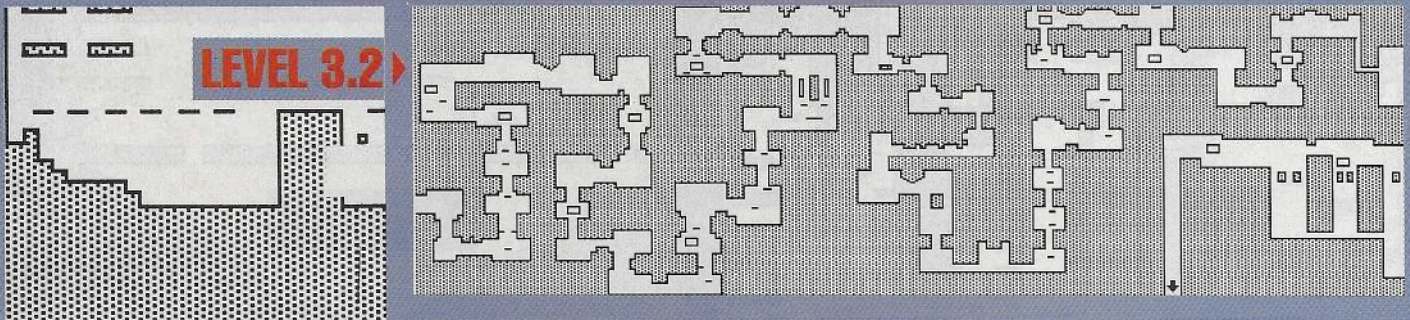


LEVEL 1.3



LEVEL 2.2



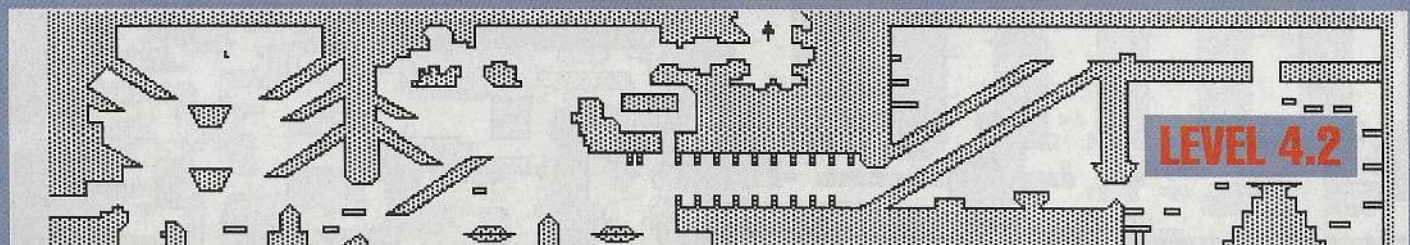
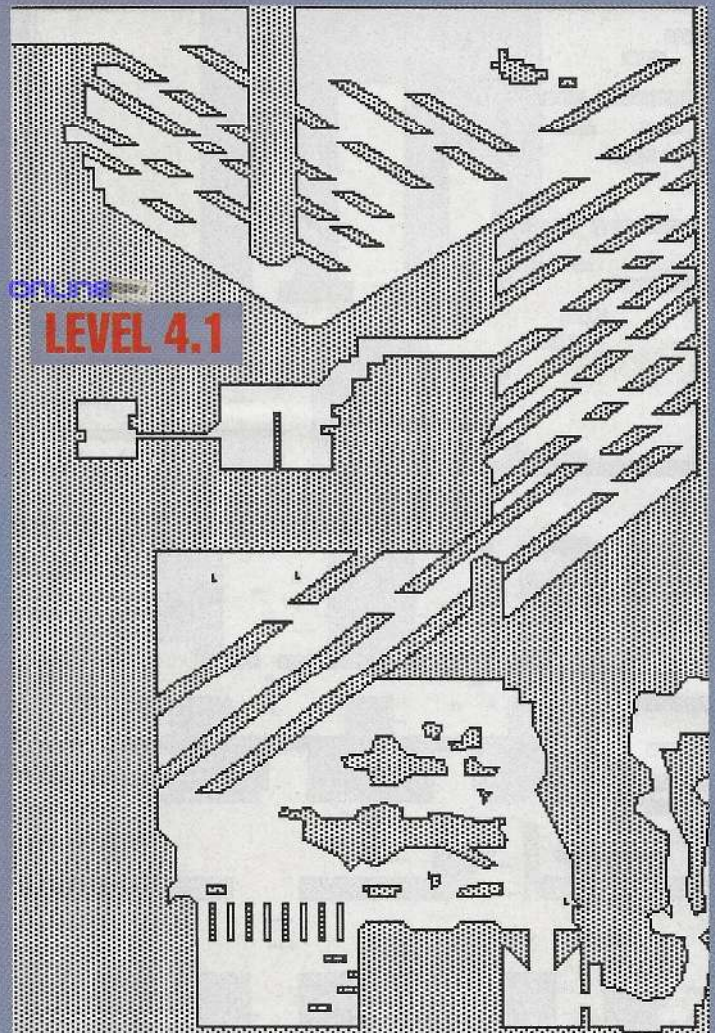
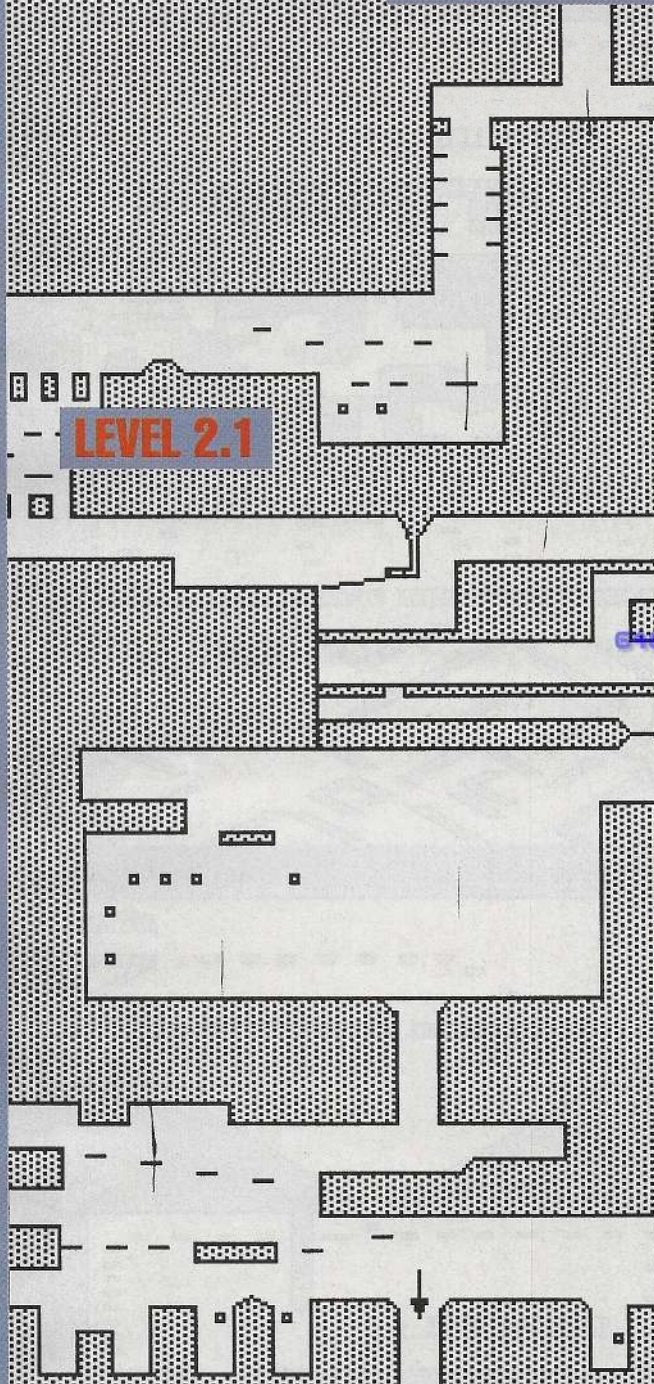


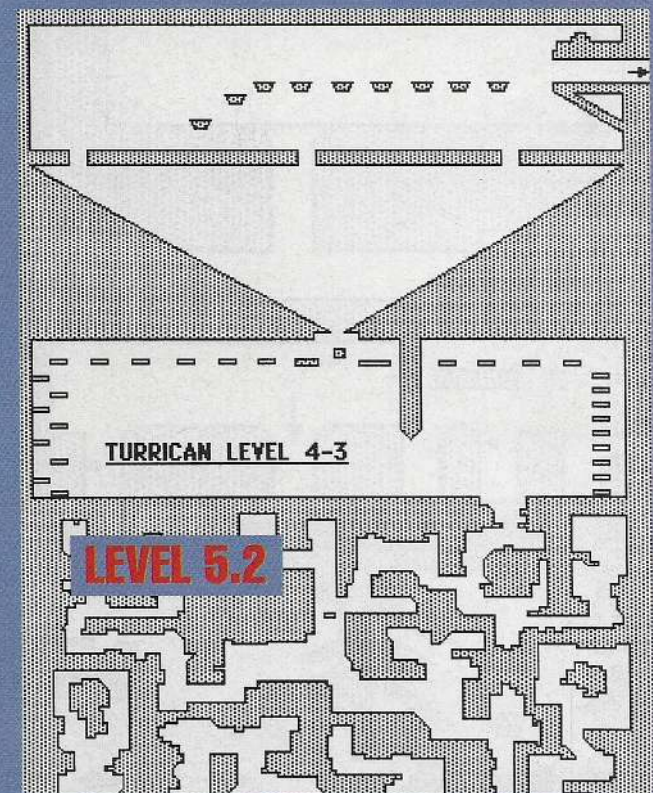
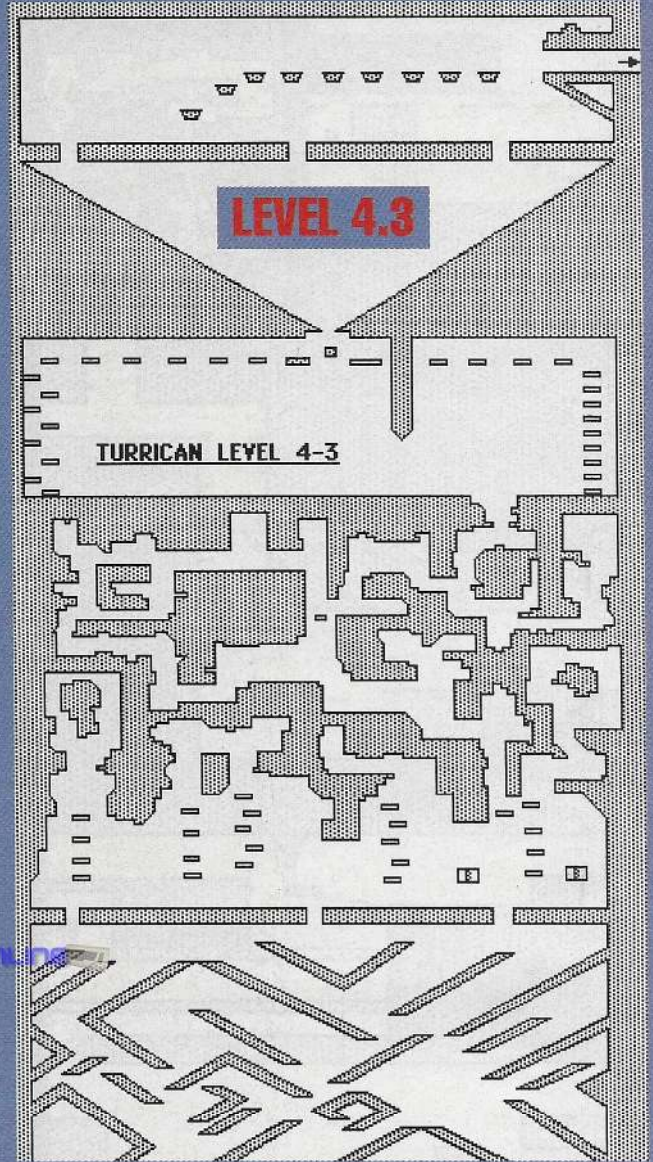
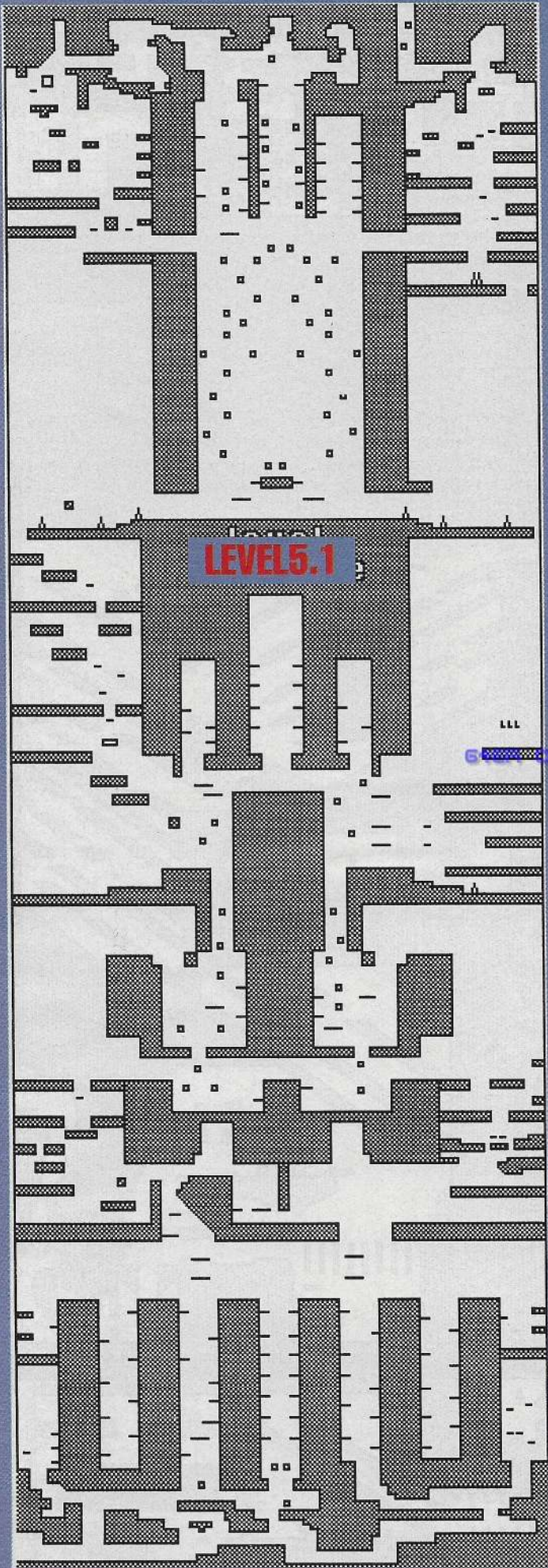
Karten

Turrican

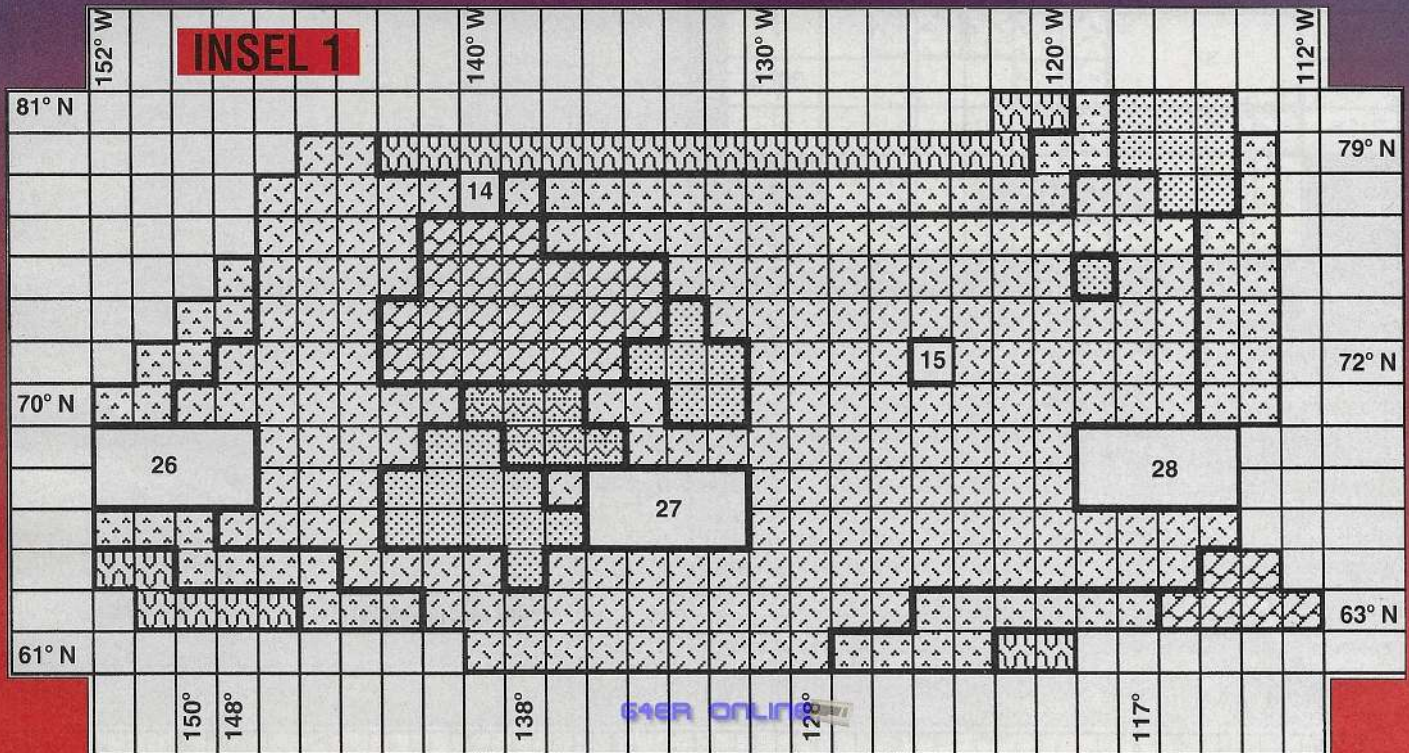
Robert Annie aus Bad Saarow ist Turrican-Freak durch und durch. Er kennt alle Level auf's beste und

hat sie aufgezeichnet. Level 3 ist nicht dabei, da Turrican nur fliegt und man keine Wege suchen muß.





Rings of Medusa



Die folgenden drei Seiten sind allen Fans des Rollenspiels »Rings of Medusa« gewidmet. Hier fin-

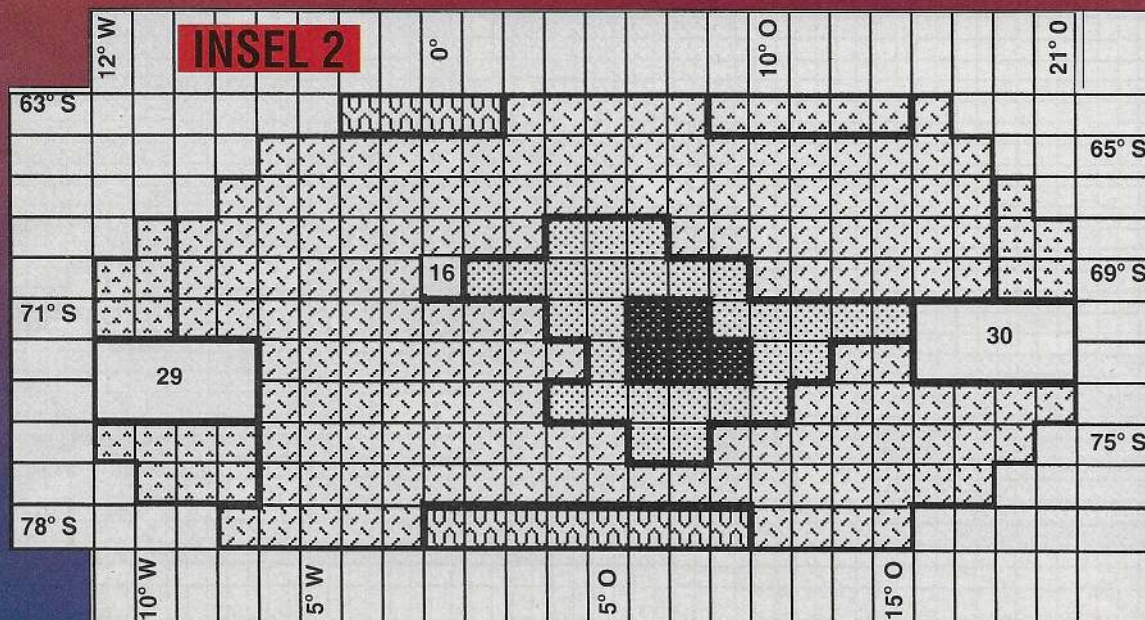
det Ihr komplett alle Karten zum Spiel. Kartograph Martin Aumiller aus Türkenfeld hat da ganze Arbeit geliefert und

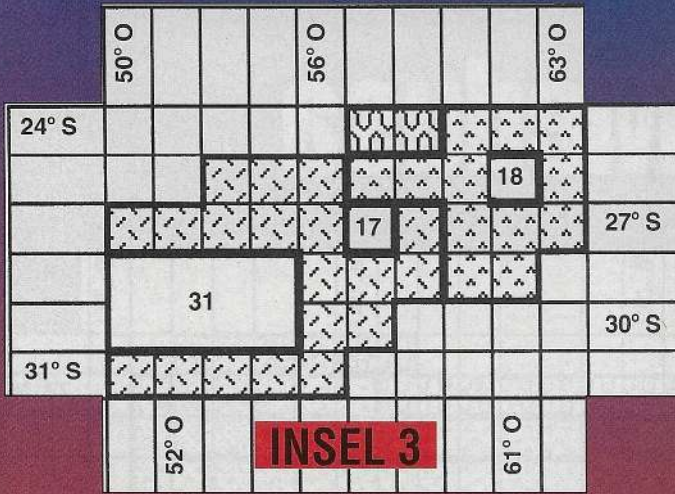
mit Geos alle wichtigen Orte des Spiels erfaßt.

Außerdem lagen den Karten einige Tips zum Spiel bei,

die wir Euch nicht vorenthalten wollen.

Tip 1: Wer in Geldnot ist, läßt sich überfallen und wenn das Schlachtfeld erscheint, einfach <RUN/STOP> und <RESTORE> zum Unterbrechen des Spiels drücken. Danach lädt man mit LOAD"ROM-CONS", 8 und startet mit <RUN>. Wenn der Text erscheint, wieviel Geld man bekommt, einfach noch einmal <RUN/STOP> und <RESTORE> drücken und wieder mit <RUN> starten. Diesen Vorgang kann man so oft wie man will wiederholen. Während eines Schiffskampfs, kann die-





Legende Städte:

1	Porttown	17	Volcano Town
2	Maia Village	18	Loyola
3	Malu Town	19	Darevil Down Town
4	Palm Village	20	Porto Di Ciente
5	Oak Creek Village	21	Lonley Village
6	Sioux City	22	Big Cave
7	Brown Mountain City	23	City of Two Rivers
8	Gladstone	24	Incline Village
9	Dynamite Rock	25	Gratplains
10	Hot Desert	26	Sunshine City
11	Gloria Spring	27	Deathtown
12	Inner City	28	Watherwheelsfalls
13	Rock of the	29	New London
14	Kalmath Falls	30	Island City
15	Joshua Town	31	Little Harbor
16	Indians Garden	32	Snake City
		33	Sun Valley

Legende Burgen:

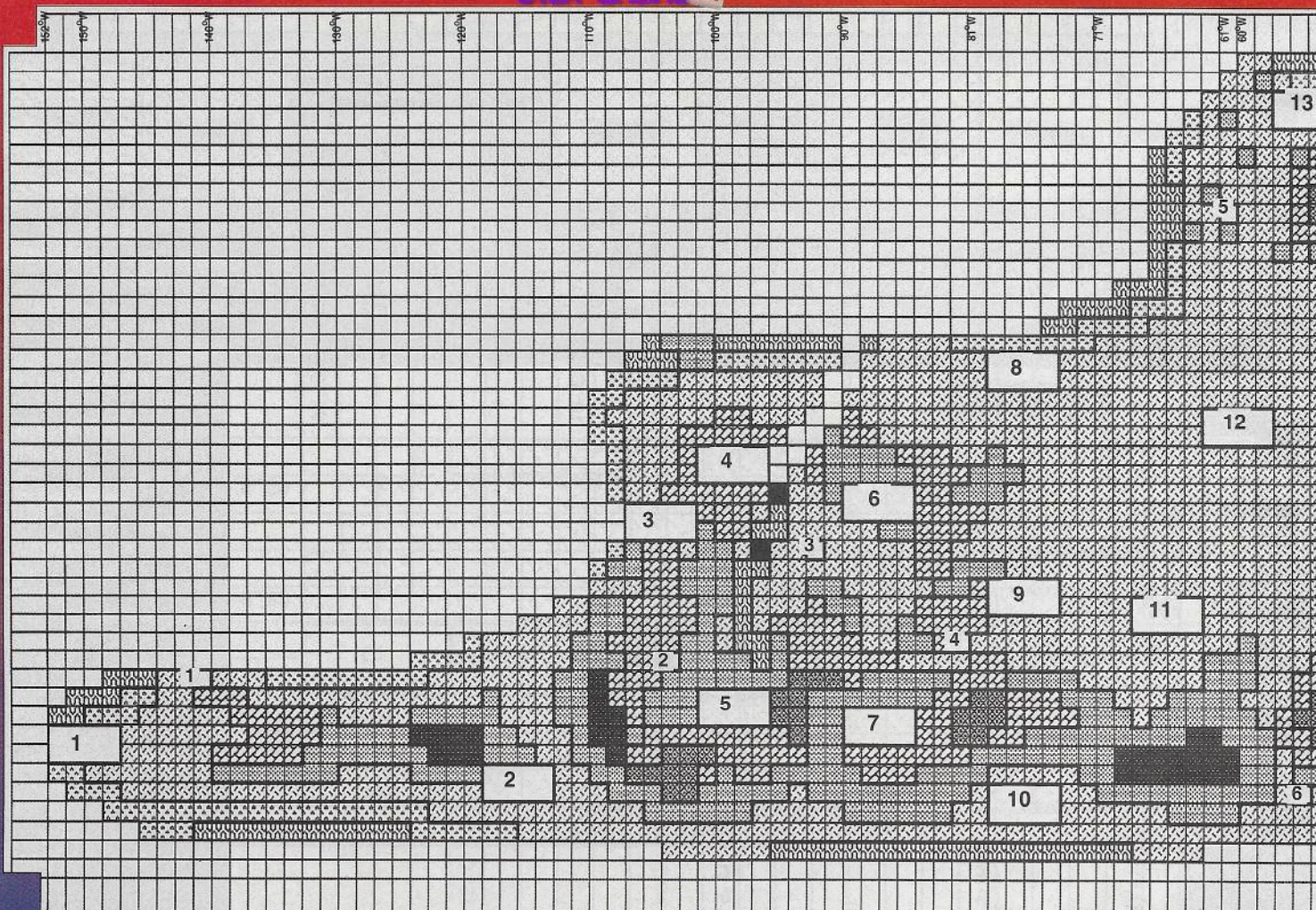
1	Dead Man's Rock	11	Y-Castle
2	Castle of Glory	12	Grooby's Castle
3	Newcastle	13	Forgotten Tower
4	Mac Nepp's Castle	14	Scott's Castle
5	Big Tower	15	Slave Fortress
6	Hawk Crest	16	Falconcrest
7	Mountain Fortress	17	Small Castle
8	Forth Worth	18	Tower of Pain
9	Namless	19	Fort Clatsop
10	Seacastle	20	Soldiers Dead

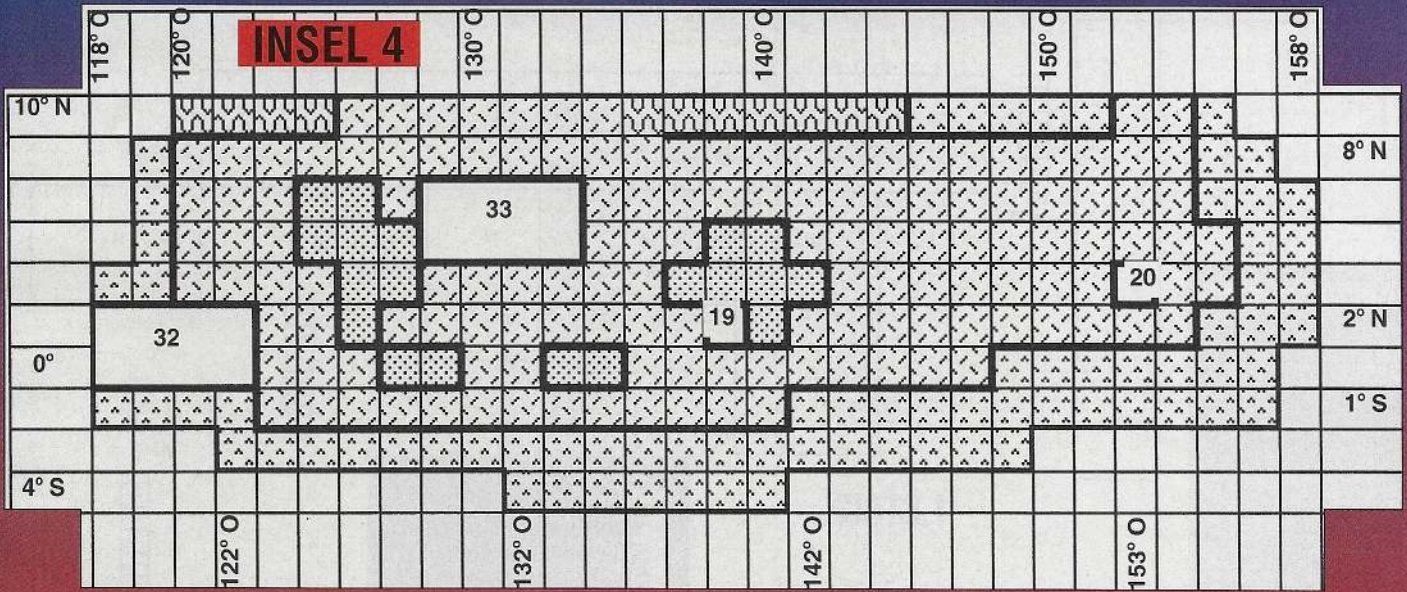
ser Trick auch angewandt werden, dann werden aber die gegnerischen Soldaten mit den eigenen getauscht.

Trick 2: Wer Soldaten braucht, läßt sich wie bei Tip 1 überfallen und bei Beginn der Kampfhandlungen steigt man mit <RUN/STOP> und <RESTORE> aus dem Spiel aus. Nach dem Laden und Starten von LOAD"ROM.-CONS",8 ist man wieder mit genügend Leuten unterwegs.

Der Trick sollte niemals angewandt werden, wenn der Gegner weniger Soldaten hat, als man selbst! Für beiden Tricks braucht man mindestens einen Soldaten.

Tip 3: Wenn bei der Schatzsuche die Aufklärer die Umgebung nicht untersuchen können, da zuviele gegnerische Soldaten dort sind, speichert man den Spielstand. Dann geht man in die nächste Stadt und kauft Maschinen,





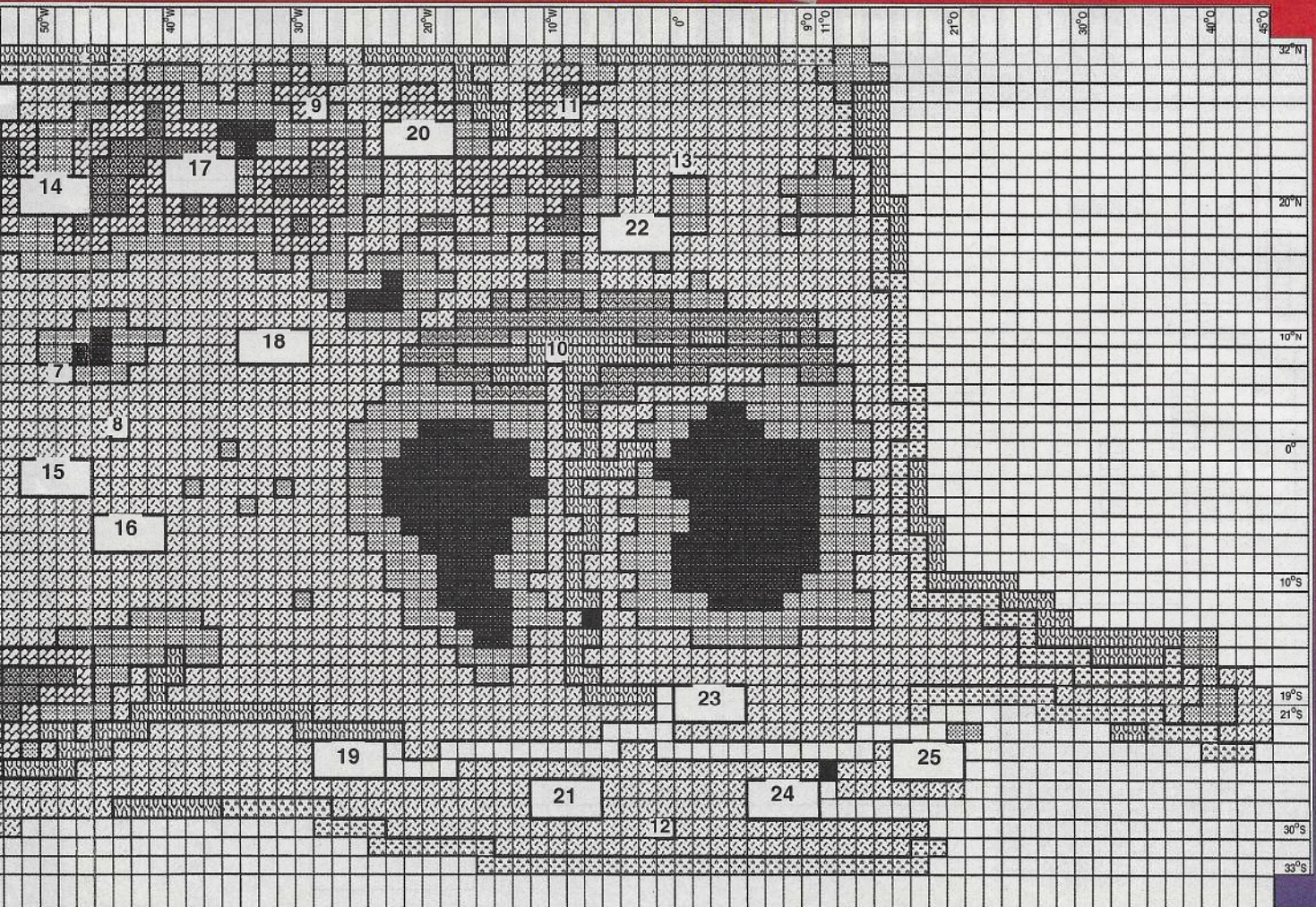
egal zu welchem Preis. Nach dem Kauf geht man an die gewünschten Stellen zurück und bohrt.

Falls die Maschinen nicht reichen, lädt man einfach den Spielstand erneut und bohrt dann weiter. Hat man die Schatzkoordinaten

gefunden, notiert man sich die Daten und lädt den zu Beginn der Schatzsuche gesicherten Spielstand von Diskette, geht

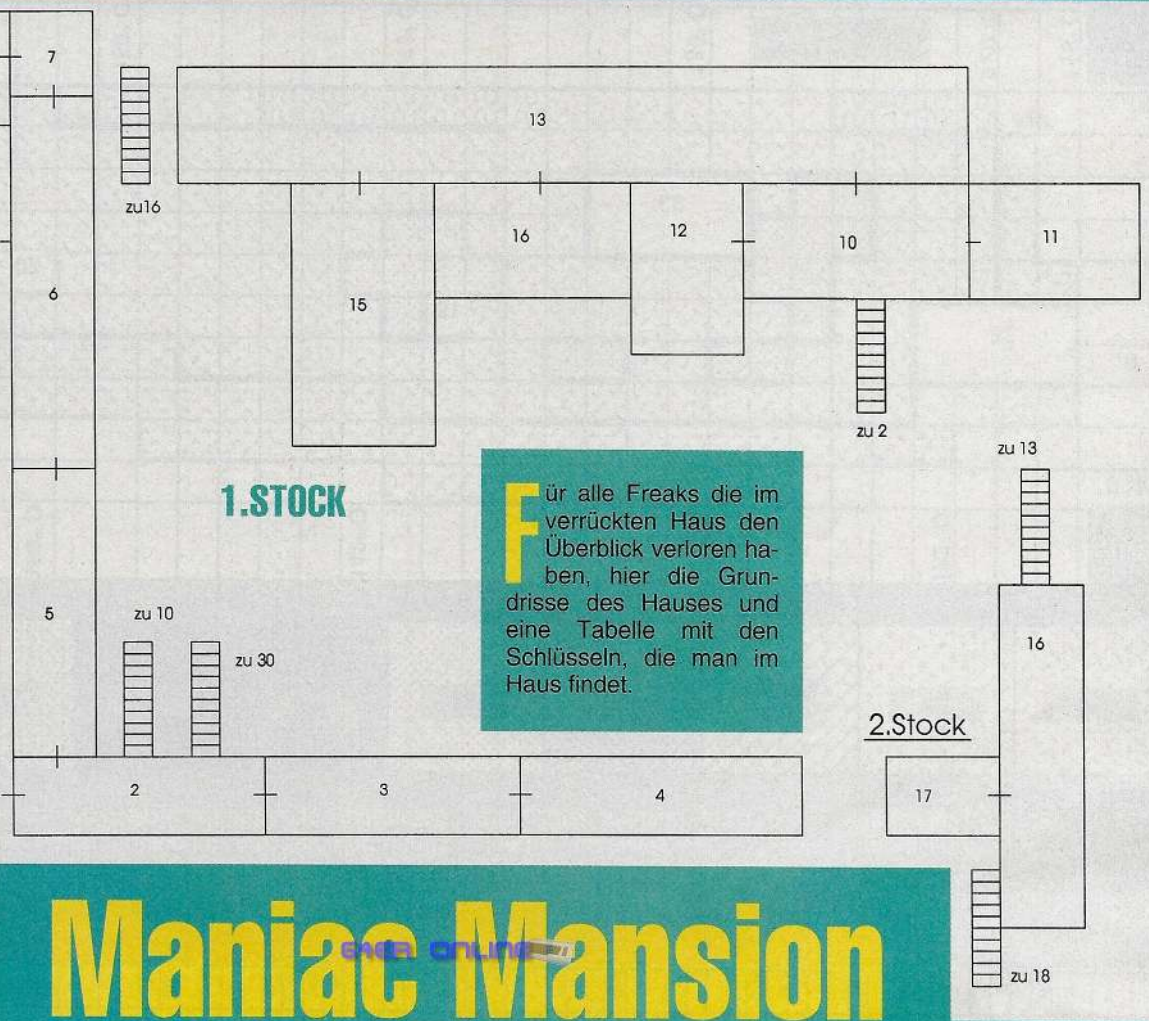
an die notierten Stellen und kann den Schatz ohne Probleme heben und ist steinreich.

64ER ONLINE

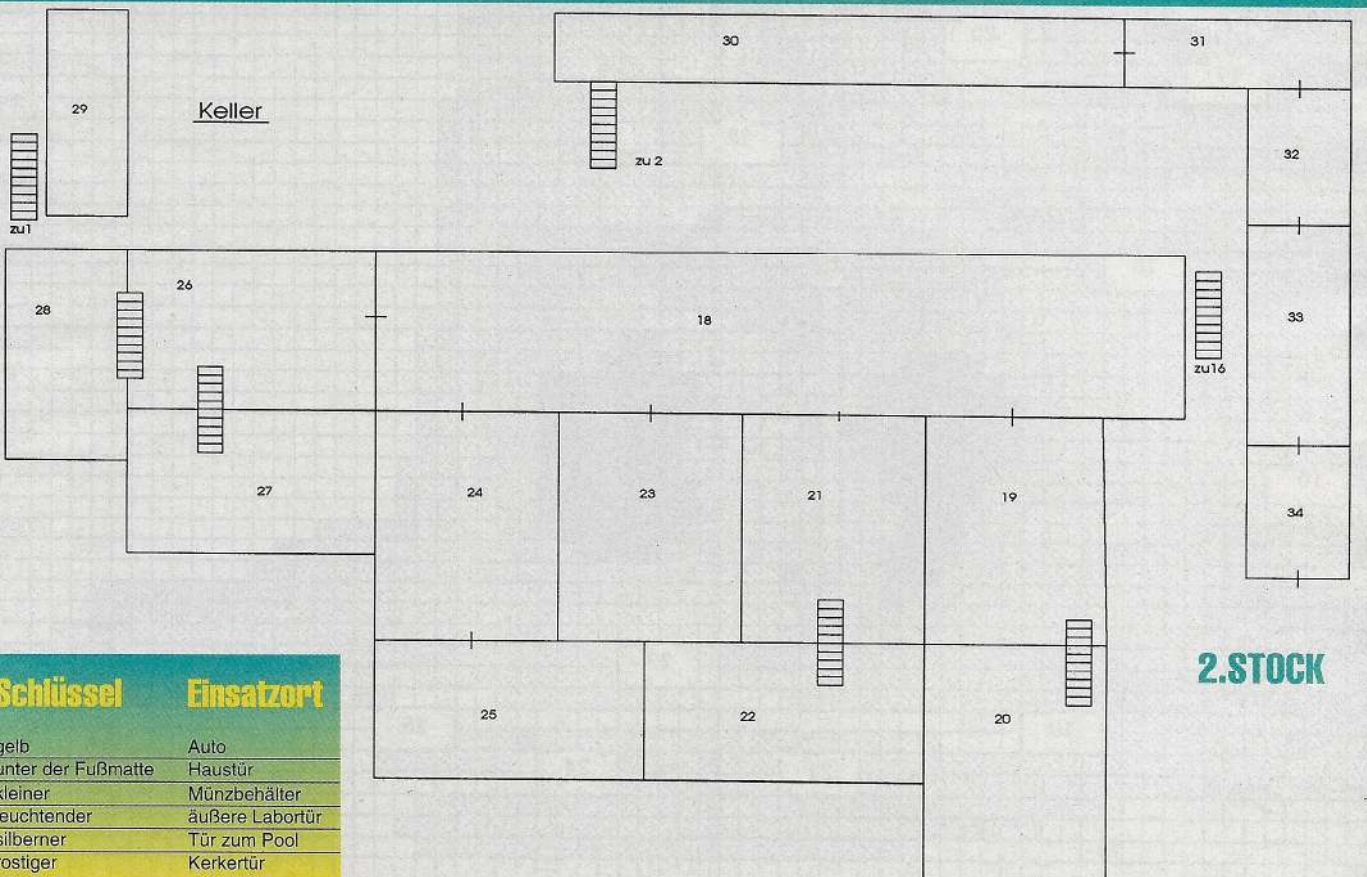


Kartenlegende

- 1 Garten
- 2 Flur A
- 3 Wohnzimmer
- 4 Bibliothek
- 5 Küche
- 6 Esszimmer
- 7 Vorratskammer
- 8 Pool
- 9 Garage
- 10 Flur B
- 11 Musikzimmer
- 12 Atelier
- 13 Flur C
- 14 Praxis
- 15 Videospiele
- 16 Flur D
- 17 Dunkelkammer
- 18 Flur E
- 19 Funkraum
- 20 Tentakelzimmer
- 21 Edna's Zimmer
- 22 Safe
- 23 Wierd Ed's Zimmer
- 24 Mumienraum
- 25 WC
- 26 Arbeitszimmer
- 27 Fernrohr
- 28 Geheimzimmer
- 29 Rohrleitungen
- 30 Reaktorraum
- 31 Kerker
- 32-34 Geheimlabor



Maniac Mansion



Schlüssel Einsatzort

- | | |
|--------------------|-----------------|
| gelb | Auto |
| unter der Fußmatte | Haustür |
| kleiner | Münzbehälter |
| leuchtender | äußere Labortür |
| silberner | Tür zum Pool |
| rostiger | Kerkertür |

von Michael Ziegler

Maniac Mansion – im Banne des
Killer-Meteors

Chaos im Gruselhaus

Ende gut, alles gut – Sandy ist gerettet! Aber – bis es soweit ist, müssen Dave, Syd und Bernhard lebensgefährliche Situationen überstehen!

Seltsame Dinge ereignen sich auf dem Grundstück des alten Landhauses Maniac Mansion, seit vor etwa 20 Jahren ein Meteorit mitten in den Vorgarten rauschte. Geheimnisvolle Geräusche und das Kreischen einer Kettensäge dringen nachts aus dem Haus; vom Swimmingpool geht ein eigenartiges Leuchten aus. Man munkelt, daß der wunderliche Dr. Fred in seinem Labor unheimliche Experimente durchführt, umgeben von fleischfressenden Pflanzen und monströsen Tentakeln. Doch niemand weiß etwas Genaues.

Im Laufe der Jahre gewöhnten sich die Bewohner des Städtchens an die seltsamen Zeitgenossen und kümmernten sich wieder um ihre eigenen Sorgen. Deshalb schlägt die Nachricht wie eine Bombe ein: Der Teenager Sandy wird nachts auf dem Nachhauseweg auf offener Straße gekidnappt – von Dr. Freds Monstern.

Drei furchtlose Freunde machen sich auf, sie aus Dr. Freds Klauen zu befreien: Dave (Sandys Freund), dessen Kumpel Syd und Bernhard. In einer Vollmondnacht treffen sie sich vor Maniac Mansion – das spannende Computer-Abenteuer beginnt!

Verschlossene Türen

Für den Lösungsweg wählt man Bernhard und Syd als Helfer: Dave spielt die Hauptrolle. Nachdem sich Syd, Dave und Bernhard kurz beraten, wählen Sie in der Personenliste Dave. Er geht zum Zaun. Dort hängt ein Warnschild: »Eindringlinge werden schrecklichst verstümmelt« (auweia, schöne Aussichten!). Das ist unserem Held aber schnuppe. Unbeirrt geht er aufs Haus zu. Dort ist ein Briefkasten, den er aber zunächst nicht beachtet. Und schon gibt's das erste Problem: Dave weiß nicht, wie er ins Haus kommen soll! Die Tür (Abb. 1) ist verschlossen (haben Sie was anderes erwartet?). In der Verbliste auf dem Bildschirm existiert ein ganz bestimmtes Befehlsword (welches, wird nicht verraten – spannender ist es, selbst drauf zu kommen!). Klicken Sie auf das Wort und bewe-



[1] Dave vor dem Eingang zu Maniac Mansion. Wo ist der Schlüssel versteckt?

gen Sie den Cursor zur Tür. Dabei entdeckt Dave die Türklingel. Da man einem Klingelknopf nur schwer widerstehen kann, drückt er ihn. Plötzlich rattert die Floppy los. Halt, schalten Sie den C 64 nicht ab! Ed, Dr. Freds Sohn, erscheint auf dem Bildschirm. Er ist in seinem Zimmer und nimmt an, der Postbote bringe ein Paket. Als Dave nochmals klingelt, schreit Ed ungeduldig: »Komm ja schon!«. Dann geht die Tür auf – Ed steht da. Als er Dave sieht, beginnt er zu fluchen und zu schimpfen und schlägt ihm die Tür vor der Nase zu. Alle weiteren Versuche, die Tür zu öffnen, bleiben erfolglos.

Pech gehabt! Wie kommt man bloß ins Haus? Sehen wir uns doch mal überall um..., aha, die Türmatte! Dave versucht, sie hochzuheben (»nimm Türmatte«) – es klappt! Und drunter liegt tatsächlich der Schlüssel. Ein paar bange Sekunden – die Tür geht auf. Volltreffer!

Dave ist jetzt in der Diele, wo eine alte Standuhr steht. Daneben gibt's eine Tür, die er ebenfalls öffnet. Augenscheinlich geht's in die Küche (Abb. 2). Plötzlich steht eine Krankenschwester vor Dave – Edna. Sie sieht nicht aus, als könne man gut mir ihr Kirschen essen. Edna steht am Kühlschrank. Wie ist sie wegzulocken? Dreist und frech steuert Dave auf den Wasserhahn zu, damit Edna ihn entdeckt. Dann verläßt er wieder fluchtartig die Küche! Es klappt – Edna verfolgt Dave und verschwindet dann in ihrem Zimmer. Anmerkung: Spätestens jetzt sollte man den aktuellen Spielstand speichern!

Dave schleicht sich wieder in die Küche. Auf dem Schrank entdeckt er eine Taschenlampe, die er für alle Fälle einsackt. Auf dem Weg zum Kühlschrank macht er einen grausigen Fund: An der Wand hängt eine Kettensäge... über und über mit Blut bespritzt. Merkwürdige Sitten sind das hier. Dave öffnet die Kühltruhe und nimmt Käse, Cola und Batterien mit. Man kann ja schließlich nie wissen, ob man die Gegenstände nicht noch dringend braucht!

Unvermittelt wechselt die Bildschirmszene. Dr. Fred spricht mit Sandy und macht

ihr per Holzhammermethode klar, daß er ihr das Gehirn rausnehmen will – horrible Vorstellung! Hektisch beginnt Dave mit der Suche nach Sandy und betritt das nächste Zimmer (Speiseraum). Von dort geht's in die Vorratskammer. Aus dem Regal nimmt er den Krug und die Fruchtsäfte.

Jetzt sollte Syd ins Spiel eingreifen (per Auswahl in der Personenliste). Syd läuft zunächst zum Briefkasten. Anschließend stellt man wieder die Spielfigur »Dave« ein. Der steigt die Stufen hinauf in den ersten Stock. Dort kann man zwischen drei Wegen wählen: gradeaus, links oder rechts. Dave entscheidet sich für links, öffnet die Tür und betritt ein Malstudio. Dort steckt er die Wachsfrüchte und den Farbentferner ein. Er verläßt den Raum wieder und öffnet die nächstliegende Tür. Weiter rechts befindet sich eine andere Treppe. Sie führt in den zweiten Stock. Dort erwartet Dave ein furchterregendes Biest – ein Tentakel (Abb. 3). Er versucht, sich vorbeizumogeln, aber es klappt nicht.

Das Ding kann auch sprechen: »Gib mir was zu fresen, sonst...!«. Vor lauter Schreck überläßt Dave dem Wesen das nächstbeste, das ihm in die Finger kommt: die Wachsfrüchte (brrrh!). Dennoch: Es klappt! Und weil das Biest Durst bekommt und etwas zu Trinken verlangt, überläßt ihm Dave auch die Fruchtsäfte. Rülpsend trollt sich das Ungeheuer.

Geheime Wandtür

Sonst ist hier oben nichts Interessantes mehr zu entdecken, also zurück in die Diele mit der Standuhr. Als Dave die Dielenwand abtastet, findet er eine Geheimtür. Klar, daß er sie öffnen will – aber von wegen, Pustekuchen! Statt dessen sagt Dave: Hier ist kein Türknopf. Nochmals wird alles überprüft. Die linke Koboldstatue bewegt sich nicht. Also probiert er's mit der rechten. Volltreffer! Die Tür geht auf. Als er durch will, klappt das verflixte Ding wieder zu. Jetzt braucht unser Freund dringend Hilfe.

Schalten Sie wieder zu Bernhard. Der eilt sofort herbei und hebt den rechten Kobold hoch. Geschafft, jetzt

kann Dave unbehelligt durch die Tür. Bernhard versteckt man nun am besten im Wohnzimmer und schaltet wieder zu Dave. Hinter der Tür ist ein dunkler Raum – aber wozu gibt's Taschenlampen? Batterien rein und einschalten. Die Lampe ist allerdings eine trübe Funzel. Links neben der Treppe entdeckt Dave einen Lichtschalter, den er anknipst. Die Taschenlampe wird ausgeschaltet. Der Raum ist hell erleuchtet. Der Reaktor scheint ganz in der Nähe zu sein. Dave bewegt sich nach links und findet einen silbernen Schlüssel, den er einsteckt. Daneben gibt's noch eine Tür, die man aber nicht öffnen kann – wie nicht anders zu erwarten. Dave zieht sich zurück und verläßt den Reaktorraum. Den silbernen Schlüssel probiert Dave bei jedem Schloß, aber das Ding paßt nirgends. Halt, bei der Vorratskammer war Dave noch nicht! Nichts wie hin – sieh da, der Schlüssel greift und sperrt die Tür auf! Allerdings gibt's da drin nichts zu entdecken. Welchen Raum möchten Sie als nächsten untersuchen? Die Bibliothek?

Zunächst muß man ins Wohnzimmer, die nächste Tür führt ins Lesezimmer. Dort gibt's zwar kein Licht, aber mit der Taschenlampe hat Dave schon bei ähnlicher Gelegenheit gute Erfahrungen gemacht. Er knipst sie an und entdeckt eine Lampe. Achtung: die Batterien der Taschenlampe sind wahnsinnig schnell leer! Deshalb schaltet Dave die Lampe ein. Rechts von ihm liegt eine Treppe, doch da geht's nicht weiter – Betreten verboten. Am Bücherschrank rechts unten findet Dave eine lose Wandverkleidung, die er öffnet. Er entdeckt eine leere Kassette und nimmt sie mit. Das Telefon scheint kaputt zu sein. Dave geht in den dritten Stock, von dort unmittelbar durch die erste Tür – Dr. Freds Zimmer. Gott sei Dank – er ist nicht da. Auf dem Tisch steht ein Funkgerät (Abb. 4), aber es scheint nicht zu funktionieren. Dave bewegt sich weiter nach rechts und stößt auf eine Leiter. Ehrensache, daß er raufklettert. Plötzlich ist er in einem Raum mit zwei riesigen Boxen. Da erschallt die Türklingel, schnell schaltet man um zu Syd, der die Haustür aufmacht und ein Paket an-

nimmt.

Der Bildschirm verdunkelt sich und Eds Zimmer ist zu sehen. Ein Tip: Wer auf dem Flur steht, muß sich schnell verstecken, denn falls ihm Ed oder Edna über den Weg laufen, landet er im Gefängnis. Ed steht vor der Tür und

darauf wird die Spielhandlung wieder ins Musikzimmer verlegt. Jetzt schiebt Dave die Kassette in den Recorder und schaltet Grammophon sowie Kassettenrecorder ein. Er ist gespannt, was passiert. Die Platte gibt einen gräßlich schrillen Ton von sich, den



[2] Edna, Dr. Freds Frau, muß aus der Küche gelockt werden



[3] Ein aggressives Tentakel versperrt Dave den Weg

schimpft laut. Da erscheint ein anderes Tentakel, brabbeln etwas vor sich hin und hüpfen davon; komisches Tier. Wenigstens war es nicht hungrig. Neben der Mondo-Stereo-Anlage liegt eine Schallplatte, die sich Dave grabscht. Wo ist das Tentakel eigentlich hingehüpft? Dave orientiert sich nach rechts und findet einen gelben Schlüssel. Vom Tentakel keine Spur. Warum nicht mal ins Musikzimmer schauen? Man geht in den ersten Stock und dann rechts. Als Dave im Musikzimmer ist, entdeckt er einen Kassettenrecorder und ein Grammophon. Da fällt ihm ein, daß er eine Schallplatte und eine Kassette bei sich trägt! Schnell die Schallplatte aufgelegt: Wieder verdunkelt sich der Bildschirm, und Dave erhält die Schreckensnachricht: Man will Sandys Gehirn herausoperieren. Unmittelbar

der Tape-Recorder aufzeichnet. Schnell alles abschalten, Kassette, Schallplatte mitnehmen und weg von hier. Wohin? Ins Wohnzimmer! Dave öffnet die Schranktür und findet einen zweiten Kassettenrecorder. Merkwürdig. Er legt die Kassette ein und aktiviert den Recorder – wieder der furchtbar schrille Ton. Da passiert's: Alle Fenster zersplittern, sogar der Kronleuchter. Schnell den Recorder wieder abstellen! Die Kassette nimmt Dave aber vorsichtshalber mit. Neben dem Kronleuchter liegt ein rostiger Schlüssel. Wo könnte der passen?

Nach diesem geräuschvollen Schreck geht die Suche nach Sandy weiter. Dave schleicht sich wieder in den dritten Stock, öffnet aber diesmal die vierte Tür. Dahinter liegt der Krafraum. Dort findet er den Kraft-o-mat, an

dem er sich gleich kräftig aus-
tobt. Dave verläßt den Raum,
geht wieder nach unten und
schlüpft durch die Vorratskam-
mer aus dem Haus. Am
Swimmingpool vorbei, durchs
Gartentor, erreicht er die Ga-
rage. Er macht das Tor auf –
und was findet er? Ein aufge-

ein total verrostetes Gitter
frei, das sich aber nicht öffnen
läßt – dazu ist Syd einfach zu
schwach! Marsch, in den
Kraftraum und nochmal am
Kraft-o-mat werkeln. Beim
zweiten Versuch klappt's: das
Gitter geht auf. Neugierig klet-
tert Syd in die Öffnung – und

schalten, der den Hauptwas-
serhahn wieder aufdreht. Das
Tentakel erscheint im Reak-
torraum und prüft miß-
trauisch, ob sich niemand ein-
geschlichen hat. Jetzt sollten
Sie Bernhard als Spielfigur
wählen. Er schraubt das vor-
sintflutliche Radio im Wohn-
zimmer auf, nimmt die Röhre
raus und schleicht sich vor-
sichtig in Dr. Freds Zimmer.
Behutsam steckt er die Radi-
oröhre in den passenden
Stecker am Funkgerät und
schaltet es ein: Es funk-
tioniert! Neben dem Gerät liegt
eine achtlos hingeworfene
Fahndungsanzeige. Bernhard
entdeckt darin merkwürdige
Hinweise auf einen schleimi-
gen Meteor und eine Num-
mer, die er sich gewissenhaft
notiert. Dann tippt er diese
Zahlen ins Funkgerät. Statt
Kontakt mit einem Funkteil-
nehmer zu bekommen, zeigt
der Bildschirm ein Quadrat
mit vielen Ziffern. Vielleicht
muß man die Nummer vom
Fahndungszettel ins Zahlen-
quadrat eingeben? Tatsäch-
lich scheint diese Idee das Ei
des Kolumbus zu sein: Der
Monitor verdunkelt sich er-
neut – völlig unerwartet er-
scheint der Erdball – komisch,
wo sind wir denn jetzt gelan-
det? Das Bild scrollt zur Seite
und gibt den Blick auf zwei
Aliens frei (Abb. 5). Das eine
verkündet hoheitsvoll, sie sei-
en Meteor-Polizisten und fra-
gen Bernhard, ob er dem
Mörder-Meteor begegnet sei.
Keine Ahnung, was der
Außerirdische meint. Das an-
dere, beleibte Alien teilt Bern-
hard mit, daß dieser das La-
bor im Kerker öffnen soll – in
fünf Minuten will es ebenfalls
dort sein. Welches Labor?

angesagt hatten – unmittelbar
darauf erscheint die Meldung,
daß ein Außerirdischer in den
Kerker eingedrungen sei und
dort sein Abzeichen verloren
habe. Jetzt kann man das Ali-
en beobachten, wie es sich
auf eine verriegelt Tür zube-
wegt. Dort bleibt es ratlos ste-
hen, fragt, wie es reinkom-
men soll und verschwindet
wieder. Kurz, bevor der Bild-
schirm wieder zum Swim-
mingpool umschaltet, ent-
deckt unser Freund neben
dem Skelett eine Markierung
(oder so etwas Ähnliches).

Im Kerker

Als Spielfigur stellt man
jetzt wieder Bernhard ein. Der
geht in die Diele und drückt
bei der Treppe auf den Ko-
bold rechts. Schnell zu Dave
umschalten – der kann jetzt
die Tür im Kerker ohne Pro-
bleme öffnen. Bernhard ver-
steckt sich inzwischen im
Wohnzimmer. Jetzt versucht
Dave sein Glück bei der Tür,
eine Handbreit links von ihm.
Auf dem Weg dorthin stolpert
er durch eine Pfütze, die sich
aber bei näherem Hinsehen
als radioaktiver Schleim ent-
puppt. Neben der Tür hängt
ein Sicherungskasten. Dave
bezwingt seine Neugier und
läßt die Finger davon. Zuerst
will er die Tür öffnen – verfl-
ixt, schon wieder verschlossen!
Er probiert alle Schlüssel aus
– ausgerechnet der verrostete
paßt! Also nichts wie rein: Dave
hatte es geahnt – er ist im
Kerker. Auf dem Boden liegt
ein glitzernder Gegenstand.
Dave hebt ihn auf und unter-
sucht ihn: das verlorene Ab-
zeichen des dicken Meteor-
Polizisten.

Bernhard ist jetzt wieder an
der Reihe und wird in die drit-
te Etage geschickt. Dort gibt's
noch ein Zimmer, das die
Freunde noch nicht unter-
sucht haben – es ist das Do-
mizil einer fleischfressenden
Pflanze. Bernhard sollte sie
meiden wie die Pest und aus-
reichenden Abstand halten.
Neben dem gefährlichen
Pflänzchen entdeckt er an der
Wand einen Farblecks. Da
erinnert er sich an die Dose
mit Farbentferner, die er von
Dave bekommen hat. Was
kann's schaden, die Tinktur
an diesem Wandfleck auszu-
probieren? Da schau her – ei-
ne Tür kommt zum Vorschein,
die ausnahmsweise mal nicht
verriegelt ist! Sie führt in ei-



[4] Kontakt mit den wohlgesonnenen Aliens: per Funkgerät



[5] Treffpunkt mit den Meteor-Polizisten

motztes Raketenauto! Mit
dem gelben Schlüssel läßt
sich der Kofferraum öffnen.
Dave schnappt sich die Werk-
zeuge und greift sich den
Wasserhahn-Wandgriff aus
dem Regal. Dann schleicht er
zur Haustür und öffnet sie
wieder (Ed hatte sie ja vorher
zugeschlagen!). Dave kehrt
zurück zum Swimmingpool,
auf dem Beckengrund liegt
ein Radio. Aber der Junge will
partout nicht ins Wasser –
Nichtschwimmer?

Was tun, sprach Zeus. Am
besten zu Syd umschalten.
Der ist offensichtlich bedeu-
tend sportlicher: Er sprintet
zum Kraftraum, um ebenfalls
den Kraft-o-mat zu benutzen.
Mit diesem Gerät hat ja schon
Dave prächtige Erfahrungen
gesammelt. Als Syd aber das
Body-Building-Studio betreten
will, streifen Büsche sein Ge-
sicht. Also weg mit den Zwei-
gen! Sie geben den Blick auf

wo ist er gelandet? Überall
Rohre! Er folgt dem Verlauf
der Wasserleitung und findet
weiter hinten den Haupthahn.
Syd dreht ihn ab. Jetzt stellt
man als Spielfigur wieder Dave
ein. Das Wasser im Pool
ist inzwischen abgeflossen –
erst jetzt traut sich Dave, der
Feigling, hinein, schnappt
sich das Radio und die leuch-
tenden Schlüssel, die daneben
liegen.

Wieder verdunkelt sich der
Bildschirm: Dr. Fred erscheint
und jammert, daß er so nie
und nimmer die Welt beherr-
schen wird, wenn Sie ihm
dauernd dazwischenfunken!
Vor lauter Bosheit schickt er
sein Tentakel in den Reaktor-
raum.

Zu allem Unglück gibt die
Alarmanlage schrille Töne
von sich (keine Ahnung, war-
um); Jetzt ist der Teufel los!
Schnell raus aus dem Swim-
mingpool und zu Syd um-

Am Swimmingpool

Der Computer-Screen zeigt
jetzt wieder Dr. Freds Zim-
mer. Bernhard nutzt die Zeit-
spanne von fünf Minuten und
sucht Dave, den er endlich
am Swimmingpool entdeckt.
Sandys Freund sollte jetzt die
Steuerung übernehmen. Sei-
ne erste Aktivität nach dem
Umschalten besteht darin,
den Farbentferner, die Werk-
zeuge, Radio, Wasserhahn-
griff, Krug, Cola-Flasche und
Taschenlampe an Bernhard
weiterzureichen (per Verb
GEBE). Schon wieder beginnt
die Alarmanlage zu bimmeln.
Schlagartig fällt Dave ein, daß
sich die Weltraumpolizisten

nen dunklen Raum. Bernhard knipst die Taschenlampe an und sucht nach dem Lichtschalter – so ein Mist, gerade jetzt gibt die Taschenlampenbatterie den Geist auf! Da fällt Bernhard das Radio ein, das er ebenfalls von Dave bekommen hat. Er öffnet die Rückwand und findet darin eine funktionstüchtige Batterie, die er gegen die leere in der Taschenlampe austauscht.

Endlich – schräg über Bernhard hängt die Deckenbeleuchtung. Er schaltet sie ein und sieht ein mit Brettern verageltes Fenster sowie heruntergerissene Drähte vor sich. Soll er den Drahtverhau reparieren? Vorsicht, Hochspannung – die Drähte stehen unter Starkstrom! Bernhard und Dave, unsere schlauen Helden, erinnern sich an den Sicherungskasten im Reaktorraum. Also wieder zu Dave umschalten, der noch immer im Kerker ist. Das Tentakel verstellt ihm den Weg, läßt sich aber mit dem glitzernden Abzeichen des Weltraumpolizisten bestechen. Mehr noch: Es hilft Dave sogar, den Strom abzuschalten. Wenn man jetzt wieder Bernhard ins Spiel bringt, kann dieser gefahrlos die Drähte im fahlen Schein der Taschenlampe mit dem Werkzeug reparieren. Bernhard hat für den Augenblick seine Schuldigkeit getan – jetzt ist Dave wieder an der Reihe, um die Sicherungen reinzuschrauben. Auf diesen Moment hat Bernhard gewartet: Nachdem er erneut aktiviert wurde, schreitet er ins Badezimmer und kommt durch eine weitere Tür in den Kraftraum. Achtung – Szenenwechsel! Der Bildschirm erlischt kurz – jetzt sieht man Dr. Fred am Spielautomaten. Was wollte uns dieser visuelle Hinweis sagen? Keine Ahnung: Denn unmittelbar darauf sind Sie wieder bei Bernhard im Badezimmer (Abb. 6).

Mumie in der Wanne

Hier muß sich ein wichtiger Gegenstand befinden. Bernhard läßt seine Blicke über die Einrichtung schweifen: ein Schwamm, das Waschbecken, ein zerbrochener Spiegel, das Klo und die durch einen Duschvorhang verdeckte Badewanne. Kurz entschlossen zieht er ihn zurück – der Schreck läßt ihm

das Blut in den Adern gefrieren: In der Badewanne sitzt eine mumifizierte Leiche! Wer ist das unglückliche Opfer? Das hinter vorgehaltener Hand geflüsterte Gerücht, Dr. Fred sei ein Meister im Konservieren von Leichen, findet Bernhard auf schreckliche Weise bestätigt. Und dann steckt er die Mumien noch in die Badewanne – ein wahnsinniger Perversling, dieser Dr. Fred!

Hinter der Leiche entdeckt Bernhard eine verschwommene Schrift. Bernhard will den Wasserhahn an der Badewanne aufdrehen, merkt aber schnell, daß der Griff fehlt. Da fällt ihm ein, daß Dave in der Garage exakt das gleiche Exemplar achtlos eingesteckt und an ihn weitergegeben hat. Ob er paßt? Bernhard kramt ihn aus den unendlichen Tiefen seiner Hosentasche und versucht sein Glück: Dampfende Wasserstrahlen prasseln aus dem Duschkopf, füllen die Wanne und spülen die Mumie zum gegenüberliegenden Wannrand. Stop, das reicht! Bernhard dreht den Hahn wieder zu. Jetzt läßt sich die hinter der Mumie verborgene Schrift deutlich lesen: Bernhard notiert sich die Zahl, die im Text erscheint.

Schalten Sie um zu Dave und bewegen Sie ihn bis zu Ednas Tür, wo Sie ihn stehen lassen. Aktivieren Sie wieder Bernhard und schicken Sie ihn zur Bibliothek. Lassen Sie ihn dort das Telefon reparieren: Der Junge ist ein Genie, denn es funktioniert auf Anhieb! Das Spiel fordert Sie jetzt auf, eine Nummer einzugeben – haarscharf kombiniert, es ist die aus dem Badezimmer! Es klingelt bei Edna – offensichtlich war's ihre Nummer. Sie hebt ab und meldet sich. Bernhard verwickelt sie in einen belanglosen Small-Talk. Währenddessen schaltet man wieder zu Dave und läßt ihn in Ednas Zimmer schleichen. Die merkt nicht, daß sich Dave einen kleinen Schlüssel von ihrem Nachtschub grabscht. Neben dem Schränkchen führt eine Leiter nach oben; Dave erklettert sie vorsichtig, Sprosse für Sprosse. In dem Raum, zu dem die Leiter führt, hängt ein Bild an der Wand. Dave schiebt es zur Seite und findet darunter einen Wandtresor – natürlich verschlossen! Sich länger damit aufzuhal-

ten, bringt nichts – also zurück zu Bernhard. Der macht sich auf den Weg zum Swimmingpool.

Szenenwechsel: Der Bildschirm zeigt Eds Wohnung. Dr. Fred kommt gerade zur

Käfig bettelt, herausgenommen zu werden. Bernhard greift sich das Tierchen – und findet die bewußte Schlüsselkarte (unser Hamster hatte es sich darauf bequem gemacht). Das Sparschwein



[6] Hinter dem Duschvorhang: ein wichtiger Lösungshinweis!



[7] Zwei 10-Cent-Münzen einwerfen: erst dann blickt man per Teleskop ins Weltall

Tür herein und fragt Ed nach der Schlüsselkarte (das Ding ist im gesamten Spiel bisher noch nicht aufgetaucht!).

Wieder beim Swimmingpool füllt Bernhard den achtlos herumstehenden Krug mit Wasser und schleppt ihn in den dritten Stock. Hinter der letzten Tür in der Etage haust die fleischfressende Pflanze – Bernhard begießt sie eifrig mit Wasser aus dem Krug. Unheimlich, wie sie plötzlich in die Höhe schießt! Das war nicht geplant – daher schüttet Bernhard schnell die Cola-Flasche hinterher: Die Pflanze welkt und hört auf, zu wachsen.

Syd reißt jetzt das Spielgeschehen an sich und klingelt an der Haustür – was Ed veranlaßt, hinunterzugehen und nach dem Rechten zu sehen. Inzwischen kann sich Bernhard in Eds Zimmer umsehen. Ein kleiner Hamster im



[10] Ab, zum Jupiter: Das Raketent

hat's Bernhard ebenfalls angetan – aber es klebt auf der Tischplatte fest. Als er versucht, das Sparschwein mit Gewalt zu öffnen, geht's zu Bruch. Nur zwei Münzen – das ist die karge Ausbeute. Bernhard findet in Eds Zimmer nichts Wichtiges mehr und geht zurück zur fleisch-

fressenden Pflanze.

Der Bildschirm blendet nun kurz Dr. Fred am Spielautomaten ein, dann verfolgt er weiter Bernhards Weg. Über der verwelkten Pflanze entdeckt er eine Luke – unser

Münzen einwerfen soll. Bernhard erinnert sich an seine magere Beute aus dem zertrümmerten Sparschwein und steckt die Münzen in den Schlitz (eine nach der anderen, dabei stets rechten Knopf



[8] Sandy als Versuchskaninchen: Dr. Fred bei den Vorbereitungen zur Operation



[9] Die Wurzel allen Übels: der außerirdische Meteor im Versuchslabor



Auto startet mit brisanter Fracht

Freund benutzt die Pflanze als Kletterbaum, drückt den Verschlag auf und krabbelt in einen unbekannteren Raum mit einem riesigen Teleskop (Abb. 7). Damit scheint man Umlaufbahnen von Meteoriten beobachten zu können. Auf der Kontrolltafel steht zu lesen, daß man zwei 10-Cent-

drücken!). Der Blick durchs Teleskop bringt eine Menge Zahlen, die man sich unbedingt notieren sollte. Eventuell die Zahlenkombination für den Wandtresor! Dave soll's doch gleich mal probieren: Die Stahltür geht auf, aber außer einem verschlossenen Umschlag ist absolut nichts drin! Also reißt Dave den Briefumschlag auf – zum Vorschein kommt eine 25-Cent-Münze (exakt solche verwendet man z.B. bei den »Einarmigen Banditen« in den Spielhöhlen von Las Vegas!). Na, klingelt's? Die Münze paßt in Dr. Freds Spielautomat! Diesmal muß sich Syd als charmanter Telefonplauderer produzieren und Edna ans Telefon fesseln, damit Dave unbehelligt die Statue im ersten Stock erreichen kann. Neben der Treppe ist eine Tür – Dave macht sie auf und betritt das Zimmer mit

dem Spielautomat.

Der Monitor verdunkelt sich wieder: Dr. Fred kommt in Ednas Zimmer und unterhält sich mit ihr über seine Super-Maschine. Er teilt Edna mit, daß er den Strom kurzfristig abschalten will.

Der Automat taucht wieder auf. Dave muß sich ranhalten – jeden Moment kann der Strom wegbleiben! Dave probiert alle Spiele durch – nur langweiliger Kram! Beim Game »Meteor Mess«, das er obendrein noch verliert, schreibt sich Dave sorgfältig alle Nummern der High-Score-Liste ab. Dann läßt er den Spielautomat stehen und geht nach unten in Richtung Kerker. Siedendheiß fällt ihm ein, daß er ohne Bernhard das Kerkerverlies nie und nimmer betreten kann: Der Türgriff fehlt noch immer! Bernhard muß aktiviert werden, der das bereits bekannte Spielchen mit dem Kobold wiederholt. Achtung: Vorher sollte er noch die Schlüsselkarte an Dave weitergeben!

Dave ist wieder im Reaktorraum. Die Tür läßt sich mit dem rostigen Schlüssel öffnen – der Zugang zum Kerker ist frei! Dort steht Dave schon wieder vor einer verschlossenen Tür. Vielleicht geht's mit der Schlüsselkarte? Von wegen, Niete! Halt, den leuchtenden Schlüssel hat Dave noch nirgends ausprobiert... Spitze, die Tür öffnet sich! Schikane laß nach, dahinter verbirgt sich eine zweite Tür, die ebenfalls verschlossen ist. Als Dave versucht, sie aufzumachen, erscheint wieder ein Zahlenquadrat. Dave gibt eine Nummer aus der High-Score-Liste des Spielautomaten ein – die Tür geht auf! Sie führt ins geheime Labor des Dr. Fred. Immer dran denken: Auch jetzt sollten Sie den aktuellen Spielstand auf Disk speichern! Ein paar Schritte weiter rechts ist wieder eine Tür, die sich problemlos öffnen läßt...

Dave traut seinen Augen kaum: Sandy ist an eine Maschine gefesselt, daneben macht sich Dr. Fred zu schaffen (Abb. 8). Der Unhold bemerkt Dave sofort und schreit nach seinem Tentakel. Pech für ihn – das Biest kommt nicht! Unbeirrbar steuert Dave auf die Maschine zu, um Sandy zu befreien. In die Enge getrieben, sieht der wahnsin-

nige Wissenschaftler keinen Ausweg mehr und sagt mit dumpfer Stimme zu Dave: »Du hast meine Sicherheitsvorkehrungen überwunden. In zwei Minuten fliegt das Haus und wir alle damit in die Luft!«. Dann schaltet er die Selbstzerstörungs-Automatik ein. Da ihn Dr. Fred offensichtlich nicht daran hindert, beeilt sich Dave, seine Rettungsaktion glücklich zu beenden. Neben der Zerstörungsautomatik steht ein Schrank. Dave öffnet ihn und findet einen Strahlenanzug, den er sofort überstreift. In fieberhafter Eile blickt Dave sich um: Weiter hinten ist eine Tür, die sich mit der Schlüsselkarte öffnen läßt. Dahinter verbirgt sich Dr. Freds Allerheiligstes: der Meteorraum. Dave legt den Kippschalter neben der Tür nach unten.

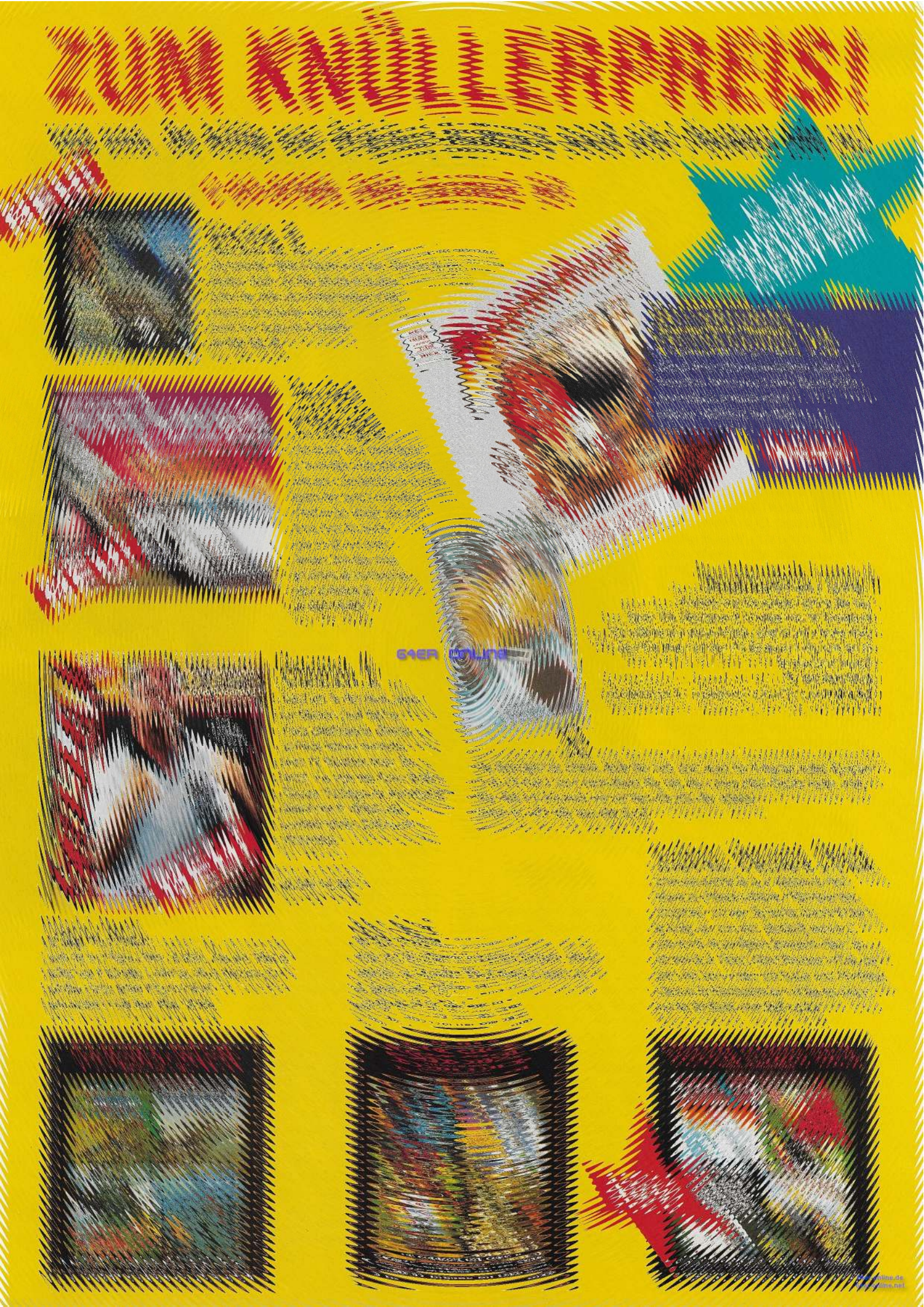
Ab ins All

Der Bildschirm verdunkelt sich zum xtenmal, Dr. Fred erscheint und gibt eine aufschlußreiche Erklärung ab: »Ich werde jetzt nicht mehr vom Meteor gesteuert und versuche, die Selbstzerstörungsautomatik wieder abzustellen!«. Klar, daß er's alleine nicht schafft: Er bittet Dave um Hilfe. Furchtlos nähert er sich dem Meteor und nimmt ihn einfach in die Hand (Abb. 9). Wohin führt die Tür rechts? Dave öffnet sie – und ist in der Garage. Dort steht noch immer das Raketenauto. Ratlos blickt er sich um – was weiter? Da fällt ihm der gelbe Schlüssel ein – der fürs Kofferraumschloß! Wie gehabt – der Deckel geht hoch; Dave packt den Meteor hinein und schlägt den Kofferraumdeckel zu. Jetzt versucht Dave den gelben Schlüssel am Zündschloß: Die Auto-Rakete startet und verschwindet auf Nimmerwiedersehen in den Weiten des Alls (Abb. 10)! Hoffentlich verschwindet sie in einem der schwarzen Löcher.

Puh, das war ein hartes Stück Arbeit: Das Spiel ist geschafft, der Killer-Meteor zum Teufel gejagt und Dr. Fred vom schrecklichen Einfluß der Außerirdischen erlöst. Mit blumenreichen Worten entschuldigt er sich bei unseren Freunden für den Wirbel, den's um die Befreiung Sandys gab. Nerven hat der Mann... (bl)



WATER CULTURE



6468 101178

Komplettlösung

Gateway to the



von Malte Geuting

Wir wachen in Yartar (Verbindungsstadt zwischen Osten und Westen) auf. Zuerst wissen wir nicht, was passiert ist, doch nach einer Weile kehrt die Erinnerung zurück. Diebe hatten uns gestern Abend bei der Feier etwas Schlafpulver ins Essen geschüttet und uns ausgeraubt als wir schliefen. Nur die Kleider und etwas Geld haben sie uns gelassen. Wir verfluchen uns für solch eine Dummheit, aber das bringt uns auch nicht unsere gestohlenen Sachen zurück. Meine fünf Freunde und ich verlassen das Inn in Richtung Waffenhändler. Nach kurzer Zeit sind wir wieder voll einsatzbereit. Das letzte Geld ist aber nun aufgebraucht, und wir durchstöbern die Stadt in der Hoffnung auf neue Aufträge, welche den Geldbeutel wieder aufbessern sollen. An einem alten Häuserblock sehen wir, wie ein Mann von Dieben überfallen wird. Endlich gibt's für uns mal wieder was zu tun. Während meine Kameraden den Mann aus der Gefahrenzone schleppen, bekämpfe ich die vier Würmer. Kurz darauf ist der Kampf zu meinen Gunsten entschieden. Der gerettete heißt Krevish, er erzählt uns, daß sein Meister noch unbedingt kampferfahrene Helden braucht, die vor keiner Gefahr zurückschrecken. Wir treffen Krevishs Auftraggeber in einem Versteck. Dieser teilt uns mit, daß in Mesme ein gemeingefährlicher Dieb herumläuft, welcher die Stadt unsicher macht. Diesem sollen wir seine Lebenszeit verkürzen.



Mit Freude nehmen wir den Auftrag an.

Auftrag 1

Als wir Mesme betreten, lesen wir auf einem Blatt, daß es für jeden erschlagenen Troll 100 Goldstücke Belohnung gäbe. Daraufhin begeben wir uns sofort zum Trollviertel. Nach einigen Minuten sind die Trolle niedergemetzelt. Nun begeben wir uns in die »City Hall«, um die versprochene Belohnung einzusacken. Jack Sinclair, unser Dieb, findet im Haus neben der »City Hall« eine Geheimtür. Nichts wie rein! In einem großen Raum entdecken wir den gesuchten Dieb. Meine Hiebe verletzen ihn so sehr, daß er stirbt. Kara, unsere Klerikerin, schnellst vor, um ein Papier zu retten, welches der Dieb noch mit seinem letzten Atemzug angezündet hat.

Die Blätter die man hiermit in die Finger bekommt, erzählen von einem der zahlreiche Kämpfe an der »Savage Frontier«. Die wackere Party kämpft dort gegen die Truppen des Bösewichts Vaalga-mon.

Nun lassen wir die Gefangenen im Nebenraum frei. Auf dem Papier steht etwas über ein Treffen in Silverymoon, einer Stadt im Trolland. Also reisen wir nach Silverymoon, um das Treffen dieser Bösewichter zu verhindern.

Auftrag 2

Wir betreten die Stadt und wollen auf dem schnellsten Wege zum lokalen Inn, um uns die auf der Reise zugezogenen Verletzungen auszukurieren. Doch es kommt alles anders. Jack Sinclair findet mal wieder eine Geheimtür. Von dort aus gelangen wir in einen großen Raum. Leider sind die hier Wache stehenden Trolle nicht so freundlich. Nach kurzem Kampf gelangen wir in den Nebenraum. Hier finden wir den Helfer des Magiers Amanitas. Dieser erzählt uns, daß sein Meister entführt und nach Everlund geschafft wurde. Er will, daß wir so schnell wie möglich nach Everlund aufbrechen, da Amanitas etwas über die großen Bösen weiß, ist er doch ihr mächtigster Gegner. Wir bleiben aber noch und warten das Treffen der Trolle ab. Beim Waffenschmied bekommen wir dann einige In-

formationen über Everlund. Er gehört zum Bösen, aber wir machen uns dies zunutze.

Auftrag 3

In Everlund machen wir uns auf die Suche nach Amanitas. Wir finden ihn nach einigen Tagen in einem Haus. Dort entdecken wir eine Geheimtür, die von Owlbeards bewacht wird. Sie führt in einen langen Gang. Wir schleichen umher und finden Amanitas in einem großen Raum gefesselt und geknebelt. Wir befreien ihn und er erzählt uns seine Geschichte. Wir hören gespannt zu. Zum Schluß sagt

Savage Frontier



Die Party trifft auf in den Abenteuern an der Savage Frontier auf zahlreiche Freunde und Feinde. Es ist also Vorsicht geboten, denn so mancher Gefährte von Vaalgamon lauert heimtückisch.

er uns, daß die Basis der Kraken wahrscheinlich in Yartar ist und, daß die bösen Zhentarims versuchen, mit Hilfe der vier Statuetten eine

Brücke durch die unpassierbare Wüste zu legen. Wir müssen die vier Statuetten finden und nach Ascore bringen, bevor dies Vaalgamon der Führer der Zhentarims tun kann. Amanitas, er gibt uns den »Ring of Reserval« und erzählt weiter, daß dieser Ring über die vier Statuetten gelegt werden muß, damit die Zhentarims zerstört werden. Aber das muß auf der Pyramide in Ascore geschehen. Er gibt uns noch eine Scheckkarte, mit der wir sage und schreibe 38 000 Platinmünzen auf jeder Bank abheben können. Dann verabschiedet sich Amanitas von uns. Er sagt noch, daß wir ihn immer in Secomber besuchen können. Wir verlassen Evelund in Richtung Yartar, um den Kraken mal so richtig auf die Finger zu klopfen.

Auftrag 4

Wir durchsuchen Yartar, können aber nichts finden, was darauf hinweist, daß sich hier die Basis der Kraken be-



findet. Also verlassen wir Yartar in Richtung Secomber. Wir wollen uns Rat bei Amanitas holen. In Secomber ist das Stadttor versperrt. Wir werden so urplötzlich angegriffen, daß wir keine Abwehrmöglichkeit haben. Die Kraken schleifen uns in ein geheimes Versteck unter Yartar. Wir werden in ein Gefängnis gesperrt und Vaalgamon macht sich über uns lustig. Er will uns bis zum Ende unserer Tage hier in diesem Gefängnis verrotten lassen. Doch Fire Bird, unser Paladin, hat dazu keine Lust und sucht das Gefängnis Schritt für Schritt ab. Und tatsächlich, er findet im Lüftungsschacht einen Hebel, mit dessen Hilfe sich die Tür öffnen läßt. Vorsichtig schleichen wir durch die Räume und finden in den dunkelsten Winkeln einige magische Gegenstände. Dann kommen wir an eine bewachte Tür, er-

schlagen die Wachen und betreten den Raum. Es ist das Zimmer des Krakenkommandanten. Er jagt seine Leibgarde auf uns, doch auch die kann ihn nicht mehr retten. Eine Wendeltreppe führt zu einem großen Wasserbehälter. Wir steigen nach oben und sehen, daß eine Brücke über den Behälter führt. Doch plötzlich gibt die Brücke nach, und wir stürzen ins Wasser. Leider sind wir hier nicht allein. Fünf große Squids haben sich in den Kopf gesetzt, uns zu verspeisen. Die Giganten greifen so verbissen an, daß wir sie nur mit Mühe zurückschlagen können, da im Wasser keine Zaubersprüche wirken. Erschöpft steige ich mit meinen Kameraden an der anderen Seite aus dem Wasser, und wir sind wieder in Yartar.

Auftrag 5

In Secomber angekommen, besuchen wir unseren alten Freund Amanitas, der uns nach Luskan schickt, weil er dort die Statuette des Ostens vermutet. In Luskan begeben wir uns sofort ins Inn, denn auf dem Weg hierher, mußten wir furchtbare Kämpfe bestehen. Nachdem wir unsere Verletzungen verbunden haben, stöbern wir in der Stadt herum. In einigen Häusern

Auftrag 6

Schon wieder nach Luskan! Wir begeben uns zum Reisebüro und buchen eine Fahrt nach Tuern. Dort angekommen, wandern wir auch in die Nordstadt. Im Osten sehen wir ein großes Schloß. Wir betreten es und müssen feststellen, daß es in eine Pirkirche umgewandelt worden ist. Ein heißer Kampf ent-

gibt es magische Gegenstände, die wir gerne mitnehmen. Plötzlich stehen wir vor dem monströsen Turm des Magiers, in dem Amanitas die Statuette des Ostens vermutet. Ehrfürchtig betreten wir ihn. Wir steigen die erste Treppe hinauf und treffen auf Owlbears, die uns direkt attackieren. Jack Sinclair lacht sie aus und findet noch beim Kämpfen eine Geheimtür. So gelangen wir in einen Raum, an dem es keinen Ausgang gibt. Klar, unser Magier findet aber einen Hebel. Wir benutzen ihn, und plötzlich sind wir in einem kleinen Raum im Nebenarm des Turms. In einem grossen Raum foltern einige Owlbears einen Magier. Wir erschlagen sie von hinten und befreien den Magier, der sich als Brinshaar zu erkennen gibt. Nun kämpfen wir uns Raum für Raum weiter, bis wir dem Magier des Turms Auge in Auge gegenüberstehen und ihn bezwingen. Wir erbeuten die Statuette und wollen den Turm verlassen. Da stellt sich uns Brinshaar in den Weg. Er verhöhnt uns und will die Statuette. Nach diesem kleinen Zwischenfall und dem schnellen Tod des Magiers verlassen wir Luskan in Richtung Secomber. Amanitas schickt uns aber sofort wieder zurück, denn auf den »Purple Rocks« soll sich die Statue des Westens befinden.

brennt. Schließlich können wir den Kampf zu unseren Günstigen entscheiden. Im Nebenraum finden wir einen alten Mann, der uns als Dank für seine Rettung eine magische Rüstung schenkt. Jetzt finden wir noch im Westen zwei Fire Gigants, die einen »Meteorite Ore« besitzen. Diesen nehmen wir mit, denn in Neverwinter soll es einen Waffenschmied geben, welcher ein magisches Schwert machen kann. Dann treffen wir in einem Geschäft auf Piraten, die wir ins Jenseits schicken. Jetzt buchen wir eine Reise zur Nachbarinsel. In Gundarlun angekommen, finden wir beim durchstöbern eine Geheimtür. Diese führt uns zu Jagaerda. Krevish unterhält sich mit ihr. Sie erzählt, daß sie hier von Piraten festgehalten wird und eine Prinzessin ist. Wir bringen sie zurück zu ihrem Vater, der sie schon sehnsüchtig erwartet. Als Dank bekommen wir eine Belohnung und wichtige Informationen über die »Purple Rocks«. Er sagt, daß uns ein Boot von Tuern aus zu den »Purple Rocks« bringen kann. Also buchen wir wieder eine Reise nach Tuern. Doch es kommt alles anders. Das Schiff sinkt in Minutenschnelle da es von riesigen Squids angegriffen wird. Wir springen über Bord und gelangen nach drei Tagen auf offener See endlich an Land. Wir sind auf Utheraal, der Nachbarinsel von Trisk. In einem großen Haus finden wir den Führer des Dorfs, der uns die traurige Geschichte der Menschen hier auf der Insel erzählt. Sie werden von den Kraken auf der Nachbarinsel zu Geldabgaben gezwungen. Können sie nicht zahlen, werden sie als Sklaven entführt. Wir erfahren auch, daß die Insel Trisk das Headquater der Kraken ist. Wir helfen den Bewohnern von Utheraal indem wir den Leuchtturm zerstören. In einem Nachbarhaus finden wir ein Boot mit dem wir nach Trisk übersetzen. Wir ziehen das Boot aus dem Wasser

und verstecken es. Ganz vorsichtig schleichen wir durch die Basis und gelangen so in einen großen Raum. Sklaven sind hier an der Arbeit. Aber unsere Augen haften auf einer riesigen Perle, die von Krakenwachen geschützt wird. Es kommt zu einem mörderischen Kampf. Krevish und Killer sinken verletzt zu Boden. Doch wir kämpfen wie die Berserker und gewinnen schließlich die Oberhand. In der Riesenperle ist die Statuette des Westens versteckt. Wir behandeln unsere Wunden und verlassen dann Trisk mit unserem Boot nach Neverwinter.

Auftrag 7

Wir begeben uns direkt zum Waffenschmied und geben ihm den »Meteorite Ore«. Er sagt uns, daß wir in drei Tagen zurückkommen sollen,

um das Schwert abzuholen. Wir verlassen die Stadt in Richtung Port Llast und laufen durch's Dorf zur »Gallant Prince«. Auf dem Schiff finden wir in einem Raum einen »Magic Mouth«. Ihm sagen wir »Kas« und wir dürfen den Raum dahinter

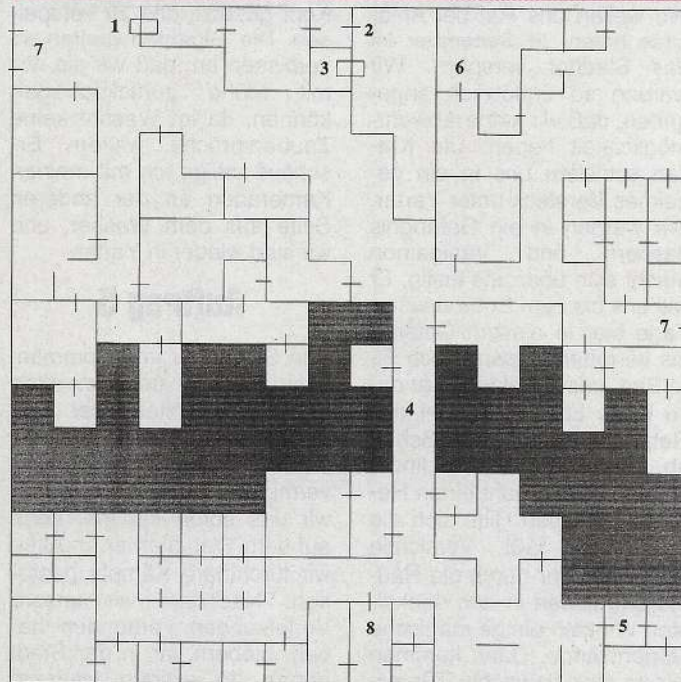
betreten. Hier vernichten wir die Untoten und die Magiere. Dann verlassen wir Port Llast.

Auftrag 8

Hier sind wir also in Loudwater. Amanitas schickt uns nach Llorck, aber wir müssen, um dorthin zu kommen, durch Loudwater reisen. Wir streifen durch die Stadt und gehen in eine Bar. Diese verlassen wir durch die Osttür. Auf der Kreuzung treffen wir auf Feinde, die uns angreifen, aber ihren Verbündeten noch zurufen: »Sie kommen durch die Bar«. Nach der Schlacht laufen wir zur Brücke, weil wir dort die Hauptarmee vermuten. Wir wollen ja keinen Kampf verpassen. Leider ist es wirklich eine kleine Armee. Nach einem endlos erscheinenden Kampf ist die Armee zerschlagen und Vaalgamon geflohen. Wir verlassen Loudwater nun durch das Osttor und reisen nach Llorck. In Llorck betreten wir die lokale Bar, um etwas zu trinken. Der

Silvermoon

- | | |
|--------------|--------------------------|
| 1 Geheimtuer | 5 Verkäufer |
| 2 Trolle | 6 Räuberschatz |
| 3 Eric | 7 Ausgang |
| 4 Brücke | 8 Auskunft über Amonitas |



Die Party

Um im Abenteuer gut über die Runden zu kommen, stellt man folgende Party zusammen:
 Human Fighter
 Human Ranger
 Human Paladin
 Human Rouge
 Human Magic User
 Human Cleric



Legende

	Mauer		Wasser
	Tür		Tür, nur in Pfeilrichtung offen
	Geheimtür		Bogentür

Dank fliegen sie uns auf den höchsten Berg. Dort angekommen, laufen wir in die Höhle. Wir finden sofort eine Geheimtür, die uns ins Innere des Berges führt. Von dort aus gelangen wir an eine Kreuzung und weiter in einen Raum, in welchem die Statuette des Südens liegt. Doch leider befindet sich auch Ceptienne in diesem

Wirt jedoch drückt einen Hebel, und wir fallen in ein tiefes Loch. Bald merken wir, daß wir in einem langen Gang stehen. Wir laufen ihn entlang und sind plötzlich in einer Arena. Vaalgamon lacht uns aus und berichtet uns, daß wir nur dann unser Leben behalten dürfen, wenn wir drei Kämpfe bestehen. Wir siegen, und er verkündet uns, daß er uns zwar unser Leben geschenkt hat, aber nur heute, und lacht. Wir werden in eine Zelle gesperrt. »Rishpal« befreit uns und wir nehmen ihn in unserer Party auf. Nun durchstöbern wir die Arena und lassen die in einer Zelle gefangenen Oger frei. Aber wir kommen auch an eine Geheimtür. Nun streifen wir durch die Räume und finden doch tatsächlich die Statuette des Nordens. Auch hier ist eine Geheimtür, die uns wieder hinaus in die Stadt führt. Nun verlassen wir Lorkh in Richtung »Star Mounts«.

Auftrag 9

Vor den Bergen treffen wir auf Vögel, die von Riesenschlangen angegriffen werden. Wir helfen ihnen, und als

Raum. Sie verkündet uns, daß unsere Lebenszeit sich dem Ende zuneigt. Es kommt zu einem für uns unwürdigen Kampf. Nun endlich haben wir alle Statuetten erbeutet und machen uns auf den Weg nach Secomber, wo unser alter Freund Amanitas auf uns wartet. Rishpal verabschiedet sich von uns, weil er in diesem Teil der Realms nicht erwünscht ist.

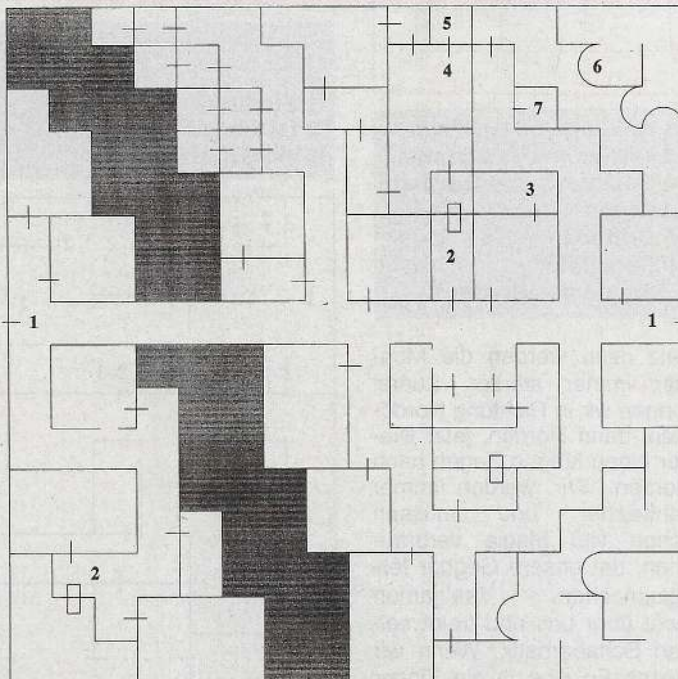
Auftrag 10

Amanitas sagt uns nun, da wir alle vier Statuen haben, müssen wir sofort nach Ascore aufbrechen, um Vaalgamons Plan zu verhindern. Er gibt uns noch ein paar Tips und verabschiedet sich von uns. Er ruft uns nach, daß Vaalgamon seine ganze Armee in Ascore sammeln wird, um uns aufzuhalten. Wir lachen, denn wir kennen ja diesen Feigling noch von Loudwater und Lorkh her. »Ihr







solltet ihn nicht unterschätzen«, flüstert er. Wir sind so gut ausgerüstet, daß wir es mit jeder Armee aufnehmen können. Besonders mit der von Vaalgamon. Amanitas hofft, daß wir recht behalten und wünscht uns alles Gute. Also auf nach Ascore! Auf dem Weg wollen wir noch Sundabar, eine Verbindungstadt zwischen Ascore und dem Westen, besuchen. Als wir gerade ein paar Häuser durchsuchen, treffen wir auf einige Hausbesitzer, die uns Informationen über die Stadt geben. Jetzt wollen wir aber wirklich nach Ascore und begeben uns zum östlichen Tor. Doch was ist das? Es scheint, daß eine ganze Ettinarmee an der anderen Seite der Brücke ist. Wir schleichen uns an die Armee heran, denn wenn wir hier Vaalgamons Armee schlagen, brauchen wir dies nicht in Ascore zu tun. Ich ziehe meinen Zweihänder aus der Scheide und will gerade einen Ettin von hinten erschlagen, als er sich vor meinen Augen auflöst. Kar läuft vor und lacht: »Alles sind nur Illusionen«, sagt er. Ich aber traue dem Frieden nicht und sehe an einer Kreuzung einen Springbrunnen. Ich rufe meine Kameraden, und wir nähern uns ihm gemeinsam. Er spricht und will, daß wir die vier Statuetten in sein Wasser werfen. Als Ausgleich sollen wir unzählbar viele Goldmünzen bekommen. Ich lasse mich nicht täuschen und schlage mit dem »Sword of Stonecutting« auf den Brunnen ein. Dieser verwandelt sich in einen »Stone Golem« und greift mich an. Aber tödlich getroffen sinkt er selbst zu Boden. Jetzt begeben wir uns zum nordöstlichen Tor. Wir töten den lokalen Führer der bösen Armeen und verlassen Sundabar. Nun in Ascore angekommen, ruhen wir uns erstmal aus und schauen uns dann in der Stadt um. Beim Durchstöbern finden wir einige Schätze, aber auch viele Untote. Durch eine Geheimtür gelangen wir nach

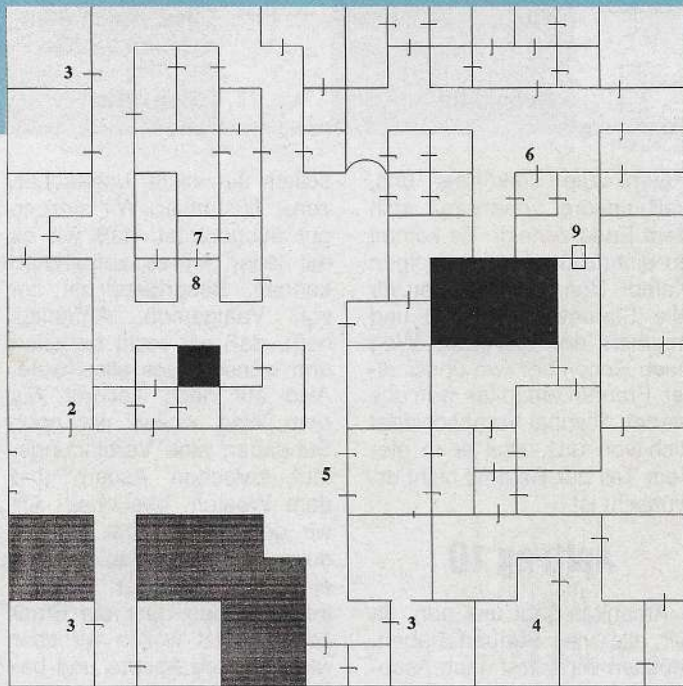
Mesme

- 1 Stadttore
- 2 Geheimtüer
- 3 City Hall
- 4 Dieb
- 5 Gefangener
- 6 Trolle
- 7 Trollverfolgung,
- 100 Goldstücke pro Troll



Legende

	Mauer		Wasser
	Tür		Tür, nur in Pfeilrichtung offen
	Geheimtür		Bogentür



Lork

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| 1 Eingang | 6 Burg |
| 2 Falle | 7 Tempel |
| 3 Wächter | 8 Ankunft in der Arena |
| 4 Medusa | 9 Geheimtür |
| 5 Palast von Lord Geitdarr | |



Arena von Lork - Underground

- | |
|-------------------------|
| 1 Ankunft von der Falle |
| 2 Treffen mit Vaalgamon |
| 3 Gefängnis und Risphal |
| 4 Orges |
| 5 Griffons |
| 6 Geheimtür |
| 7 Statue des Nordens |

langem Suchen in einen Gang, in dem Vaalgamon uns nun verkündet, daß unsere letzte Stunde geschlagen hat. Wenn wir uns gut hielten, würden wir von ihm selbst vernichtet werden. Das Lachen vergeht uns schnell, als wir merken, was Vaalgamon gemeint hat. Nach den Kämpfen können wir uns nicht ausruhen und werden immer schwächer, aber im Gegen-

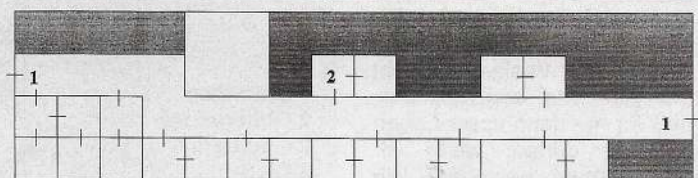
satz dazu werden die Monster immer stärker. Zuerst rennen wir in Richtung Nordosten, dann Norden, jetzt wieder einen langen Bogen nach Norden. Wir werden immer schwächer und müssen schon viel Magie verbrauchen, um unsere Gegner fertigzumachen. Vaalgamon lacht über uns und treibt seinen Schabernack. Wenn wir diesen Feigling in die Finger

kriegen, so schwören wir, werden wir ihn töten. Nun rennen wir in Richtung Westen, dann sehen wir im Norden eine Tür, die uns zur Pyramide führt. Vaalgamon ist rot vor Wut und greift uns mit seiner Leibgarde an. Er ist ein sehr starker Gegner (hp=140, ac=-6, Waffe=Longsword +6). Während ich mich um Vaalgamon kümmere, stürzen meine Freunde sich auf die Leibwächter. Immer wieder treffe ich Vaalgamon mit entsetzlichen Hieben, aber auch er antwortet mir mit fast genauso starken Schlägen. Ich habe endlich einen ebenbürtigen Gegner gefunden. Ohne Jack Sinclair, der ihm einen Schwerthieb von hinten verpaßt, hätte ich ihn nicht klein bekommen. So aber war er abgelenkt und ich kann ihn mit einem Zweihänder

durchbohren. Nach diesem furchtbaren Kampf eilen wir durch die Tür zur Pyramide. Vaalgamon aber lebt noch und folgt uns mit seiner Armee. Die Geister der Pyramide gehen auf ihn los und machen ihm ein Ende. Die führerlose Armee umzingelt uns, aber greift nicht an. Krevish sagt, daß er in Wirklichkeit für Amanitas arbeitet und uns helfen soll. Wir rennen die Pyramide hinauf und setzen alle vier Statuetten an ihren Platz. Nun verschwindet eine Wand. In dieses Zimmer legen wir den »Ring Of Reserval«, und die Pyramide fängt an zu leuchten. Ihre Strahlen zerstören die feindliche Armee. Wir haben es geschafft! Ascore ist von allem Bösen befreit, und wir reisen wieder nach Yartar zurück, wo wir als Helden gefeiert werden!

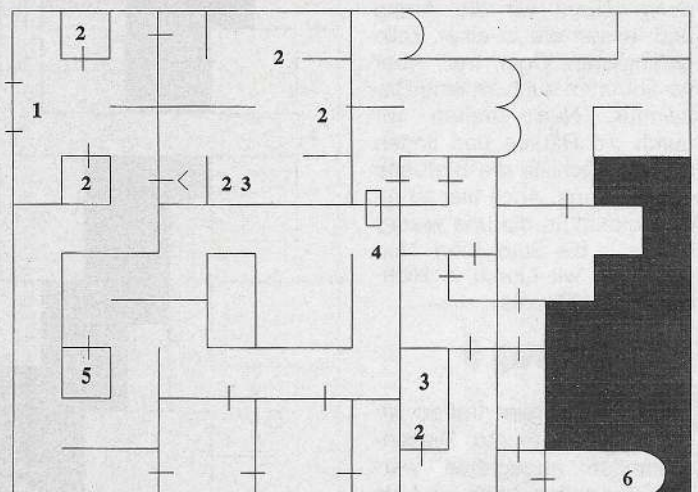
Secomber

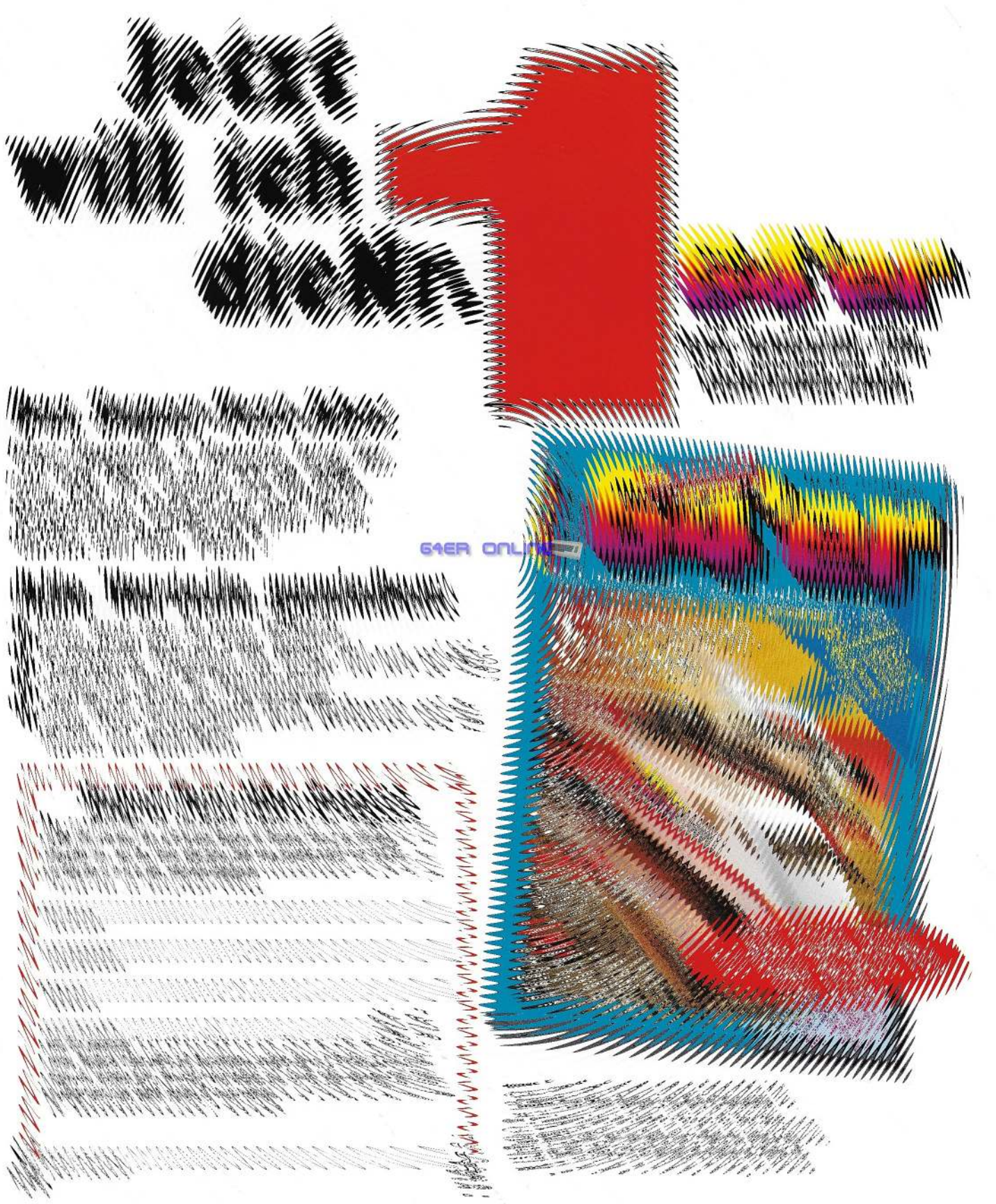
- | | |
|-------------|---------------------|
| 1 Stadttore | 2 Haus von Amanitas |
|-------------|---------------------|



Ascore

- | | |
|---------------------|----------------|
| 1 Stadttor | 4 Geheimtür |
| 2 Untote greifen an | 5 kleiner Mann |
| 3 ein Schatz | 6 Vaalgamon |





64ER ONLINE



64er ONLINE