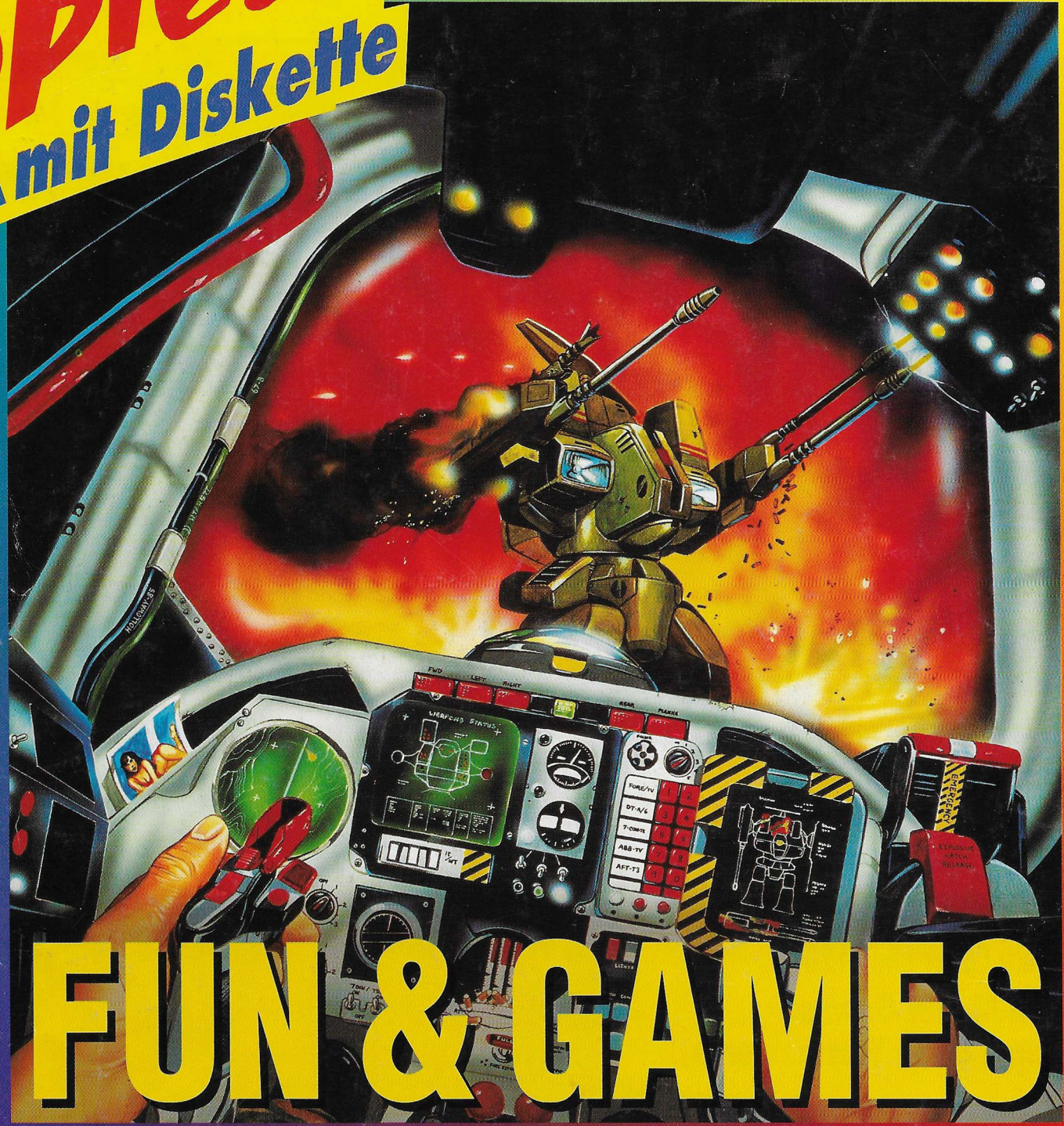


TOP SPIELE 64'er



mit Diskette

★ DISKETTE IM HEFT ★



FUN & GAMES

Geschicklichkeits-Games: *Perfect Symetrie, Star Brain*
Help-Line: *Tips, Karten und Komplettlösungen zu Spielen*
Story: *Fantasy, Hi-Tech, Action und Horror in Rollenspielen*
Golden Pyramids: *35 neue Level der kniffligen Schatzsuche*

down with it



64ER ONLINE



HALLO FREAX !

Frischfutter für Eure Spielmaschine bieten wir auch in der sechsten Ausgabe von Top-Spiele. Es gibt eine randvolle Diskette mit Spielen der Extra-Klasse und viel Lesestoff. Neben einem Ausflug in die Welt der Brettspiele haben wir auch reichlich Tips und Tricks zu C-64-Spielen ins Magazin gepackt. Mit diesem Riesenschwung zum Thema "Hallo Fans!", kommen wir dem Wunsch zahlreicher Leser nach und liegen sicher ganz auf Eurer Linie. Da wir den Hahn bei der Software nicht zudrehen wollten, haben wir in dieser Ausgabe auf eine Oberfläche verzichtet. Es war einfach kein Platz mehr auf der Diskette, um einen komfortablen Loader draufzuspielen. Wir denken, das ist in Eurem Sinne und wünschen viel Spaß beim Spielen.

Unsere Story über die Brettspiele ist ein Tanz auf dünnem Eis. Sicher wird's einige Leser geben, die den Stoff verschlingen und andere wieder, die die Seiten am liebsten aus dem Heft reißen wollen. Ob und wie Euch unser Ausflug gefallen hat, könnt Ihr in unserer Umfrage kundtun und dabei einen von drei tollen Preisen gewinnen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe von Top-Spiele wünscht Euch Euer

Leo



TOP SPIELE MAGAZIN

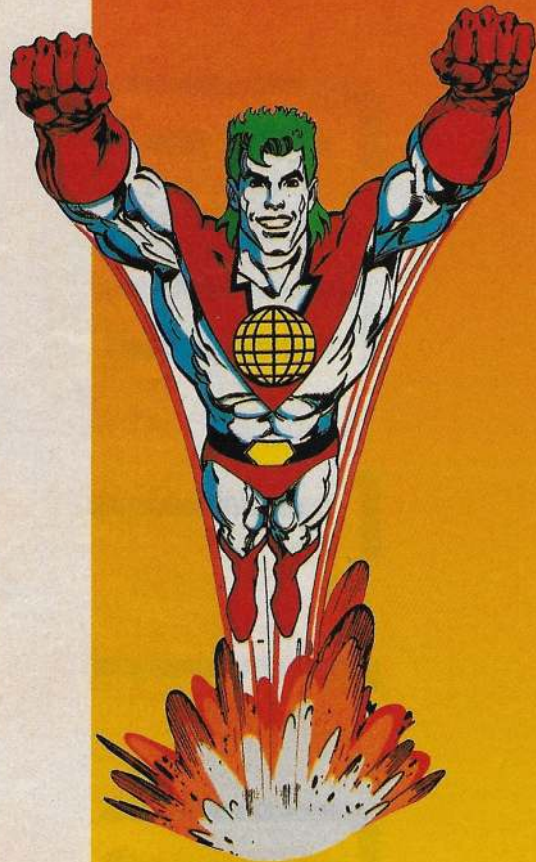
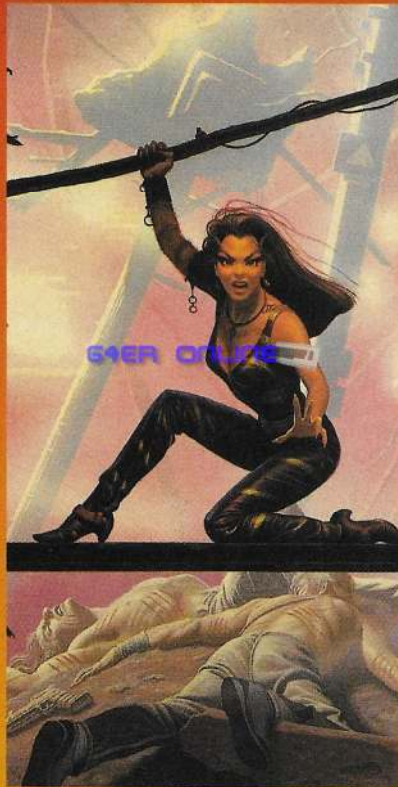
magazin online

IMPRESSUM

Chefredakteur: Georg Klinge (gk)
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Projektleitung: Jörn-Erik Burkert (lb)
 verantwortlich für den Inhalt
Chef vom Dienst: Uschi Anders
Textchef: Jens Maasberg
Mitarbeiter der Redaktion: Pierre Juház
Redaktionsassistentin: Helga Weber
Layout/DTP: Erich Schulze
Titel: Fantasy Productions, FASA
Titellayout: Arno Krämer
Fotographie: Roland Müller
Anzeigenleitung: Peter Kusterer
Leitung Herstellung und Technik:
 Klaus Buck,
 © 1993 Markt & Technik
 Verlag Aktiengesellschaft
Vorstand: Carl Franz von Quadt (Vors.),
 Dr. Rainer Doll
Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppel
Direktor Zeitschriften: Michael Pauly
Anschrift des Verlages:
 Markt & Technik Aktiengesellschaft
 Postfach 1304,
 85531 Haar bei München
 Telefon 0 89/46 13-0
 Telex 52 20 52
 Telefax 0 89/46 13-50



Geschicklichkeits-Games: Perfect Symetrie, Star Brain
Help-Line: Tips, Karten und Komplettlösungen zu Spielen
Story: Fantasy, Hi-Tech, Action und Horror in Rollenspielen
Golden Pyramids: 35 neue Level der kniffligen Schatzsuche



Seite 21

Seitenweise Spielertips
 von Freaks für Freaks –
 eine Auswahl der besten
 Einsendungen zur
 Rubrik "Hallo Fans"

Seite 13

Star Brain –
 Weltraumabenteuer
 in Richtung des Planeten
 Alpha Centaurie – voller Fallen
 mit Tetris-Steinen



INTERNES

Editorial	3
Impressum	4
Umfrage	11
Diskette	18/19

STORY

Brettspiele und was sie taugen 6
 Spaß mit Würfeln und Freunden
 am Brett mit spannenden
 Fantasy- und Abenteuer-
 spielen

SPIELE

Star Brain	13
Tetris und Ballerspiel in einer genialen Mischung	
Golden Pyramids Extra	14
34 neue und spannende Level zum Spiel	

Seite 6

Zerreißprobe für aktuelle Rollenspiele:
 Grenzenloser Spielespaß auch für
 C-64-Game-Freaks

ALT

Perfect Symetrie 20
Denk-Puzzle um Shapes und Formen

SPIELE-DEMO

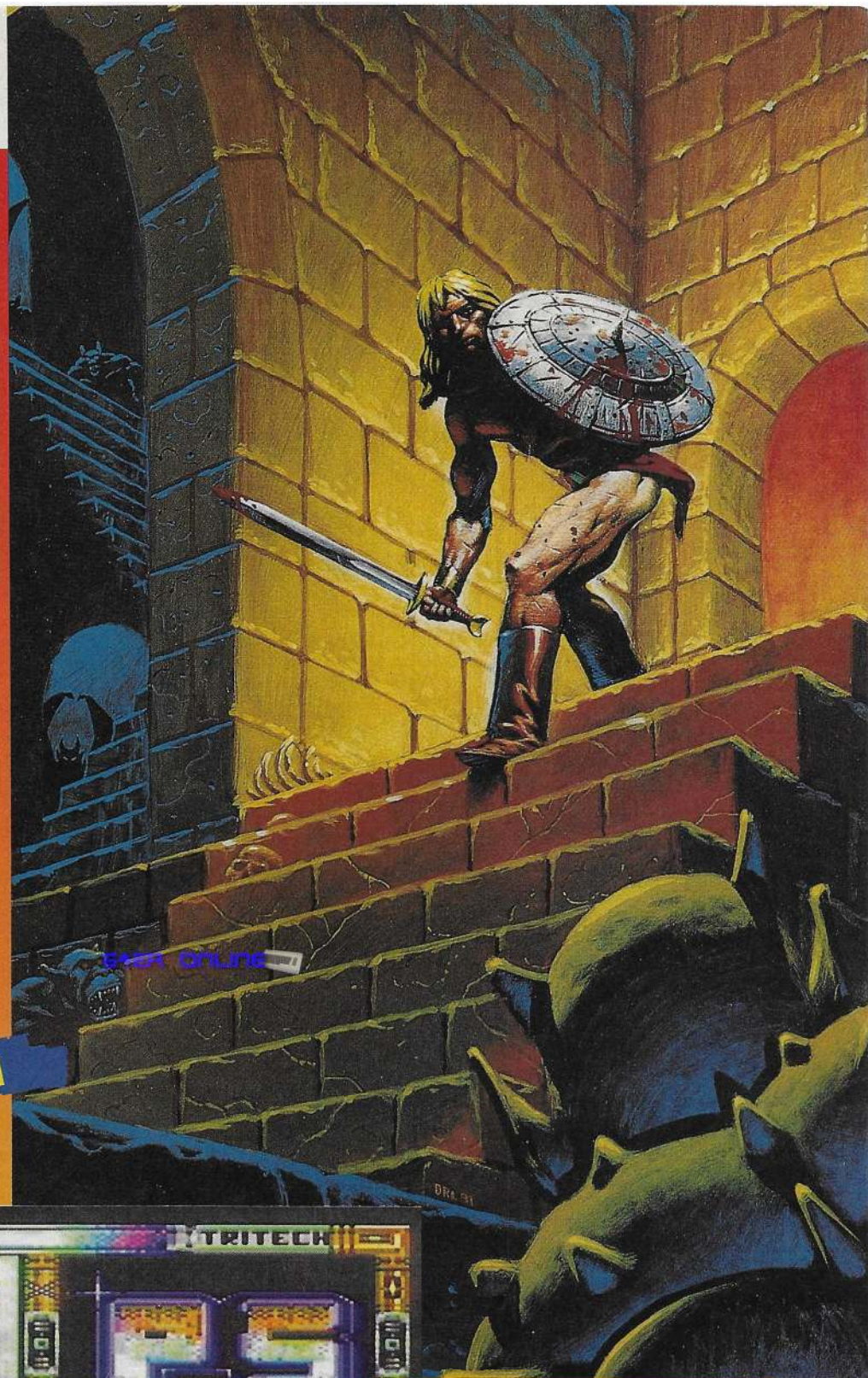
Genloc 12
Der Gewinner des Boeder-Spiele-Wettbewerbs als spielbares Demo

TIPS & TRICKS

Spietips 21
Mehr als zwanzig Seiten voller Spielehilfen: POKES, Komplettlösungen, Codes und vieles mehr

Ultima-Atlas 28
Ultima-Freaks aufgepaßt! Die detaillierteste Kartensammlung zum zweiten Teil des Origin-Klassikers, die es je gab.

GEWINNSPIEL SEITE 11
mitmachen und gewinnen



Seite 28
Ultima-Fans aufgepaßt:
Der ultimative Atlas zum
2. Teil des Origin Spiel

Seite 20
Perfect Symetrie –
ein Knobel-Game der
Extraklasse mit Puzzle-
Elementen

Dres, Trolle, Drachen

Wer mit Freunden mal abseits vom C 64 ein wenig spielen will und dabei etwas Abgefahreneres als den Klassiker "Mensch Ärgere Dich nicht!" sucht, findet tolle Tips auf den folgenden fünf Seiten.

von Jörn-Erik Burkert

Das Spiel ist seit Menschengedenken nicht nur Unterhaltung, sondern auch Quelle der Bildung, Phantasie und des schöpferischen Denkens.

Die Zahl der unterschiedlichen Spiele kann man heute kaum abschätzen. Eine beliebte Form dieser Freizeit-Gestaltung in diesen Tagen sind Rollenspiele. Auch in diesem Genre gibt's massig Unterschiede in Formen und Ausführungen. Zwar sind auch zahlreiche Umsetzungen für Computer zu haben, das Spiel am Tisch läßt die Teilnehmer sich aber intensiver mit ihrer Rolle identifizieren und auseinandersetzen. Außerdem können je nach Belieben das Game modifiziert, erweitert und eigene Ideen eingebracht werden. Der Phantasie stehen Tür und Tor offen und mit zunehmender Spieldauer sollte es dem Teilnehmer nicht schwerfallen, voll in die Rolle des Spielcharakters zu schlüpfen. Letzterer Schritt ist wichtig für den vollen Genuß des Spiels. Die Abenteuer spielen

in unterschiedlichen Welten, die fast immer Fantasy- oder Science-fiction-Geschichten oder ein Konglomerat aus beiden als Hintergrund haben. Ereignisse, Prüfungen und Eigenschaften werden mit Würfeln ermittelt. Der Schwierigkeitsgrad beim Erlernen der Regel und die Komplexität des Inhaltes sind unterschiedlich.

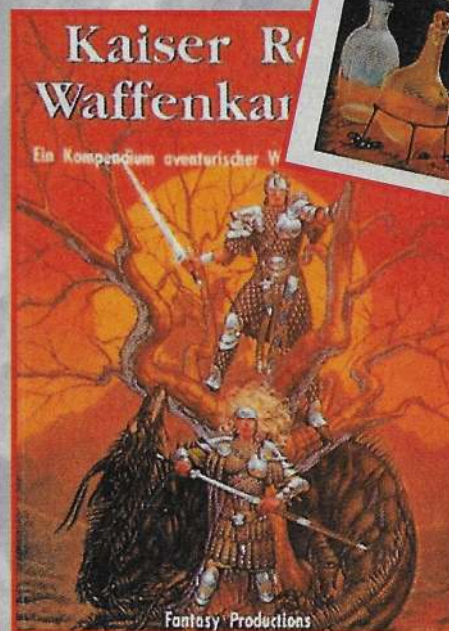
Da die Anzahl der Rollenspiele und ihrer Ableger nicht mehr überschaubar sind, haben wir einige interessante Varianten für Sie ausgewählt und wollen sie nun an dieser Stelle vorstellen.



Das Schwarze Auge[®] Fantastische Fantasie-Spiele

Die drei Buchstaben DSA stehen für Deutschlands erfolgreichstes Rollenspiel. Die Geschichte des Schwarzen Auges spielt in einem Fantasy-Land "Aventurien". Dieses Reich ist von unzähligen Kreaturen guter und böser Natur bevölkert. Die Spieler begeben sich in eine Szenerie mit vielen Abenteuern, Kämpfen, Rätseln und viel Mystik. Das Game zeichnet sich durch relativ einfache Regeln aus, was vor allem Neulingen einen schnellen Einstieg in die Welt der Rollenspiele enorm erleichtert. Im ausführlichen Handbuch werden grundlegende Regeln zur Materie und zum schwarzen Auge auf verständliche Weise erläutert. Selbst der ungeduldigste Spieler dürfte Dank der anschaulichen Proberunden

Deutschlands beliebtestes Rollenspiel: Das Schwarze Auge



schnell auf den Geschmack kommen. Ereignisse werden im Spiel ausgewürfelt. Jeder Spieler übernimmt einen Charakter und pflegt seinen "Helden".

Schon das Basis-Set bietet für längere Zeit viel Spielspaß und wer Nachschlag wünscht, findet in den zahlreichen Extra-Abenteuern und dem Zubehör zur Reihe kräftig Nachschub.

Außerdem gibt's regelmäßig News zu DSA im "Aventurischen Boten", der alle zwei Monate erscheint. Hier wird von Ereignissen und Neuigkeiten aus der Welt des Schwarzen Auges berichtet. Für alle Leseratten gibt's einige Taschenbücher mit Kurzgeschichten zum Schwarzen Auge

Hi-Tech und Magie

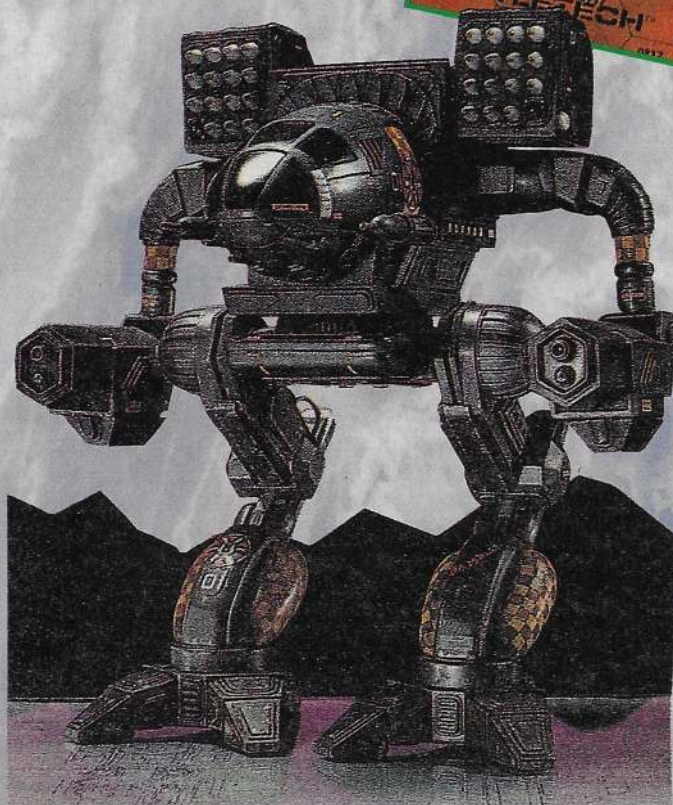


Kampf der Nachfolgestaaten in "Battletech" von FASA hat in der Spielergemeinde Kultstatus



BATTLETECH

Über den Kampf der Nachfolgestaaten im 4. Jahrtausend wurde schon viel geschrieben. Kein anderes Spielszenario hat für so viel Wirbel gesorgt wie Battletech. Das Game um die riesigen Kampfroboter geistert in vielen Formen rund um den Erdball. Angefangen bei den Spielcentern in Chicago und Yokohama, wo man in einem Spielautomaten hautnah eine Kampfsimulation mit den Stahl-Kolosse (Mechs) erleben kann, über die Computerspiele bis hin zum Roman ist fast alles zu haben. Für Brettspieler gibt's natürlich auch reichlich Zubehör zu diesem Thema. Das Brettspiel ist ein Strategie-Szenario, bei dem man eine Einheit Mechs gegen die feindlichen Truppen führt. Die einzelnen Abschnitte auf dem Brett sind in lauter Sechsecke (Hex-Felder) aufgeteilt. Die Form der Spielfelder ermöglicht flexiblere Bewegungen und sorgt für viele



Möglichkeiten beim Kampf im Gelände. Zahlreiche Regeln für Bewegung, Bewaffnung und der Spielführung machen Battletech zu einem vielseitigen, aber interessanten Spiel. Natürlich gibt es unterschiedliche Armeen und Mechs, wobei der Spielteilnehmer die freie Wahl hat, auf welcher Seite er steht und wen er mit seinem Können, Wissen und Geschick unterstützt. Im Game existiert kein Spielleiter, sondern die gegnerischen Parteien achten selbst auf korrekte Regeleinhaltung. Neben dem Grundscenario existieren noch zahlreiche Erweiterungssets und zusätzliche Abenteuer, die die Battletech-Welt erweitern und auch das Umfeld erfassen. Bevor ein Kampf am Boden stattfindet

det müssen die Mechs in die Kampfgebiete gebracht werden. Natürlich geht dieser Transport nicht ohne Gefecht ab. Diese Abenteuer kann man in "Astrotech" nachspielen. Gefechte in Städten und Siedlungen werden in "Citytech" durch Zusatzregeln verfeinert. Der Einsatz von Bodentruppen, Artillerie und Wasserfahrzeugen wird in gesonderten Kompendien beschrieben. Absolutes Muß für die knallharten Mech-Krieger sind die Unterlagen über Mechs, Ausrüstungen, die einzelnen Söldner-Kommandos und Herrscherhäuser in

Form von Katalogen, Handbüchern und "geheimen" Blaupausen. Natürlich hat man freie Wahl bei der Zugehörigkeit zu einem Söldner-Trupp bzw. einem Herrscher-Haus und kann auch den Mech nach eigenen Vorstellungen wählen und im Rahmen der Regeln ausrüsten. Romane, Spielfiguren aus Plastik oder Metall und Bausätze zum Thema runden die außerordentlich breite Palette des Battletech-Szenarios ab.

Dungeons & Dragons

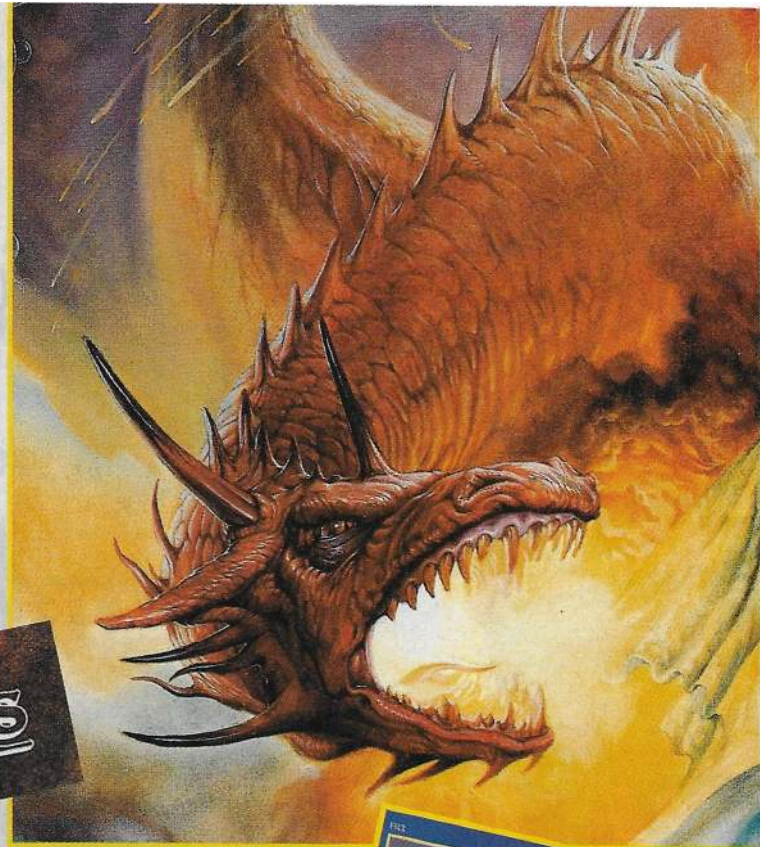
Das Spielsystem von TSR kann man schon als Oldie bezeichnen, wobei seine Popularität über Jahre ungebrochen ist. Die Fantasy-Welten "Forgotten Realms", "Dragonance" und das Science-fiction-

"Forgotten Realms" heraus. Keinem anderen TSR-Szenario sind bisher so viele Spiele, Romane und Geschichten entsprungen. Die Welt wird als Heimat von D&D bzw. AD&D bezeichnet und sorgt in jedem Jahr für Neuigkeiten auf dem Rollenspiel-Markt.

Im Spiel begibt sich der Actor mit seinen Freunden auf einen Weg, der mit Abenteuern und Gefahren dicht gespickt ist. Für den korrekten Ablauf sorgt der Spielleiter, der zugleich auch die Kräfte des Bösen vertritt. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Charakters, der durch seine Rasse und seinen Beruf unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten hat. Im Spielverlauf kann der Charakter dazulernen und seine Fähigkeiten, die sich im Erfahrungslevel widerspiegeln, verbessern. Mit steigendem Erfahrungslevel lassen sich Aufgaben leichter lösen und Scharmützel mit Monstern leichter bewältigen.

Natürlich beschränkt sich die Welt der TSR-Rollenspiele nicht nur auf die oben genannten Welten. Neben diesen etablierten Spielen kann man sich noch in "Ravenloft" (gruselige Spiele, bei denen

Szenario "Buck Rogers" dürfte jedem C-64-Freak durch die SSI-Rollenspiele bekannt sein. Die Abenteuer in einer Welt voller Gefahren, Schätze und Rätsel, hat heute so viele unterschiedliche Geschichten, daß man leicht den Überblick verlieren kann. Der Eroberungszug des Dragons-and-Dungeons-Szenarios begann Mitte der sechziger Jahre in Lake Geneva und wird heute durch die erweiterte Version (Advanced Dragons and Dungeons) fortgesetzt. Zwischen den unterschiedlichen Szenarios heben sich die Geschichten und Abenteuer um die



Dragons & Dungeons ist der Oldie unter den Rollenspielen, doch der Erfolg ist ungebrochen

Vampir- und Dark-Fantasy-Gestalten die Hauptrolle spielen), "Dark Sun" (Mischung aus Mad Max, Elementen aus der Zeit der Sklavenhaltung und Mystik), "Greyhawk" (Fantasy um Ritter und andere Helden), "Gamma World" (Alien läßt grüßen) und "El Quadim" (die Geschichten aus 1001 Nacht werden fortgeführt) mit Freunden vergnügen.

Die Spiele sind sehr umfangreich. Das Angebot an Zubehör (u.a. Figuren aus Zinn) umfassen eine breite Palette und die Romane zu D&D bzw. AD&D sind in den USA oft Bestseller.



SHADOWRUN

Die Mischung aus Fantasy und High-Tech sorgte für den Siegeszug von "Shadowrun"



Einige Jahre nach der Jahrtausendwende steigt die Macht der Magie wieder auf und greift in die hochtechnisierte Welt der Erde ein. Eine seltsame Metamorphose durchdringt breite Schichten der Weltbevölkerung und verwandelt die Bewohner unseres Planeten in ungewöhnliche Geschöpfe, die fortan Metamenschen genannt werden. Ein unbarmherziger

Kampf beginnt. Megakonzerne beherrschen die Kontinente und Rebellen treten zu einem Guerilla-Kampf an, um die Herrschaft der Mächtigen zu stürzen.

So ungefähr ist die Vorgeschichte des Rollenspiels "Shadowrun", in dem Elemente von Fantasy und High Tech miteinander verbunden werden. Das FASA-Game ist gleich nach Battletech eines der erfolgreichsten Rollenspiele der jüngsten Vergangenheit und ist Spiegelbild der Idee des Cyberpunks. Schau-



64ER

platz sind die Großstädte der USA und Europas (Berlin, Hamburg und das Ruhrgebiet wurden durch eigene Abenteuer bedacht), wo Gruppen und Einzelgänger gegen die Macht von Industrie-Bossen antreten. Wie beim klassischen Rollenspiel gibt's auch bei "Shadowrun" unterschiedliche Charaktere und Rassen. Neben dem Menschen existieren Orcs, Trolle, Elfen, Zwerge und sogar Drachen. Diese Metaformen sind durch Transformationen entstanden, die ihren Ursprung im Wiedererstehen der Magie hat. Als Spieler wird man neben dem Kampf auch mit hochentwickelter Technologie und Zauberei konfrontiert. Die auf den ersten Blick seltsame Kombination, ist aber wohlüberlegt abgestimmt und paßt gut zusammen. Man schlüpft in die Rolle eines Straßensamurai (Kämpfer), Indianerschamane (Zauberer), Decker (Computerfreak, der in Datenetzen rumwühlt) oder Rigger (beherrscht die Bedienung von cybertechnischen Maschinen und Gefährten) auf. Natürlich kann ein Charakter verschiedene Eigenschaften zugleich annehmen.

Im Spiel geht's darum, einen Auftrag (Run) im Schatten der Großstadt (deshalb Shadowrun) zu erledigen und den Herren in den Chefeta-

gen der Riesenkonzerne ein auszuwischen. Die Lösung eines Abenteuers erfordert ein gutes Team, wobei die Mischung der Charaktere lebenswichtig sein kann. Die Regeln des Games sind vielfältig, aber überschaubar. Wer als Rebell und Cyberpunk zwischen High-Tech und mystischen Erscheinungen einsteigen will, findet neben dem Grundspiel (Handbuch mit allen relevanten Regeln), Zusatzabenteuer und Handbücher über die Welt von Shadowrun. Neulinge können auch zu Romanen aus dem Heyne-Verlag greifen, um sich in die umfangreiche Cyberpunkwelt von "Shadowrun" einzuleben.

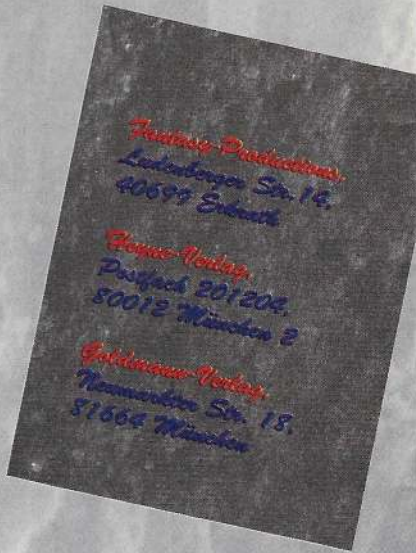


EARTH DAWN

Nach den Exkursionen in die ferne Zukunft mit "Battletech" und die Welt des Cyberpunk in "Shadowrun", versuchte sich die amerikanische Rollenspiel-Schmiede

der Führung des Zwergen-Königs von Thoral, schließen sich Menschen, Orcs, Elfen, Trolle und andere Lebensformen zusammen, um sich von der teuflischen Macht zu be-

freien. Die Besitzer werden bekämpft und die Gefahr der totalen Kontrolle soll eingedämmt werden. Ein Spielleiter übernimmt die Kontrolle über das Geschehen. Ereignisse werden mit Würfeln ermittelt. Jeder Teilnehmer kann sich einen Charakter wählen, der durch unterschiedliche Eigenschaften präsentiert wird. Das ausklügelte System läßt Varianten und Spielraum für Experimente und eigene Ideen offen, was dem Spieler viel Freiraum läßt. Eine gewisse Verwandtschaft zu den Re-



geln des Cyberpunk-Rollenspiels "Shadowrun" kann man nicht leugnen, aber klassische Elemente des Fantasy-Rollenspiels herrschen bei "Earth Dawn" vor.

Das Grundspiel wird durch einige gesonderte Abenteuer erweitert. Romane zum Spiel sind in Deutsch fürs Frühjahr 1994 vom Heyne-Verlag geplant.



WAS GIBT'S NOCH?

Toni	WestEnd Games
Midgard	Verlag für Fantasy und SF-Spiele
Runequest	Weit der Spiele
Mittelerde (nach Tolkien)	Laurin
Rolemaster	Laurin
Chutuilhu (nach Lovecraft)	Laurin
Midgard	Klee Spiele
Groups	Steve Jackson Games

Ganz klar, daß die fünf vorgestellten Systeme nur ein kleiner Ausschnitt aus dem breiten Angebot der Rollenspiele sind. Wer mehr über dieses Thema wissen will, sollte sich im Fachhandel (Spezialgeschäfte bzw. Comicsshops) erkundigen oder zu Fachmagazinen (u.a. Wunderwelten, Zauberzeit) greifen, die es im Zeitschriftenhandel gibt. Weitere bekannte Rollenspiele sind:

Kleines Lexikon: Rollenspiele

Charakter: Damit wird eine Spielfigur bezeichnet, die ein Teilnehmer übernimmt. Die Rolle hängt im wesentlichen von der gewählten Rasse (z.B. Zwerg, Mensch oder Elf) und deren Stand (z.B. Kämpfer, Techniker, Magier) ab. Den Charakter pflegt der Spieler und mit zunehmender Spieldauer identifiziert man sich immer mehr mit der Figur.

Erfahrungslevel: Wert, der die Intelligenz und Eigenschaften eines Charakters in einem Rollenspiel widerspiegelt. Der Erfahrungslevel hat direkten Einfluß aufs Kampfgeschehen und magische Operationen des Spielers.
Spielleiter: Er ist der Gegner der Spieler und steuert das Spiel. Durch ihn werden Ereignisse bekanntgegeben und fast immer die Kräfte des Bösen gesteuert. Als Spielleiter fungieren meist erfahrene Spieler.

Würfel: In Rollenspielen dienen Würfel zur Ergebnisermittlung, für Proben und Vergleiche. Die Formen der Würfel im Rollenspiel beschränkt sich aber nicht nur auf herkömmliche sechsseitige Formen.

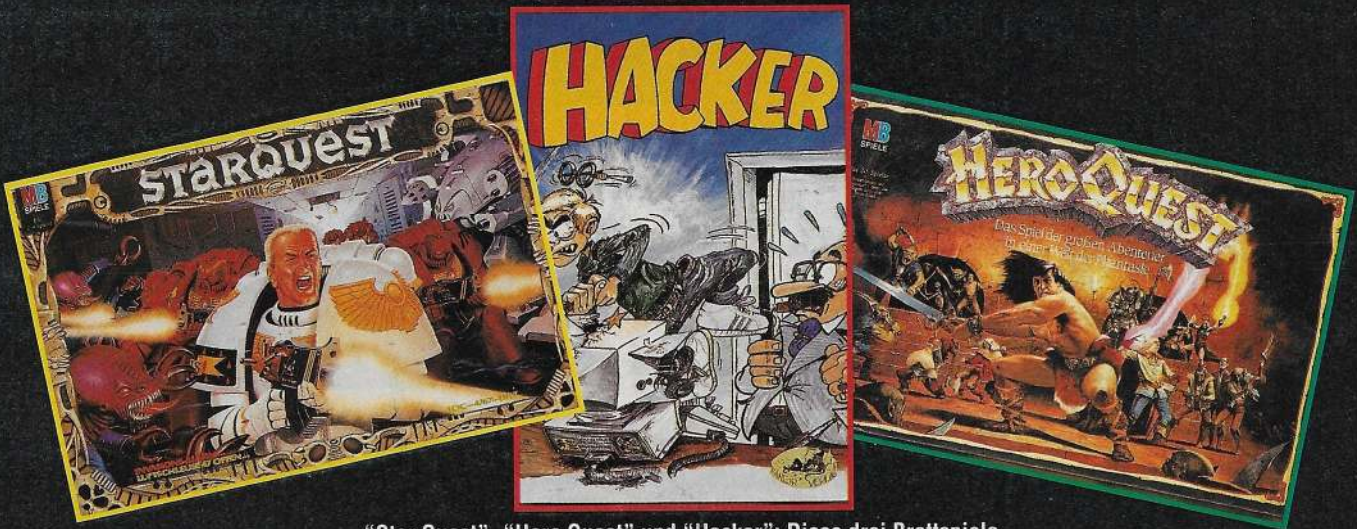


Das neue FASA-Szenario zu "Earth Dawn" spielt in einer fernen Fantasy-Welt

FASA in diesem Jahr mit einem Trip ins Fantasy-Gebiet. In "Earth Dawn" wird der Spieler nach Barsaive entführt. Das Reich wird durch böse Mächte (Horror) aus dem Astralraum (Pseudo-Psychische-Dimension) tyrannisiert. Unter



++ LESER-UMFRAGE ++



“Star Quest”, “Hero Quest” und “Hacker”: Diese drei Brettspiele könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr an unserer Umfrage teilnehmt

Mit unserem Ausflug in die Welt der Brettspiele haben wir sicher ein kleines Experiment gewagt. Wir wollen nun gern wissen, wie den Lesern des Top-Spiele-Magazins, diesen kleine Trip abseits des C 64 gefallen hat.

ANTWORT - COUPON

LESER-UMFRAGE TOP-SPIELE 6

Ein Artikel über Brettspiele oder andere Themen, die nichts mit dem C 64 zu tun haben:

- gehören nicht ins 64'er-Magazin
- finde ich prima

Meine Meinung zum restlichen Heft:

	Beitrag gut	weniger gut	möchte mehr
Star Brain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perfect Symetrie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Golden Pyramids Extra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tips und Tricks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Karten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ich wünsche mir zu folgende Themen eine Story im 64'er-Magazin:

.....

Vorname:.....

Name:.....

Straße:.....

PLZ, Ort:.....

Alter:.....

Mein Lieblingsspiel:.....

Markt und Technik Verlag AG

Redaktion 64'er

Stichwort: Top-Spiele 6

Hans-Pinsel-Str. 2

85540 Haar b. München

Wir haben lange überlegt, ob die Reise in die Welt der Brettspiele den Lesern recht ist. An dieser Stelle könnt Ihr Eure Meinung kundtun und Euer Veto bzw. Eure Zustimmung zu diesem Projekt geben. Die Umfrage wird entscheiden, ob im 64'er-Magazin auch in Zukunft Platz für solche

oder ähnliche Informationen ist. Natürlich wollen wir Eure Initiative auch belohnen. Unter allen Einsendern verlosen wir drei Brettspiele. Also Antwort-Coupon ausgefüllt und bis zum 31. Dezember 1993 (Poststempel gilt) an die Redaktion geschickt. Bei der Verlosung ist wie immer der Rechtsweg ausgeschlossen!

Action-Dauerbrenner



Man nehme Elemente des Kultspiels "Tetris", ein wenig Action und eine Prise Geschicklichkeit: es entsteht ein Dauerbrenner, der den Spieler festnagelt und süchtig macht...

von Jörn-Erik Burkert

Nach ihrem Erfolg mit dem Rollenspiel "Shadow of the Evil" (64'er Ausgabe 12/1993), hat nun Ultraforce-Software ein Spiel entwickelt, das in eine ganz andere Richtung zielt, als das Programm des Monats im Dezember dieses Jahres. Man fliegt mit einem Raumschiff durch eine Space-Röhre, die mit den unterschiedlichsten Figuren gespickt ist. Diese müssen vom Bildschirm eliminiert werden. Um sich freie Flugbahn zu verschaffen, ballert man mit der Bordwaffe auf die Hindernisse. Dabei werden Würfel als Munition verschossen. Prallen sie auf die Sperren im Space-Tunnel und bilden komplette Linien, wie bei Tetris, lösen sich die Hindernisse auf.

Gutes Timing und Strategie sind da gefordert. Außerdem ist ein flinker Finger am Joystick gefragt, um rechtzeitig einen Würfel in Richtung Hindernis zu verschicken. Plaziert man beim Ballern das Raumschiff nicht richtig, kann es natürlich passieren, daß man die Sperren verstärkt. Knallt das Fahrzeug gegen eine solche Barriere, ist ein Leben futsch und man beginnt erneut mit der Stage.

Um in den Genuß des Spiels zu kommen, gibt man

Ultraforce-Software

Die kleine Software-Schmiede um Tóth Csaba ist in Budapest zu Hause. Mit dem Rollenspiel "Shadow of the Evil" zeigten die Magyaren, was man alles aus dem kleinen C 64 auf diesem Gebiet raus-holen kann. Zahlreiche Fallen, Rätsel und Monster warten auf den Spieler, der sich als Bob durch ein 3-D-Dungeon schlägt, um seine Braut Eve zu befreien. Überdurchschnittlicher Komfort und stimmungs-volle Grafiken machen das Game zum Leckerbissen. Mit ihrem neuen Spiel "Star Brain" kommt ein Spiel auf den Bild-schirm, das Action und Ge-schicklichkeit gekonnt verbind-et!

folgende Befehle im Direkt-modus ein:

LOAD"BOOT",8,1

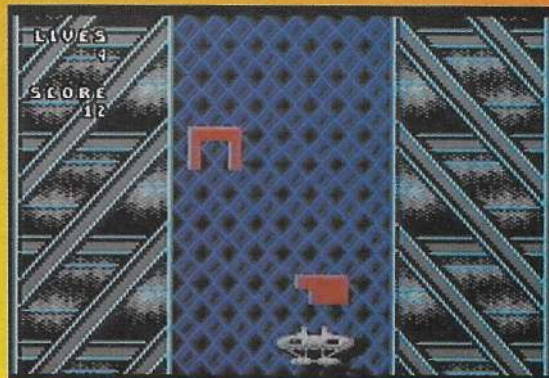
Das Spiel hat einen Auto-start. Nach einem Intro, das mit einem Druck auf den Joystick-Button verlassen wird, gelangt man ins Spiel. Aber alle Spieler seien ge-warnt: Für Suchterscheinun-gen können wir garantieren!



In die Highscore trägt man sich nach erfolgreichem Abschluß per Joystick ein



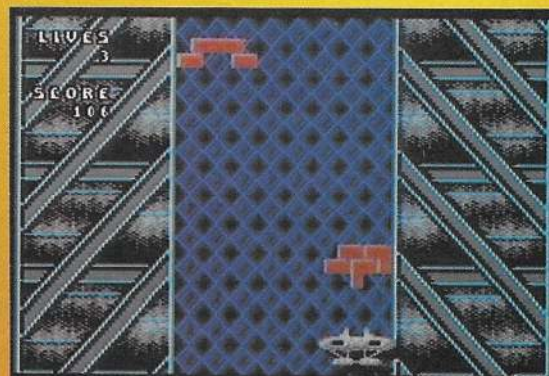
Am Start des Spiels sieht alles recht einfach aus...



...später werden die Figuren komplizierter...



...dann wird's ganz eng im Space-Tunnel...



...und am Ende braucht man ziemlich viel Nerven und Geschick

GENLOC

Spiele-Demo

Dr. Klein und seine Gen-Mutanten

von Jörn-Erik Burkert

Als wir unseren Boeder-Talent-Wettbewerb in der Ausgabe 7/1993 starteten, erwarteten wir so manchen Knüller bei den Einsendungen. Die drei Sieger beweisen erneut, welche Qualität man bei Spielen auf dem C 64 programmieren kann. Neben den hervorragenden Spielen von Hannes Sommer und Bernd Buchegger, sorgte Michael Strelecki für einen Paukenschlag. Sein Action-Game "Genloc" präsentierte sich mit toller Story, Grafik, Musik und einem Parallax-Scrolling erster Güte.



Shimon im Kampf gegen die Kreaturen des Dr. Klein



Animation, Grafik, Sound und Screenplay von "Genloc" sind Spitzeklasse

Im Spiel gilt es, dem verschlagenen Dr. Klein (Ählichkeiten mit dem gleichnamigen 64'er-Redakteur sind rein zufällig) das Handwerk zu legen. Der Wissenschaftler ist Gen-Forscher und hat durch

seine Experimente einen riesigen Drachen geschaffen. Das Schuppenvieh hat nichts Bessers vor, als sich zu vermehren und legt flugs an den unmöglichsten Stellen seine Eier. Der tapfere Kämpfer

ekligsten Kreaturen des Dr. Klein das Leben schwer. Zum Glück hat Shimon eine Waffe dabei und kann den finsternen Gesellen eins über die Pelle braten. Hat er alle Gelege einer Spielstufe vor Ablauf einer Galgenfrist gefunden, kommt er ins nächste Level. Rennt ihm die Zeit davon, schlüpfen die Reptilien und töten den Helden.

Um das Demo zu spielen, lädt man das Programm mit:

LOAD"3*",8,1

und startet mit <>RUN>. Shimon wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Mit dem



Fred ist der Hauptheld im Spiel "Cosmox" von Hannes Sommer

Feuerbutton heizt man den Monstern ein.

Wo gibt's das Spiel?

Die drei Gewinner-Spiele unseres Talent-Wettbewerbs wird es ab Anfang des nächsten Jahres im Fachhandel geben. Die Games erscheinen in der Boeder-Software-Reihe für den C 64.

Shimon übernimmt die schwere Aufgabe, die Gelege des Drachen zu finden und die noch nicht geschlüpften Nachkommen zu töten. Auf seinem Weg machen ihm die



Ein weiteres Action-Game ist "Outrage" von Bernd Buchegger, ebenfalls Gewinner des Boeder-Talent-Wettbewerbs

Schatzsuche bei den Pharaonen

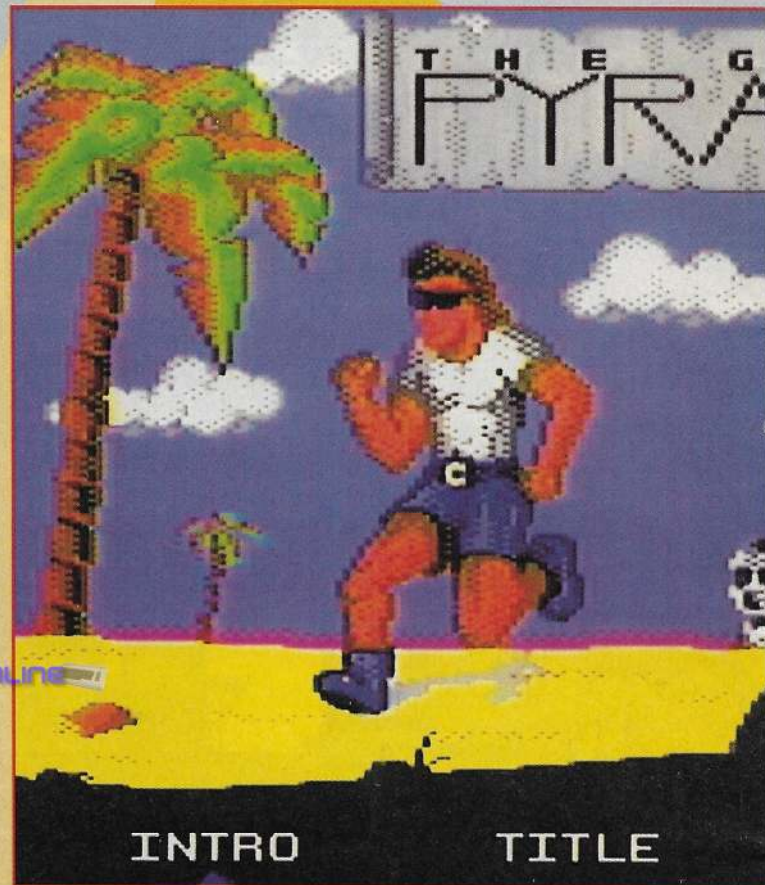
Einige Monate nach der Veröffentlichung von "Golden Pyramids" in "Top-Spiele 2", trudelte eine Data-Disk zum Spiel in der Redaktion ein. Die Schatzsuche kann also weitergehen...

von Jörn-Erik Burkert

Vor ca. einem Jahr machte sich ein kleiner Schatzsucher in einer Pyramide auf die Jagd nach wertvollen Grabbeigaben. Das Programmierer-Team hat nun 34 weitere Levels kreiert, die

Wählt man das Spiel, erscheint das Titelbild, in dem man sich zwischen dem Intro, dem Titel und dem Musikmenü (s. Kasten) entscheiden kann.

Das stimmungsvolle Intro kann man durch Anwahl von "Titel" überspringen und ge-



Die Jagd nach Schätzen mit neun Fallen, Rätseln und Gegnern geht nun in die zweite Runde

langt danach direkt ins Spiel. Dort hat man die Wahl zwischen der Original-Disk oder einer Level-Disk (s. Kasten) einzulegen. Nun wird das erste Level der jeweiligen Disk geladen.

Mit dem kleinen Schatzsucher muß man nun versuchen die Schätze einzusammeln und zum Verlassen des Levels den goldenen Schlüssel einkassieren. Unterwegs gibts zahlreiche Hilfen (Boxen für die Schätze oder Leitern), die man einsammeln sollte, um in den Besitz aller Wertgegenstände und Extras zu gelangen. In den Spielstufen treiben sich die unterschiedlichsten Gegner (u.a. Ratten und Vögel) herum. Diese und zahlreiche Fallen sind für den Schatzsucher lebensgefährlich. Deshalb sollte man den Kontakt mit ihnen vermeiden.

Ist ein Level geschafft, kann der aktuelle Spielstand auf Diskette gesichert werden.



Der Level-Editor

Wer sich eigene Level für "Golden Pyramids" basteln will, kann den integrierten Editor dazu nutzen. Im Ausgangsmenü einfach per Taste <2> den Editor wählen und los geht's. Mit dem Joystick in Port 2 werden gewählte Figuren und Objekte positioniert und gesetzt.

Taste	Belegung	I + II
A-Z	Auswahl des Level-Elements für Hindernisse bzw. Schätze, das Objekt wird im unteren rechten Bildschirmrand angezeigt.	
1-8	Auswahl und Positionierung der Gegner und der Spielfigur	
CTRL und L	Laden eines Levels zum Editieren	
CTRL und S	Speichern eines editierten Levels	
CTRL und X	Löschen eines kompletten Level-Screens	
+/-	Verändern der Level-Nummer	

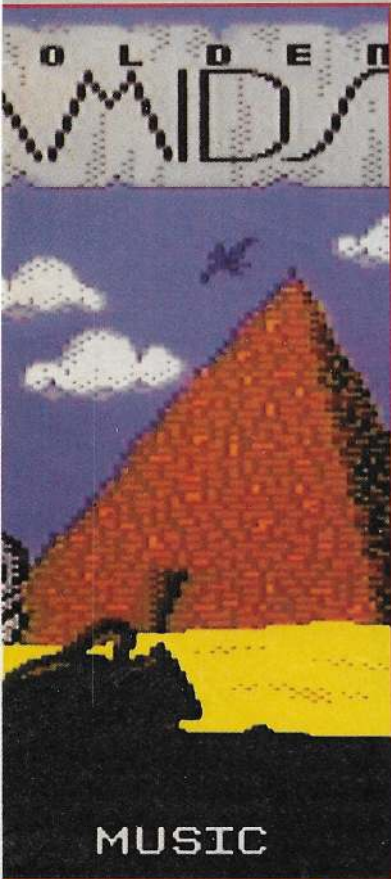
wir den Lesern in dieser Ausgabe präsentieren wollen. Die neuen Spielstufen haben wir komplett mit dem Spiel plus Level-Editor auf die zweite Seite der beiliegenden Diskette gepackt.

So wird gespielt

Um das Spiel zu laden und zu starten, einfach Seite 2 der Diskette im Heft in die Floppy einlegen und die Befehlsfolge LOAD"5*",8,1 eingeben, das Game startet automatisch. Das Spiel wird komplett über einen Joystick in Port 2 gesteuert.

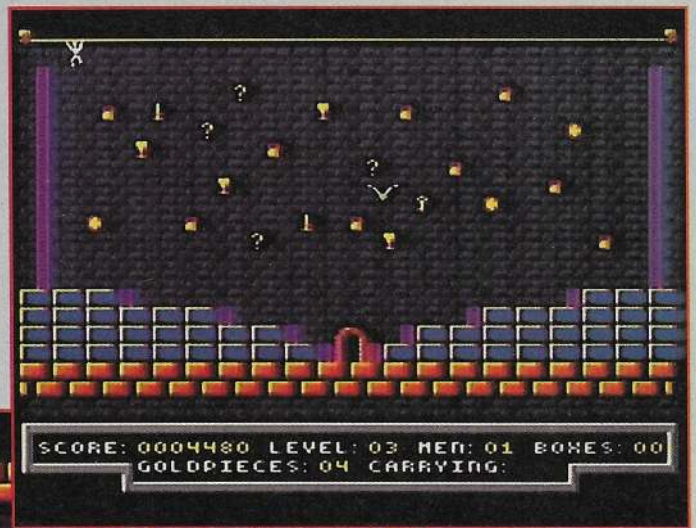
Im nun erscheinenden Screen kann man per Knopfdruck zwischen dem Spiel oder dem Level-Editor wählen (s. Tabelle).

/ Teil 2



Das Musik-Menü

Das Musik-Menü ist eine Aufgabe des Programmerteams. Im Titelbild kann man per Joystick das Menü wählen. Hier kann zwischen acht Super-Musikstücken gewählt werden. Leider kann man aus diesem Menü nicht mehr ins Spiel zurückkehren. Ein Reset bzw. ein Aus- und Einschalten und das Neuladen des Spiels, ist die einzige Möglichkeit, auf Schatzsuche in den goldenen Pyramiden zu gehen.



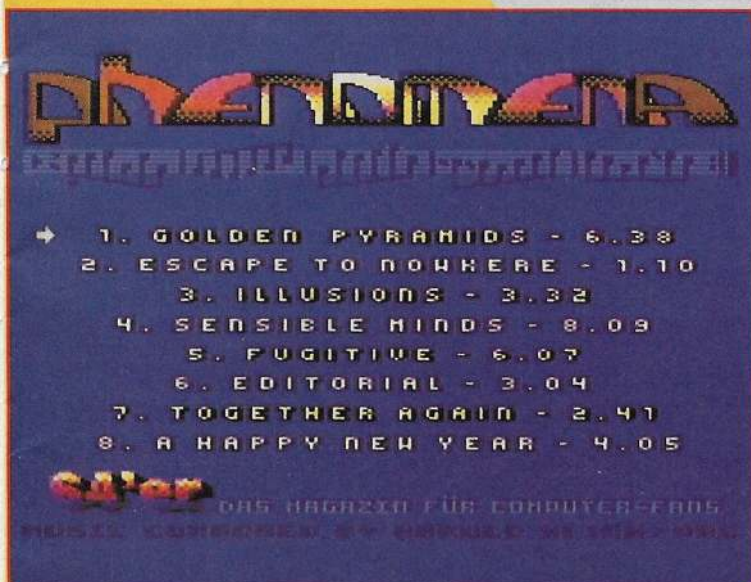
Die neuen Level sind ziemlich knifflig – wir haben die alten auch noch mal auf die Disk gepackt



Im Editor bastelt man eigene Level. Extra-Musiken können im Sound-Menü gespielt werden



Dazu folgt man den Anweisungen am Bildschirm. Eine gesonderte Diskette sollte bereitliegen. Ebenso beim späteren Laden eines Spielstands.



Die Level installieren

Um die neuen Level zu Golden Pyramids zu spielen, muß man sich erst eine Level-Diskette anlegen, da die einzelnen Spielstufen aus Platzgründen in einem File gepackt sind. Dazu benötigt man eine leere formatierte Diskette. Von der dem Heft beiliegenden Diskette wird von Seite 2 das File "Level" geladen und startet es mit dem RUN-Befehl. Nach kurzer Entpackzeit wird man durch eine Bildschirmmeldung aufgefordert, eine Disk in die Floppy einzulegen. Nun legt man die formatierte leere Diskette ins Diskettenlaufwerk und betätigt eine Taste. Die neuen Level werden nun auf die Disk geschrieben. Der Vorgang dauert ca. 10 Minuten. Nun hat man eine neue Level-Diskette und kann die neuen Spielstufen angehen.



GHER ONLINE



So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

```

0 "BOOT" PRG<
0 " " DEL<
0 "'STAR BRAIN'" DEL<
0 "GAME BY" DEL<
0 "ULTRAFORCE" DEL<
0 "COPYRIGHT BY" DEL<
0 "MARKT&TECHNIK'93" DEL<
0 " " DEL<
0 "PERFECT SYMETRIE" PRG<
0 " " DEL<
0 "ENDPART P.S." PRG<
0 " " DEL<
0 "GENLOC-DEMO" PRG<
0 " " DEL<
0 "DON'T VALIDATE" DEL<
0 "THIS DISK!" DEL<
0 " " DEL<
0 "DISKETTE NICHT" DEL<
0 "VALIDIEREN!" DEL<
0 " " DEL<
0 "USE ONLY BACK UP" DEL<
0 "NO FILECOPY!" DEL<
0 " " DEL<
0 "FUER SICHERHEITS" DEL<
0 "KOPIE" DEL<
0 "NUR BACK-UP-PRG." DEL<
0 "NUTZEN!" DEL<
0 " " DEL<
0 BLOCKS FREE.
    
```

DISKETTE SEITE 2

```

0 " " DEL<
0 "DISK-SEITE 2" DEL<
0 " " DEL<
8 "GOLDEN PYRAMIDS" PRG<
0 " " DEL<
0 "YCCIP" PRG<
0 "TIDEL" PRG<
0 "ORTNI" PRG<
0 "ELTIT" PRG<
0 "CISUM" PRG<
0 "EMAG!" PRG<
0 "DNEHT" PRG<
0 " " DEL<
0 "MUSIC1" PRG<
0 "MUSIC2" PRG<
0 "MUSIC3" PRG<
0 "MUSIC4" PRG<
0 "MUSIC5" PRG<
0 "MUSIC6" PRG<
0 "MUSIC8" PRG<
0 "MUSIC7" PRG<
0 " " DEL<
0 "BASIS-LEVEL" DEL<
0 " " DEL<
0 "L00" PRG<
0 "L01" PRG<
0 "L02" PRG<
0 "L03" PRG<
0 "L04" PRG<
0 "L05" PRG<
0 "L06" PRG<
0 "L07" PRG<
0 "L08" PRG<
0 "L09" PRG<
0 "L10" PRG<
0 "L11" PRG<
0 "L12" PRG<
0 "L13" PRG<
0 "L14" PRG<
0 "L15" PRG<
0 "L16" PRG<
0 "L17" PRG<
0 "L18" PRG<
0 "L19" PRG<
0 "L20" PRG<
0 "L21" PRG<
0 "L22" PRG<
0 "L23" PRG<
0 "L24" PRG<
0 "L25" PRG<
0 "L26" PRG<
0 "L27" PRG<
0 "L28" PRG<
0 "L29" PRG<
0 "L30" PRG<
0 "L31" PRG<
0 "L32" PRG<
0 "L33" PRG<
0 " " DEL<
0 "NEUE LEVEL" DEL<
0 "GEPACKT" DEL<
0 " " DEL<
0 "EXTRA-LEVEL-PACK" PRG<
0 " " DEL<
0 "ZUR" DEL<
0 "INSTALLATION" DEL<
0 "1. FORMATIERTE" DEL<
0 "LEERE DISKETTE" DEL<
0 "BEREITILEGEN" DEL<
0 "2.EXTRA-LEVEL-P." DEL<
0 "LADEN" DEL<
0 "3.LEERE DISKETTE" DEL<
0 "EINLEGEN" DEL<
0 "4. PROGRAMM MIT" DEL<
0 "'RUN' STARTEN" DEL<
0 "5. LEVEL WERDEN" DEL<
0 "AUF DISK" DEL<
0 "GESCHRIBEN" DEL<
0 "CA. 10 MIN!!!!!!" DEL<
0 " " DEL<
    
```

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.

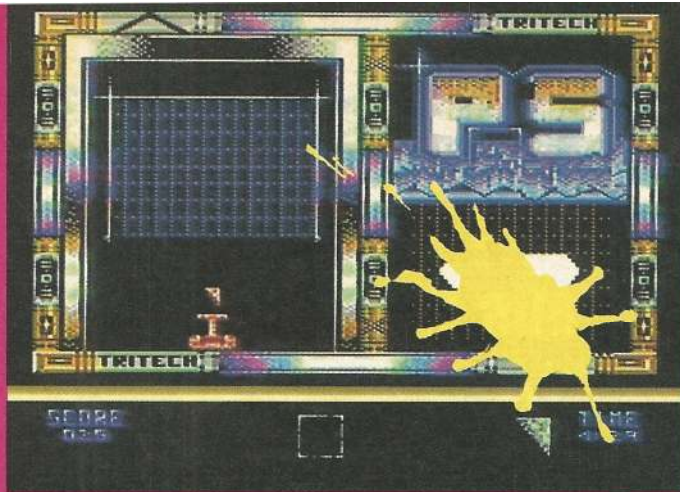
ALLE PROGRAMME aus diesem Heft



HIER

64ER ONLINE

...ist eine Mischung aus Knobeln, Action und Hektik, denn hier baut man in Windeseile komplexe Gebilde nach, die der C 64 vorgibt.



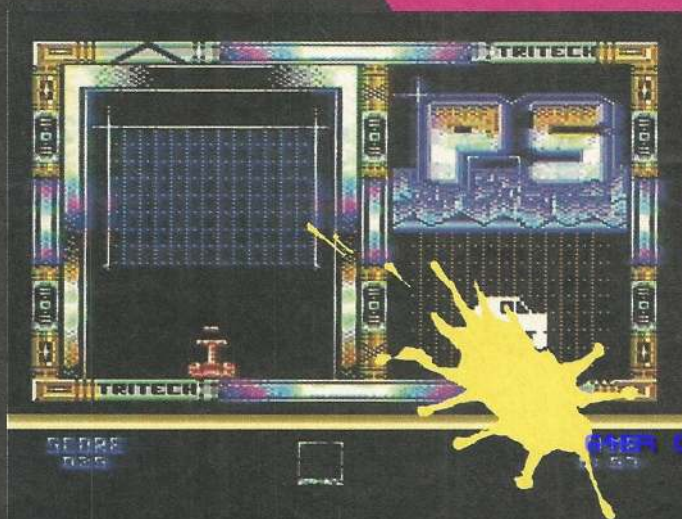
Platsch, da kleckste der Pinsel...

Die Extras

Auch bei einem Denkspiel können Extras viel Hilfestellung geben. Bei Perfect Symetrie sind es gleich sechs. Diese Extras werden als kleine Icons im unteren Rand angezeigt. Immer wenn man einen Level geschafft hat und auf dem Zeitkonto stehen noch mehr als 30 Sekunden, kommt man in den Genuß einer Sonderwaffe. Die erste scrollt die Spielsteine mit doppelter Geschwindigkeit. Dadurch steht mehr Zeit zur Verfügung, das Element zu setzen. Die zweite ist eine Pre-

Perfect Symetrie

die jeweilige Richtung. Joystick nach unten bewirkt nichts, denn: der Spielstein kann immer nur nach oben bewegt werden. Zurückgehen ist nicht erlaubt. Ihr solltet Euch also vorher genau überlegen, wohin mit dem nächsten Element.



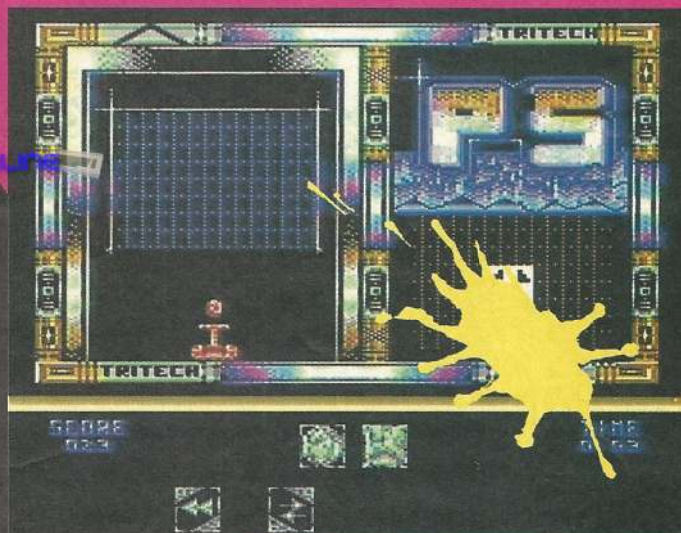
...denn wir wollen die Rätsel nicht zu einfach machen

Avon Sascha Brauner

Wer "Perfect Symetrie" spielt, muß sich auf eine anständige Portion Hektik gefaßt machen. Ziel des Spiels ist es, die Objekte auf der rechten Spielseite originalgetreu im Spielfeld nachzubilden. Dabei geht es noch ganz einfach los. Aber Vorsicht: manches funktioniert zwar auf verschiedene Art und Weise, es ist aber immer nur eine Lösung korrekt. Also – Augen auf! Kleiner Tip: achtet immer auf die Punktgitter. Hier könnt Ihr oft erkennen, welcher Stein denn nun tatsächlich im Original gesetzt wurde. Habt Ihr alle dreizehn Levels geschafft, könnt Ihr mit einer kleinen Überraschung rechnen. Perfect Symetrie steht komplett im Speicher, man muß also nicht nach jedem Level zeitraubend nachladen. Lediglich das Endbild wird per Floppy in den Speicher geholt. Um das Game zu spielen, einfach Seite 1 der Diskette einlegen und im Direktmodus: `LOAD"PERF*",8,1`

eingeben und nach dem Laden mit dem RUN-Befehl starten.

Die Steuerung des Spiels ist einfach: Joystick nach oben befördert den gerade aktuellen Stein ins Spielfeld. Joystick links und rechts bewegt ihn um eine Spalte in



In Perfect Symetrie gibts einen Cheat



Der Schwierigkeitsgrad ist knackig

view-Funktion, erlaubt also den nächsten Stein in Augenschein zu nehmen, noch bevor der aktuelle gesetzt wird. Ist Stufe drei erreicht, bleibt die Zeit stehen. Hektik ade! Extra Nummer vier enthält drei verschiedene Boni, die von der Decke fallen: so kann man beispielsweise das Punktekonto um zehn Zähler aufstocken, eine Minute zusätzliche Zeit ergattern oder direkt ins nächste Level springen. Um den Bonus zu erwischen, muß er direkt auf das Gefährt fallen. Übrigens: bei Perfect Symetrie ist ein kleiner Cheat versteckt, mit dem man ganz einfach von Level zu Level springt ... (lb)

Hallo Fans!

AUF DEN FOLGENDEN SEITEN FINDET
IHR TIPS, TRICKS, KOMPLETTLÖSUN-
GEN UND KARTEN ZU DEN UNSCHIED-
LICHSTEN SPIELN AUF DEM C 64.

SPIEL	SEITE
Bard's Tale	22
Bard's Tale 2	22
Black Gold	22
Batman the Movie	22
Chips Challenge	23
Cuby Chester	24
Creatures	24
Elvira 2	24
Future Dungeons	24
Das Drachental	25
Die Insel	25
Hanse	25
Hudson Hawk	25
Impossible Mission 2	25
Iron Lord	25
Lords of Doom	26
Mafia Game	26
Oil Imperium	27
Operation Hongkong	27
Perplex	27
Pool of Radiance	28
RA	29
Robox	30
Samurai Warrior	30
Schwert und Magie	30
Schwert und Magie 2	30
Secret of the SilverBlades	31
Sim City	31
Soul Crystal	31
Tusker	34
Ultima V	35
The Working Stone	35
Zak McKracken	35
Zauberschloß	36
Zorro	36



Bard's Tale

Zuerst müssen zwei Gruppen abgespeichert werden, wo in der ersten Person 1 das Geld hat und in der zweiten Person 6 das Geld hat. Danach müssen die Gruppen geladen werden. Dann wechselt man auf Charakter Menü und übernimmt mit "Choose" die ersten fünf Charaktere. Dann nimmt man die Person 7 aus der Gesamtliste und setzt sie in der Gruppe hinein. In der Gruppe hat man jetzt den doppelten Betrag

Tabelle für Erfahrungspunkte - Bard's Tale

Feind	Erfahrungspunkte
Dieb	15
Nomade	20
Steinriese	298
Kobold	10
Zwerg	13
Ungeheuerfürst	469
Spinne	25
Babar	33
Gnom	13
Hobgoblin	15
Skelett	18
Graudrache	512-1024
Golem	512
Wildhund	30
Samurai	170
Orc	17
Söldner	36

und man kann ihn abspeichern. Wenn man Erfahrungspunkte braucht, sollte man erst alle Statuen töten. Dann in den Tempel des Wahnsinnigen Gottes gehen und den Priester fragen.

Dann gibt man Tarjan ein. Wenn man noch in den Katakomben ist muß gleich wieder hochgehen. Alle Statuen stehen dann wieder an Ihr Platz und warten getötet zu werden.

Bard's Tale 2

Wenn Du zu wenig Gold hast, dann fertige für dieses Spiel zwei Characters-Disks

an. Die eine Seite beschriftet man mit Disk 1 und die andere mit Disk 2. Danach startet man das Spiel und beginnt im Adventures Guild. Dort stellt man im "creat a member" sieben neue Spielfiguren her und speichert auf Disk 1. Nun gibt man mit einer beliebigen Spielfigur das ganze Gold mit "Pool" über die Informationsanzeige. Dann legt man Disk 2 ein und entfernt alle Teammitglieder mit "Remove a member", außer dem den mit dem Gold. Danach legt man Disk 1 ein und wiederholt es soviel wie man will.

Wenn ein Teammitglied 1000 oder mehr Goldstücke besitzt, kann man diese einen anderen Teammitglied geben. Nun entfernt man sein Teammitglied auf Disk 2. Nun lädt man mit "Add a member" die Spielfigur von Disk 1 ein und man hat immer noch 1000 Goldstücke, die man der Spielfigur 2 überreichen sollte, so daß man dann 2000 Goldstücke hat. Durch Wiederholung der Praxis kann man kräftig Geld scheffeln.

Black Gold

Hier eine Tabelle mit allen Modul-Adressen (alle hexade-

zimal) zu "Black Gold" von Starbyte. Die Zahlen müssen als 16-Bit-Werte gePOKEt werden.

Abschließend noch ein paar Hinweise:

Die Speicherstellen sind in Ihrer natürlichen Reihenfolge aufgelistet, das heißt, alle Werte bis 255 (hex.\$ff) über-

nimmt die hintere Stelle, alle höheren die erste.

Batman The Movie

Level 1

Um ohne einen POKE unlimitierte Leben zu bekommen, muß man bei Jack Napier das letzte Leben verlie-

Großhandel:	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Füllmaterial	\$C118/17	\$C318/17	\$C318/17	\$C418/17
Arbeitsgerät	\$C16A/69	\$C26A/69	\$C36A/69	\$C46A/69
Schienen	\$C16C/6B	\$C26C/6B	\$C36C/6B	\$C46C/6B
Pferde	\$C16E/6D	\$C26E/6D	\$C36E/6D	\$C46F/6D
Schlitten	\$C16G/6F	\$C26G/6F	\$C36G/6F	\$C46G/6F
Loren	\$C172/72	\$C272/71	\$C372/71	\$C472/71
Lokomotiven	\$C174/73	\$C274/73	\$C374/73	\$C474/73
Ausbau Holz	\$C176/75	\$C276/75	\$C376/75	\$C476/75
Ausbau Stahl	\$C179/78	\$C279/78	\$C379/78	\$C479/78
Dynamit	\$C17B/7A	\$C27B/7C	\$C37B/7A	\$C47B/7A
Bohrgestände	\$C17d/7C	\$C27D/7C	\$C37D/7E	\$C47D/7C
Schachtausbau	\$C17E/7E	\$C27F/7E	\$C37F/7E	\$C47F/7E

Mit einem Modul /Supersnapshot bzw. Action Replay) gehts den Adressen bei "Black Gold" an den Kragen

Arbeitsamt:	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Hauer	\$C155	\$C255	\$C355	\$C455
Schlepper	\$C156	\$C256	\$C356	\$C456
Gesteinsbauer	\$C157	\$C357	\$C457	\$C257
Seiger	\$C158	\$C258	\$C358	\$C458
Kokereiarbeiter	\$C159	\$C359	\$C459	\$C259
Nachtwächter	\$C15A	\$C35A	\$C45A	\$C25A

ren. Das geht so: Bei Napier muß man, nachdem man ihm mit dem "Batrang" beworfen hat, durch Druck auf die RUN/STOP-Taste sein letztes Leben verlieren.

Level 2

Auf jeden Fall fährst man mit Vollgas durch! Immer in der oberen Hälfte der Fahrbahn zu bleiben!

Level 3

Die drei Stoffe findet man durch folgenden Algorithmus heraus: Gleich das erste Produkt probieren und dann alle nacheinander von links nach rechts durchprüfen. Besser ist der Start in der Mitte.

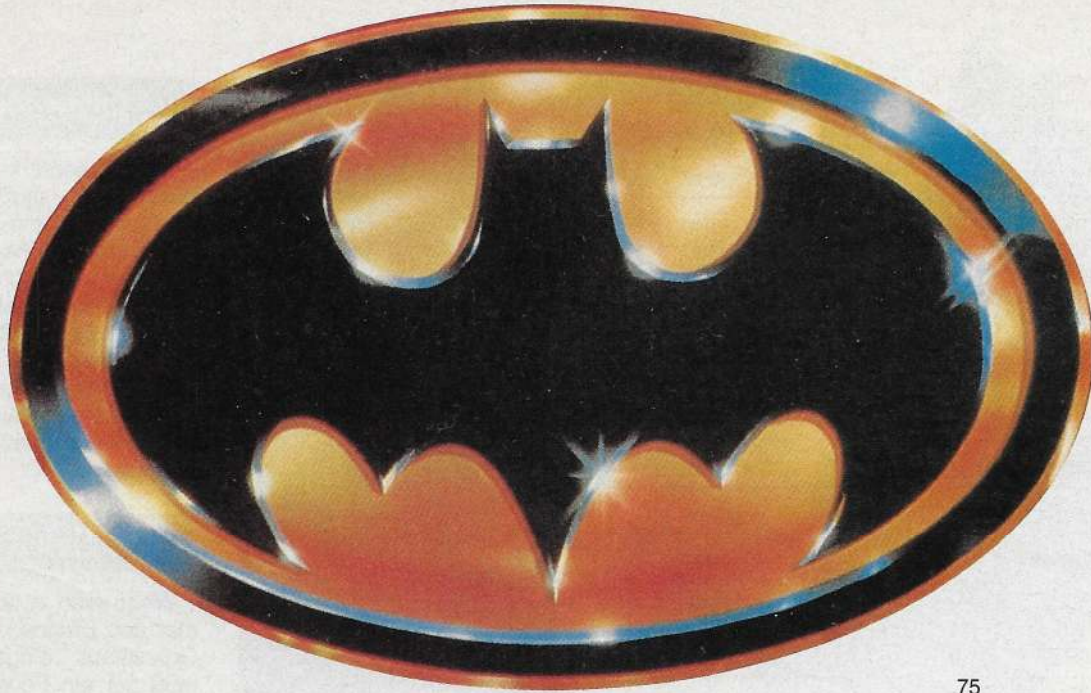
Level 4

Gleich zum Anfang, wenn noch keine Ballons zu sehen sind, bis vor den rechten Bildschirm fliegen. Dann die Fluggeschwindigkeit mit dem Scrolling konstant halten.

Dieser Abstand sollte ca. zwei "Batwing"-Längen zum



Das Kohlefördern ist kein leichtes Handwerk! Modulbesitzer können mit unserem Tip kräftig durch Pokes schummeln



rechten Außenrand haben. Nun brauch man zum Abschneiden der Ballons nur noch den "Batwing" hoch und runter zu manövrieren.

Level 5

Um den Joker von der Leiter zu werfen, muß man das Batseil in die Richtung des Jockers schießen.

Chips Challenge

Hier alle Codes zum Denkspiel "Chips Challenge"

Level	Code
1	BDHP
2	JXMJ
3	ECBQ
4	YMCJ
5	TQKB
6	WNLP
7	FXQO
8	NHAG
9	KCRE
10	VUMS
11	CNPE
12	WVHI
13	OCKS
14	BTDY
15	COZQ
16	SKKK
17	AJMG
18	HMJL

19	MRHR
20	KGFP
21	UGRW
22	WZIN
23	HUVE
24	UNIZ
25	PQUV
26	YVYJ
27	IGGZ
28	UJDD
29	QGOL
30	BQZP
31	RYMS
32	PEFS
33	BQSN
34	NQFI
35	VDTM
36	NXIS
37	VQNK
38	BIFA
39	ICXY
40	YWFH
41	GKWD
42	LMFU
43	UIDP
44	TXHL
45	OVPZ
46	HDQJ

64er Online

47	LXPP
48	JYSF
49	PPXI
50	QBDH
51	IGGJ
52	PPHD
53	CGNX
54	ZMGC
55	SJES
56	FCJE
57	UBXU
58	YBLT
59	BLDM
60	ZYVI
61	RMOV
62	TIGW
63	GOHX
64	IJPQ
65	UPUN
66	ZIKZ
67	GGJA
68	RTDI
69	NLLY
70	GCOG
71	LAJM
72	EKFT
73	QCCR
74	MKNH

75	MJDV
76	NMRH
77	FJIC
78	GRMO
79	JINU
80	EVUG
81	SCWF
82	LLIO
83	OVPJ
84	UVEO
85	LEBX
86	FLHH
87	YJYS
88	WZVY
89	VCZO
90	OLLM
91	JPQG
92	DTMI
93	REKF
94	EWCS
95	BIFQ
96	WVHY
97	IOCS
98	TKWD
99	XUVU
100	QJXR
101	RPIR
102	VDDU
103	PTAC
104	KWNL

105	YNEG	128	FTLA
106	NXYB	129	HEAN
107	ECRE	130	XHIZ
108	LIOC	131	FIRD
109	KZQR	132	ZYFA
110	XBAO	133	TIGG
111	KRQJ	134	XPPH
112	NJLA	135	LYWO
113	PTAS	136	LUZL
114	LWNL	137	HPPX
115	EGRW	138	LUJT
116	HXMF	139	VLHH
117	FPZT	140	SJUK
118	OSCW	141	MCJE
119	PHTY	142	UCRY
120	FLXP	143	OKOR
121	BPYS	144	GVXQ
122	SJUM	145	YBLI
123	YKZE	146	JHEN
124	TASX	147	COZA
125	MYRT	148	RGSK
126	QRLD	149	DIGW
127	JMVZ	150	GNLP

Chubby Chester

Hier alle Codes zu "Chubby Chester"

Level	Code
2	NAAFNF
3	JMNCGO
4	JFMKFP
5	DIHAKI
6	AIEBEJ
7	IFLHDM
8	GBJKPL
9	DGHCKI
10	KDFOAB
11	INDLMI
12	NPIIGH
13	OHJPIG
14	HECNKB
15	HHCNKE
16	AANDND
17	HFBJIQ
18	ABMEMF
19	BNMDOA

Creatures 2

Um unendliche Leben zu bekommen, muß man im zweiten Intro die Credits abwarten bis blinkende Clydes auf dem Bildschirm erscheinen. Erst dann ist der Cheat aktiviert. Es gibt aber noch eine Bedingung die eingehalten werden muß. In Joystick-Port 1 muß eine Maus stecken, sonst kann man den Trick vergessen.

Elvira 2

Wenn man in der Kühlkammer des Erdgeschosses vom Gruselhaus eingesperrt ist, muß nur ein Feuerball abgeschossen werden. Anschließend den Zombie, der gleich nach dem Alarmsignal hereinstürmt, mit ein paar Stichen in seine Wunde am Bauch bekämpfen. Die Hexe aus dem Kostümraum der zweiten Etage des Hauptgebäudes kann kaltgemacht werden, indem man ihr immer auf ihr heiles Auge zielt. Wenn die Pupille rausfällt, Sie schnell aufheben. Damit kann der Spruch "Angst" gezaubert werden. Ganz am Anfang des Spiels muß der Stein in die Scheibe der Türe des Pförtnerhauses geworfen werden. Die Tür läßt sich nun öffnen. Im Pförtnerhaus den Schrank öffnen: Nach der Bewußtseins-Erlangung dem Pförtner den Schlüssel wegnehmen. In das Schloß des Computers stecken und den richtigen Code eingeben. Das Tor zum Hauptgebäude öffnet sich.

Future Dungeon

Level	Paßwort
00	01000000
1	199120011
2	111325979
3	187653210
4	909090909
5	331100009
6	299188966
7	248350972
8	519437003
9	981276450
10	125863119



Wer den Cheat für die unendlich Leben in Creatures 2 aktiviert, hat aber trotzdem knifflige Rätsel vor sich



Im Filmstudio von Elvira warten viele gruselige Überraschungen

11	999111000
12	872117512
13	987123650
14	001232100
15	110190000
16	009871230
17	010101010
18	280000285
19	990099000
20	127365728
21	097219752
22	872112785
23	962026092
24	222222221
25	097219620

Das Drachental

W, N, nimm Dolch, S, öffne Truhe, nimm Geld, nimm Krug, schließe Truhe, O, O, nimm Seife, nimm Spange, W, N, gib Geld dem König, S, S, S, lege Seife zu Dolch, O, O, S, gehe zum Haus, gebe Spange der Hexe, N, N, W, W, W, N, lege Krug hin, schwimm, sag Trowre buaz, nimm Schwert, schwimm, nimm Krug, füll Krug, S, S, töte Ritter, W, gehe ins Haus, gebe Wasser dem Mann, S,

O, N, N, füll Krug, S, O, nimm Seife, O, nimm Zwiebel, O, O, lege Schwert hin, nimm seil, W, S, W, S, schau Wiese, W, S, S, gehe zu den Baumstämmen, trink Wasser, W, S, spiel Flöte, O, lies In schrift, W, S, wirf Seil, O, gebe Zwiebel Vogel, O, O, N, nimm Kessel, werf Siefe im Kessel, S, gebe den Kessel dem Drachen, W, W, W, N, N, O, O, N, N, O, N, O, N, O, nimm den Stein, schau zu Loch, nimm Diamant, W, W, W, N, N, N, N, J, schenke Diamant.

Die Insel

Untersuche Flugzeug nimm Buch, O, töte Wildsau, wirf Wildsau in Bach nimm Schwert, O, O, O, gib Buch, N, W, klettere auf Baum, nimm Rubin, Springe vom Baum, W, W, N, N, W, N, untersuche Boot, S, S, O, O, schenke Rubin, O, O, N, besteige Boot, N, N, entzünde Fackeln, öffne Tür mit Schlüssel, N, N, W, untersuche Computer, töte Professor

Hanse

Möchte man sein Kapital erhöhen, wählt man im Untermenü "Schiffe", die Punkte "Takelage trimmen" und "Rumpf ausbessern" an. Wenn nun um den Umfang der Ausbesserung gefragt

wird, gibt man eine hohe negative Zahl an. Die Schiffe sollten im selben Jahr nicht verschickt werden, dafür hat sich das Kapital im nächsten Jahr erhöht und die Schiffe sind wieder völlig in Ordnung.

Hudson Hawk

Wenn man mit dem Frezzer des Final Cartridge 3 im ersten Level Joystickports durch "Joyswap" wechselt, bekommt man unendlich viele Leben (funktioniert erst ab Level1-4).

Impossible Mission 2

Zum Verlassen eines der acht rund angeordneten Towers benötigt man einen von Tower zu Tower verschiedene dreistellige Codezahl. Deren Elemente findet man in den einzelnen Räumen. Im Menü das man im Aufzug findet, wird die Zahl eingestellt.

In jeden Tower findet sich außerdem im Tresor genau ein Musikstück von 25 Einheiten Längen, das beim Fund automatisch auf Band aufgezeichnet wird. Um das Spiel zu beenden, sind sechs verschiedene Musikstücke nötig, die genau auf das Band des Spielers passen. Zwei Stücke sind verschieden, wenn verschiedene Aussteuerungsanzeigen haben. In den acht To-

wers befinden sich acht Stücke, darunter zwei Zwillingspaare. Der Spieler muß alle durchhören und darauf achten, daß er keine Musik doppelt aufnimmt.

Hat man sechs verschiedene Musikstücke gefunden, geht man in das Verbindungsstück zwischen zwei Toren (zwischen die beiden Löwen, die den Spieler nur dann durchlassen, wenn er die Codezahl kennt). Manchmal ist an dieser Stelle ein Totenkopf zu sehen. Jetzt den Joystick nach oben bewegen. Hat man nun alle sechs Musiken oder eine doppelt, stirbt man. Sonst klappt eine Tür nach oben, und man gelangt automatisch in den hochgeheimen neunten Tower. Der besteht nur aus einem einzigen Raum. Diesen durchwandert man ohne größere Probleme (Roboter stillegen, oben rechts vom Aufzug nach links springen, Loch in den Boden sprengen, sich durch dieses fallen lassen). Man gelangt an drei benachbarte Terminals. Zwei davon kosten eine Stunde und ein Leben, das dritte beendet das Spiel.

Kleiner Tip: Das mittlere und das linke Terminal sollten sie meiden. Man befindet sich jetzt auf dem Dach, zusammen mit dem Oberschurken Elvin Atombender. Man hat dieses Spiel gelöst, wenn man Elvin besiegt.

Iron Lord

Um das Grafik-Adventure zu lösen, geht man wie folgt vor:

Als erstes reitet man nach Chatenay und geht dort zum Bogenschießplatz. Man versucht den Pokal zu gewinnen. Dann geht es ab zum Kräuterspezialisten. Dort Kräuter kaufen und dann nach Lorando reiten. Beim Händler bekommt man eine Rüstung, den Krug und den Rubin (3000 gold coins). Beim Weinverkäufer Wein mitnehmen.

Die nächste Station ist der Müller, bei dem der Spieler den Getreidesack mitnimmt. Von dort geht's zum Temple Abbey, wo man vom Mönch das Kreuz erbittet. Außerdem erzählt er, daß viele seiner Brüder krank seien. Als nächstes reitet man zum alten Ritter, wo man den Schlüssel mitnimmt. Nun geht es zurück zum Kräuterspezialisten. Für

den Pokal bekommt man ein Gegenmittel für die Krankheit der Mönche. Der Kräuterspezialist wird von nun an zum Begleiter und man begibt sich mit ihm wieder zu den Mönchen, um sie zu heilen. Als Dank stehen sie nun auf der Seite des Spielers. Nun schnell beim alten Ritter vorbeigeschaut und dann geht es wieder zum Weinverkäufer. Nach einem Smalltalk steht er auch auf der Seite des Abenteurers. Nach einem Gespräch mit dem Müller ist er ebenfalls Bundesgenosse.

Nun reitet man weiter nach Torantek. Dort schenkt man dem Wächter mit der Augenklappe die Rüstung. Als Dank bekommt man einen Kragen. Um den Wächter auf die eigene Seite zu ziehen, schenkt man ihm noch den Rubin. Der Händler in Lorando kommt ebenfalls mit, nachdem er den Kragen als Geschenk bekommt.

Hat man alle Leute um sich geschart, reitet man mit seiner Truppe zurück zur eigenen Burg. Dañ zieht man in den Krieg und besiegt die feindlichen Truppen.

In den Labyrinthen findet man Schlüssel. Diese benötigt man, um aus den Irrgärten herauszukommen. Zum Abschluß muß man noch gegen den habgierigen Onkel kämpfen, den man dann auch besiegt.

Geld bekommt man beim Bogenschießen, wenn die Treffer gut liegen. Außerdem kann man sein Glück in Torn-tek im örtlichen Spielsalon versuchen. Verlorene bzw. verschenkte Gegenstände kann man beim Magier erwerben.

Lords of Doom

Am Anfang ist es ratsam, mit Sharon in den ersten Raum des riesigen Schlosses zu gehen und dort den kleinen Schrank zu öffnen. Das Notizbuch darin sollte gelesen werden. Dann geht es schnell zur Post, wo der Telegraph aktiviert wird. Wenn der Telegraph noch einmal angeklickt wird, löst er sich. Er verschwindet in der Gegenstandsliste und es geht weiter zum Metallwarenhandel. Hier wird das Brecheisen und das Kabel eingesackt. Das Nitroglycerin aus dem Schrank

und das Kabel ergeben eine Bombe. Diese wird im Kino abgelegt. Wieder aus dem Kino raus, sollte der Telegraph benutzt werden. Ergebnis: Das Kino wird gesprengt!

Als nächstes werden die Pumpe, der Schlauch und der Benzinkanister besorgt. Alle drei Gegenstände werden miteinander verbunden und werden zum Flammenwerfer. Das Benzin für die Flammen gibt's im Auto. Im zerstörten Kino geht es ab in das freigelegte Loch, wo fünf Mumien das Lebenslicht ausgebrannt wird. Die Obermumie wird mit einigen Flammenstößen bearbeitet und wenn sie das Zeitliche gesegnet hat, ist die erste Aufgabe gelöst. Man wandelt sich in Charlie.

Als Charlie geht man gleich als erstes zum Waffenshop, wo im aufgebrochene Schrank die Patronenform mitgeht. Aus der Waffenkiste wandert eine Pistole in das Inventory, und ab geht es zum riesigen Schloß. Dort müssen zwei Schmuckgegenstände gefunden werden und danach der Tresor geöffnet werden. Die Codenummer lautet: 28113. Zuvor muß aber noch die Fledermaus ihr Leben aushauchen.

Einen Volltreffer landet man, wenn der Bildschirm ganz schwarz ist. Ist das geschafft, wechselt der Schlüssel aus dem Tresor seinen Besitzer. Nun wird das Schloß verlassen und das nächste Ziel ist die Bank, wo man mit dem Schlüssel ins Schließfach kann. Den Schlüssel liegen lassen und schnell zum Metallwarenladen eilen. Dort den Metallschmuck zusammen mit der Patronenform im Ofen benutzen. Nach kurzer Wartezeit wandert die silberne Patrone in die Pistole. Als nächstes benötigt man eine Schaufel und stochert zwischen den Grabsteinen herum. Das gefundene Wolfskraut erledigt die Werwölfe im Wald und läßt den Oberwerwolf für einige Zeit erstarren. Mit dem Revolver jagt man dem Oberwerwolf die silberne Kugel mitten durchs Herz und verwandelt sich in Van Halen. Eine weitere Spielstufe ist geschafft!

Van Halen geht nun zur Schreinerei und nimmt die Axt. Mit ihr wird sechsmal auf den Holzstapel geschlagen. Ergebnis: sechs Holzpflocke

in der Gegenstandsliste. Nun fünf davon mit dem Messer bearbeiten und Bolzen herstellen. Als nächster Schritt zu Charlie gehen und sich die Schaufel geben lassen. Beim Friseur gibt es ein leere Flasche, die in der Kirche mit Weihwasser gefüllt wird. Nun noch schnell das Kreuz und den Schlüssel aus dem Schrank geschnappt. Nun muß man nur noch die Vampire finden und vier von ihnen töten. Danach wird der Obervampir mit dem Weihwasser bespritzt und mit dem Pflock getötet. Er wird mitten durchs Herz getrieben. Das Kreuz schützt ebenfalls vor dem Obervampir. Nach dessen Tod begeben sich alle drei befreiten Figuren an den Start.

Van Halen muß die Schaufel hergeben und Sharon die Brechstange. Mit Susan geht es nun zur Bank, wo im Schließfach das Ankh eingesackt wird. Auf dem Friedhof findet man beim Graben ein wenig geweihte Erde. Mit Sharon können die Zombies abgelenkt werden und Susan gelangt ohne Schwierigkeiten zur Kirche. Die verschlossene Tür ist schnell mit dem Brecheisen geöffnet. Unter dem Schutz des Ankh tötet nun Susna den Oberzombie. Die Überreste werden mit der geweihten Erde desinifiziert. Am Spielstart trifft man Charlie und Van Halen. Sharon ist leider tot

Das Spiel ist aber gelöst.

Mafia-Game

Folgende Abkürzungen gelten in der Gesamt-Auflösung:

- 1=Übersicht
- 2=durch die Stadt gehen
- 3=Bandenkrieg
- 4=nächster Spieler

Beim Start "2" drücken und schon ist man mitten in der Stadt. Dann geht's in die Nähe des Bahnhofes. 36 Monate habt Ihr Zeit, Euer Unwesen in der Stadt treiben. Diejenigen, die weniger als 30 Intelligenz- und Brutalitätspunkte haben, können eine Pistole bekommen. Aber die anderen, die zwischen 30 und 40 Punkte haben, können sich ein Gewehr kaufen. Aber die, die mehr als 40 Punkte haben, können eine Maschinenpistole erwerben (8000 \$). Am Anfang habt man nicht soviel Geld und muß es erst eintreiben. Ihr könnt z.B. als Taschendieb stehlen. Wer schon den Steckbrief für "kleinen Fisch" hat, überfällt ganz einfach eine Bank. Es geht also in die Bank und zu Punkt 2. Nach einer kurzen Pause erscheint ein Tresor mit 3 Ziffern. Diese kann man mit den Funktionstasten steuern. Wenn man auf eine Taste drückt, erhöht sich die Zahl und es kommt ein Ton. Es kommt immer der gleiche Ton, nur einer ist höher. Dieser ist der richtige. Wenn man es nicht schafft, dann kämpft Ihr mit der Polizei. Geld gibt's



Tief im Erdreich gibts noch Ölreserven

auch in der Bahnhofskneipe. Kauft dort Alkohol mit Punkt 1, dann geht's zum nächsten "P", dort wählt man auch Punkt 1. Dort kann der Fusel verkauft werden. Der Alkohol ist aber verboten. Einfach raus und wieder rein. Falls man doch geschnappt wird, an einen Anwalt mit "J" wenden. Nie mehr als 2000 \$ für einen Anwalt investieren. Im Gefängnis kann man von einem Mitspieler befreit werden.

Dann geht's zur Polizeistation und dann den Punkt "Inhaftierenden Gangster befreien" und die Wachen bestechen. Jetzt ist der Mitspieler frei. Der Befreite muß als Dank etwas Geld zahlen. Dann geht's zurück zum Bahnhof, dort den Punkt "4". Hier gibt's einen Job, für den es Geld gibt.

Beispiele für gute Gangster zum Anmieten:

- Ma Baker**
- Jack der Trickser**
- Mister X**
- Pistolen Henry**
- Fred Clever**

Manche sind schon bewaffnet. Die keine Waffe haben, können ausgerüstet werden. Jeder Spieler kann bis zu zehn gemeine Gangster haben. Überfälle lohnen sich immer. Dazu geht's wieder runter in die Nähe der Polizeistation. Dort befinden sich zwei Tante-Emma-Läden. In den rechten Laden gehen und "3" drücken. Jetzt ist der andere

Laden dran. Hier aber "1" wählen. Alles andere ist gleich. Es geht immer so weiter.

Oil Imperium

Wer sich außerhalb des Spiels die Musik anhören will, der muß die erste Seite der Diskette einlegen und folgendes Programm eingeben:
 10 IFG=0 THEN G=1:
 LOAD"504",8,1
 20 IFG=1 THEN G=2:
 LOAD"X",8,1
 30 SYS 3200

Für X muß eine Zahl, bzw. ein Buchstabe aus der folgenden Tabelle eingesetzt werden

Sound	X-Wert
Reline-Intro	529
Titel Sound	1
Bohren	505
Feuer	507
Pipelng	506

In der Region Mittelamerika brennen sehr oft die Quellen. Wenn man aber gut löschen kann, eignet sie sich gut als erste Region zum Bohren.

In der Region Südamerika versiegen die Quellen sehr oft und in der Golfregion gibt es viele Tankkatastrophen. Die Region Indonesien ist am wenigsten anfällig für Katastrophen.

Operation Hongkong

Hier der Lösungsweg zum Adventure "Operation Hong Kong":

Als erstes geht man viermal nach Osten. Danach einmal nach Norden und sagt "Norwin". Nun geht man einmal nach Süden und zweimal nach Westen und nocheinmal nach dem Norden.

Jetzt bestellt man sich ein Essen, von dem man betäubt wird. Dann landet man in einen Raum, wo man das Kopfkissen mit Stacheldraht zerstechen muß. Nun findest Du dort einen Schlüssel, den Du in die Tür stecken mußst. Dann gehst Du je einmal nach Osten, Süden und Westen. Im Bad findest Du Föhn und Nagelschere, die Du mitnehmen solltest. Jetzt gehst Du nach Osten, und durchsuchst

den Bürotisch. Darin findest Du Diktiergerät und Büroklammer. Die Büroklammer muß Du biegen, damit Du die Schublade öffnen kannst. Öffne sie und Du findest eine Diskette. Jetzt gehst Du nach Norden. Nun tippst du die Zahlen 3, 4, 4, 7, 7, 1 ein.

Geh nach Osten und töte den Gangster mit dem Stacheldraht. Dann drücke die gelbe und grüne Taste. Nun geh zweimal nach Westen.

Werfe nun den Nachtschrank durchs Fenster und gehe hinein. Nimm das Seil, zerschneide den Stacheldraht mit der Nagelschere und gehe nach Osten. Dort befestigst Du das Seil an der Stange und kletterst hinunter. Nun bist Du in der Raumstation. Starte jetzt das Diktiergerät. Nachdem sich die Tür geöffnet hat gehst Du nach Westen. Öffne den Kühlschrank und starte den Föhn. Nun nimmst Du die Nahrungstuben und ißt sie. Danach gehst Du je einmal nach Osten und Süden. Jetzt nimmst Du die Jacke, wo eine Pistole drin ist. Dann geh nach Westen und stecke die Diskette in den Diskettenschacht. Jetzt startet dein Raumschiff. Nachdem du viermal "warte" eingegeben hast, ist Dein Raumschiff gelandet. Die Tür öffnet sich dann, wenn Du noch einmal, "warte" eingegeben hast. Jetzt kannst Du nach Süden, wo du den Gangster erschießen mußst. Nach Süden geht's weiter. Nimm den Brief, den Whisky und den Zündschlüssel. Nun gehst Du nach Süden zum Jeep. Im Jeep steckst Du den Zündschlüssel ein und bemerkst, daß Du kein Benzin hast. Darum gehst Du nach Norden und tauschst den Whisky gegen Benzin um. Geh nun zurück und tanke. Dann drehst Du den Zündschlüssel um und fährst los. Du wirst beim Flugplatz ankommen. Steig ins Flugzeug und Du wirst wieder in Hongkong ankommen. Geh nun zum Medom-Wolkenkratzer und lese den Brief. Frage nun nach dem Herrn von dem Brief die Rede ist. Wenn die Empfangsdame Dich zu ihm gelassen hat, bekommst Du einen Umschlag. Dein Auftrag ist fast erfüllt. Du mußst jetzt nur noch zweimal nach Süden und zweimal nach Osten und einmal nach dem Norden in die Suo-Mao-Press. Dort

gibst Du den Umschlag dem Reporter und dein Auftrag ist erfüllt. Gehe jetzt je einmal nach Süden und Westen, betrete das Boot und genieße deine Ferien in Hongkong.

Perplex

Hier die Levelcodes zum Spiel "Perplex".

Level	Code
00	ILLDICO
01	ELEKTRA
02	EILA
03	LUISA
04	MARIJKE
05	SUSANNE
06	MICHELE
07	ROBERTA
08	PATRZIA
09	ANGELIKA
10	ALMA
11	NADINE
12	TIZIANA
13	MANUELA
14	ASLA
15	GALITI
16	NICOLE
17	KERSTIN
18	BRITTA
19	GABY
20	INGE
21	DAHLIA
22	FRANZINE
23	MONIKA
24	CHRIST
25	JANE
26	MONA
27	LISA
28	PRINCESS
29	AMY
30	MANDY
31	VANESSA
32	SIBILLE
33	MAJA



34	GRISELA
35	PARADISE
36	PHYTON
37	SINHEAD
38	ENYA
39	SIMPSON
40	PACMAN
41	RECALL
42	PREDATOR
43	BIANCA
44	FOY
45	ARTHUR
46	DENT
47	DONT
48	PANIC
49	SALT
50	PEPA
51	AUTUMN
52	LAMM
53	SPALLEK
54	JALOUSIE
55	PICTURE
56	TWENTY
57	SIXTY
58	YUCCA
59	ASM
60	LIQUEUR
61	HANNOVER
62	ARNOLD
63	JULIANE

Pool of Radiance

In den Kovel Mansion gibt es viele Schätze, hier einige Standpunkte:

3,3	Magische Waffen und 3 Diebe
8,14	Jurnal Eintragungen
5,14	Karte des NW Schloßes
4,5	Karte des NE Schloßes
3,13	Schritrollen
6,7	Tisch mit Kästen



Monster, Untote und andere Creaturen warten in "Pool of Radiance"

10,10	Waffen, Zubehör
13,10	Drei Vitrinen
14,14	Zubehör
10,12	Jurnal Eintragungen
6,4	Zwei Diebe

Die Untoten im Graveyard:

6,4	Skelette
5,6	Skelett Arme
7,6	Giant Skelett
7,8	Looking du. findest ein Kasten
0,15	Spectre des Skellete herstellt
4,10	Spectre des Zombies herstellt
10,15	Zombies
9,15	Juju Zombie (Waffen)
9,11	Mumien
15,6	Wichte
15,8	Wraith (Waffen)
10,7	Spectre des Wichte herstellt
12,2	Gruft des Vampiers
10,12	Spectre
8,3	Daed Knight (Waffen)

Wenn man die drei Kämpfe in den Kobold-Höhlen schafft und in die königlichen Gemächer vorgedrungen ist, mußst du die Wachen besiegen und durch eine am nächsten rechten Tür gehen, sonst mußt du noch einmal gegen den König kämpfen.

Wenn man das erste Mal in der Pyramide ist und nicht mehr rauskommt, kann man einmal zu einen Priester gehen und der zeigt ein Loch in der Wand wo man raus gelangt.

Wenn man im Freibeuter-camp (2,11) ist, zuerst einen Paß für den Kapitän kaufen, dann nach 7,10 gehen und den Wachen den Pass zeigen, dann den Kapitän töten und zu den Gefangenden gehen. Dann den Kaufmann überzeugen, daß der Junge

nicht von Bedeutung sei und ins Gefangenenhaus einbrechen um den Jungen zu befreien.

Im Zhentill Keep nur mit einer Wache schlafen gehen. Wenn einem beim Podal Plaza Monster begegnen, immer "Parlay" und "Sly" einschalten.

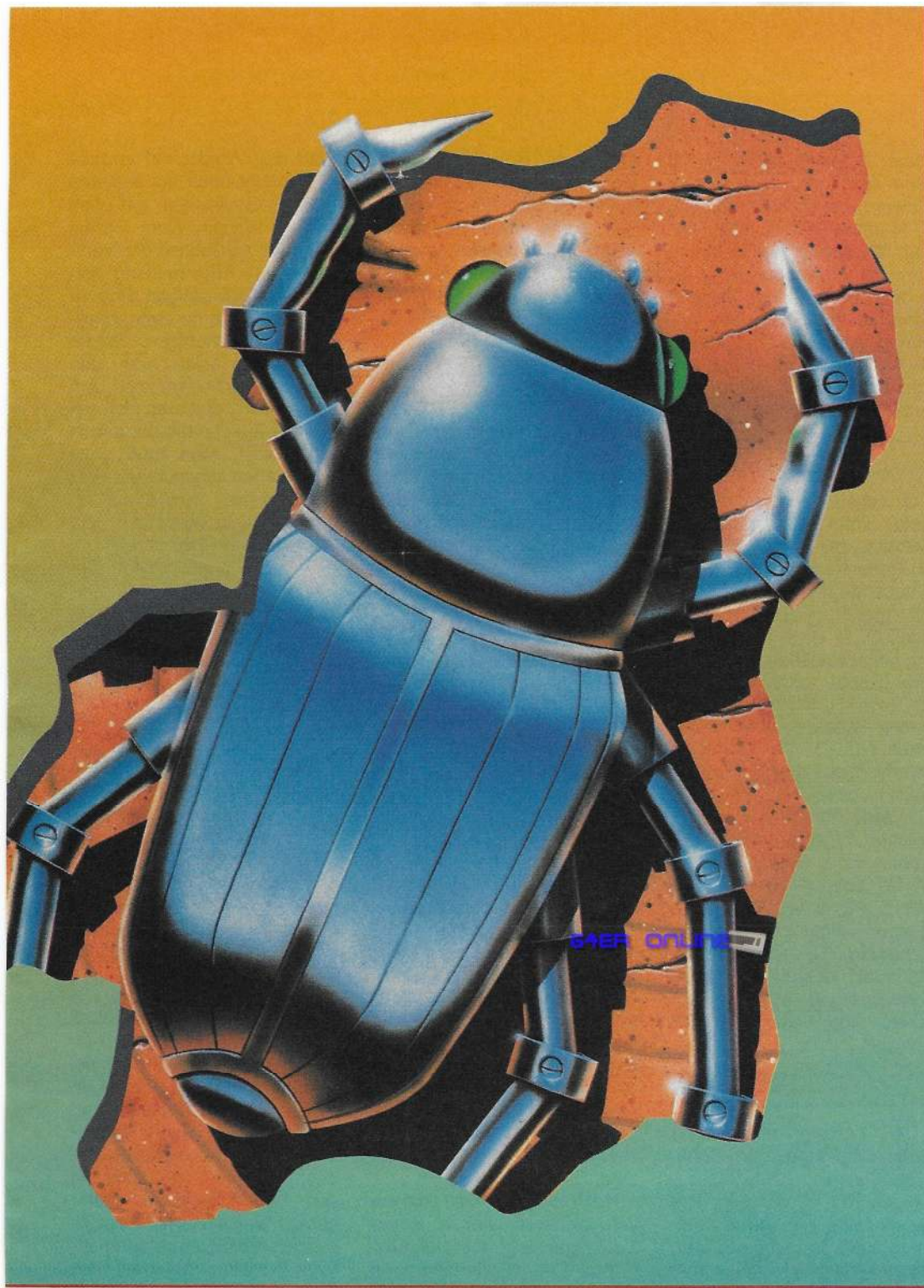
In der Bibliothek durch die Räume mit "Search" rennen.

Man kann sich schnell magische Waffen und Gegenstände besorgen, indem man sich in der Trainingshalle zwei NPC's besorgt und sie bei einen Kampf tötet, dadurch bekommt man Erfahrungspunkte.

Man kann sich in den Slums eine "Wand der magischen Raketen" besorgen, indem man den Zauberer tötet, der einem sagt, wie man die magische Flasche holt.

EINIGE DATEN:

Outdoors:	Soal Keep:
11,11	Nordmadenkamp
2,12	Skorpione
6,16	Kobold Höhlen
8,5	Tempel
11,8	Zauberschloß mit Lizardmen
15,2	Nach Norden durch eine Mauer gehen
11,9	Höhle mit Silberdrachen
12,0	Waffen
Zenthil Keep:	
12,31	Camp der Freibeuter
5,14	Mauer die man über klettern kann
6,29	Schiff



64ER ONLINE

35	NEAT
36	MEAT
37	MEET
38	BASE
39	HEAD
40	HEAT
41	NEON
42	NOSE
43	MOON
44	DUST
45	STAR
46	OATH
47	BACK
48	SEEN
49	YEAM
50	COLD
51	KULT
52	HIGH
53	DEEP
54	COPY
55	TURN
56	MODE
57	NOTE
58	HATE
59	LOVE
60	PURE
61	BLUE
62	LAMA
63	MARK
64	OPEC
65	PROD
66	RAID
67	IOLL
68	KALE
69	BASS
70	HIKE
71	HILT
72	GRUB
73	GLEN
74	ENNY
75	DRIP
76	DRUB

RA

Hier eine Liste aller Level-Codes zum Denkspiel "Curse of Ra".

Level	Code
1	LAMA
2	COIN
3	RAIN
4	BEST
5	DISK
6	FEAR
7	LOCK
8	LUCK

9	KNOW	22	ONLY
10	SONY	23	MUCH
11	FROG	24	PLAY
12	FULL	25	RAIN
13	BULL	26	LATE
14	FLOW	27	WORK
15	EVEN	28	WELL
16	CUBE	29	COME
17	NEXT	30	DEAN
18	YEAR	31	DEBT
19	ANTI	32	EDAM
20	ARTS	33	ELAN
21	DATE	34	NEED

77	CLOG
78	BARK
79	ARMY
80	LAST
81	LAZY
82	SKIT
83	SLAT
84	TALE
85	TIRE
86	YOGA
87	ZEBU
88	UNDO
89	TUNE
90	TICK
91	ARAB
92	TACT
93	SWAT
94	RUIN
95	RULE
96	ROTA
97	RELY
98	PLOY
99	PEAT
100	MOPE

Robox

Für alle Robox-Fans, die festsitzen, hier der komplette Lösungsweg.

Wohnung

N, nimm Mantel, S, S, nimm Schlüsselbund, schau Gestell, nimm Handschuhe, O, öffne Schrank, nimm alles, trage Handschuhe, öffne Ofen, nimm Hamburger, N, schau Nische, nimm alles, S, W, S, öffne Tür mit Schlüssel, S, S, N, N, Schalter ein, R, öffne Truhe mit Schlüssel, nimm Buch, H, Video ein, schau Video, F3, F3, F3, 3, warte, nimm alles, S

Raumschiff

H, Frage Passagier, gib Whisky, S, öffne Kasten, nimm alles, N, W, schau Computer, schau Modulschacht, nimm alles, O, N, R, nimm Anzug, öffne Tür mit

Laser, N, nimm alles, F7, H, nimm Anleitung, R, S, H, töte Steward, benütze Säure, SO, O, N, öffne Tür, A, trage Anzug, W, schau Kojen, nimm Karte, N, gib Modul, S, O, S, S, töte Steward mit Maschinenschlüssel, R, W, lese Anleitung, schliesse Tür, benutze Karte, "CODE", Kopf ein, schau Schalter, warte, benutze Hebel

Mirlandis

O, schau Sand, schau Android, nimm alles, gib Robbi Plakette, gib Robbi Batterie, gib Robbi Kanone, O, R, S, N, R, tauchen, H, S, nimm Krug, füll Krug, N, H, SW, W, nimm Hanf, O, S, S, S, schau Skelett, nimm Knochen, S, S, SW, rede Robbi, rede Mirlander, gib Buch, H, NO, S, O, O, O, mache Schaufel, rede Robbi, grabe, NO, SW, S, S, benutze Stift, N, N, schau Tempel, benutze Kugel, N, nimm alles, S, NO, rede Robbi, N, benutze Ketchup, O, schiebe Block, R, grabe, nimm Spiegel, H, W, W, W, SW, S, S, be nutze Stift, 1, F3, 1, W, W, benutze Spiegel, schau Kasten, nimm Sicherung, R, schau Zellen [Nummer merken], benütze Fernsteuerung, Nummer eingeben, SW, NO, O, rede Robbi, N

Raumstadt

Die Lösung hier, ohne Berücksichtigung der Roboterpatrouillen!

N, H, NO, nimm alles, Radar ein, SW, NW, öffne Kästchen mit Entmagnetisierer, untersuche Kästchen, nimm Brille, NW, untersuche Androiden, nimm alles, SO, trage Brille, öffne Schleuse, zerstöre Kabel, B, öffne Schleuse, N, werfe Maschinenschlüssel, N, drücke Sensor, S, öffne Tresor, untersuche Tresor, F3, nimm alles, schliesse Tresor, SO, SW, SW, NO, NO, NM, öffne Tür, NW, trage Anzug, S, untersuche Transporter, hinein, schließe Container, untersuche Container, nimm Phaser, warte, öffne Container mit Schraubenzieher, S, klettere auf Leiter, mache Duplikat an Kamera, R, SO, nimm Zettel, SW, schiebe Metallplatte, drücke Knopf, öffne Schalttafel mit Schraubenzieher, lese Zettel, ziehe Knopf, NW, O, zerstöre Computer mit Phaser, hinein, verbinde Blau mit Gelb, verbinde

Grün und Rot, N, verbinde Schwarz und Weiß

Tip:Nie den Raum verlassen wenn das Radargerät gelb blinkt,sondern warten bis rot blinkt. So kann man den Raum in jede Richtung verlassen.

Samurai Warrior

Wer bei diesem Spiel unendliche Leben bekommen will, muß einfach am Anfang des Spiels die F-Taste drücken, bis der Rand dunkel wird.

Schwert und Magie

Nach dem ersten Kampf gegen zwei Orks sollte man das Kurzschwert nehmen, weil es von drei Schwertern die größte Wirkung hat. Wenn die sechs Männer kommen, sollte man auf sie warten und mit ihnen reden. Auf keinen Fall angreifen!

Nach einem weiteren Kampf kommt man in den Eingang des Waldes. Der Ausgang wird gefunden, indem man, rechts-links-rechts-rechts-rechts-links geht. Am Fluß kann man einen Intelligenztest machen. Schlägt er fehl, betrachte man sich seine Eigenschaftswerte. Ist man geschickter als stark, dann sollte man die Raupe nehmen. Ansonsten könnt Ihr mit Hangeln den Fluß überqueren.

Nachdem Ihr die Pflanze vom anderen Ufer in Euren Besitz gebracht habt, folgt ein Kampf. Danach stößt man auf eine Weggabelung. Hier geht man nach rechts. Als nächstes begegnet man einer Hexe, sie sollte man höflich anreden. Auf der Frage, was man mit der Pflanze vorhat, sollte man die Antwort 2 geben. Zum Schluß muß noch eine Charmeproofung abgelegt werden. Besteht man sie, regeneriert die Hexe Euren Spielcharakter, die gesamte Vitalität. Ansonsten passiert nichts.

Hat man weniger als seine Lebenskraft übrig, sollte man den Heiltrank schlucken. Man kann übrigens auch die Pflanze testen, wenn zuvor der Hexe kein Glauben geschenkt wurde, dabei Vorsicht, man darf nicht am Messer lecken.

Nach dem Test wählt man die Entscheidung 1. Bevor

man den Waldschrat erreicht hat, erfolgt noch ein weiteres heftiges Stelldichein mit übel-samen Wesen. Dem Schrat hält man schließlich die Nummer 2 als Entscheidung entgegen. Nach einigen Prüfungen kann man die Schrapnellbüchse beschäftigen. Spätestens jetzt sollte man den Heiltrank zu sich nehmen. Am besten verteidigt man sich gegen die Büsche mit der dritten Möglichkeit. Man muß dazu rund sieben Vitalpunkte besitzen. Hat man die Samorie ergattert, kann man ruhig ein Blatt davon abreißen. Es regeneriert die Vitalpunkte. Gegen Räuber muß man auf jeden Fall gewaltsam vorgehen.

Schwert und Magie 2

Nach einen fürchterlichen Sandsturm gehen der Karawane die gesamten Wasservorräte verloren. Nach langer Suche erreichten sie endlich den rettenden Tempel. Hier befindet sich in der rechten Feuerschale ein Schlüssel und in linken die Lösung für das Löwen-Rätsel.

Um in die Götterhalle zu kommen, solltet Ihr folgenden Weg einschlagen: W-N-N-O-O-N-N-W-N. Nun können die Kammern geöffnet werden. In diesen sind Steinscheiben versteckt, die man aufnehmen sollte. Bei näherer Betrachtung fällt auf, daß auf den Scheiben kleine Bilder gemalt wurden. Diese Zeichnungen müssen nun den richtigen Göttern zugeordnet werden:

Wasserwellen	zu POSEIDON
Herz	zu APHRODITE
Schwert	zu MARS
Totenschädel	zu PLUTO
Heilende Hand	zu APOLLON
Weinbecher	zu BACCUS
Schützende Hand	zu LAVENA
Elixierfläschchen	zu AESALUR

Wenn eine falsche Scheibe in den Vorsprung geschoben wird, so kann das böse Folgen haben.

Das Feuer in der Mitte des Saals erlischt jetzt, und sie



Grins nicht so, Du doofer Knochenschädel

können hineinspringen. Der Priester ist der Meinung, daß sie ein Gott sind. Es geht nun in die Todeskammer, in der verschiedene Hebel bewegt werden müssen.

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- 2 1 2 1 1 2 1 1 2
- 1-oben
- 2-unten

Mit "0" wird die Tür aktiviert. Das Ziel ist greifbar nahe. Es müssen nur noch sechs Fledermäuse erledigt werden, und das lebenswichtige Wasser ist zum Greifen nah.

Secret of the Silver Blades

Die Party besteht am besten aus sechs Menschen, wobei die Magier- und Cleric-Charaktere auf Fischer und Rangerbasis stehen sollten. Mit "Human Change Class" ändere man den Grundcharakter nun auf Magier bzw. Cleric. Die geänderten Charaktere beginnen im ersten Level. Man darf also keine große Schlachten schlagen, da die Sprüche erst noch gelernt werden müssen. Ab Level 8 bzw. Level 9 wird der Zweitcharakter angezeigt, von jetzt an kann der Magier wie ein Fischer ausgerüstet werden, wobei er weitere Sprüche lernen kann.

Nun zum "Well of knowledge": Wenn man den Well betritt, gibt er einen etliche Antworten für spätere Rätsel mit

auf dem Weg. In den Antworten findet man auch die Lösung, wo man die Stabteile findet. Voraussetzung ist natürlich, daß man dem Well die verlangenden Edelsteine gibt.

Es ist noch ein dritter roter Drache, außer Well, im "Red Dragon Lair" vorhanden. Dazu verläßt man die Stadt durch das Tor im Osten, geht nach Norden und hält sich östlich. Weiter geht es an einer verlassenden Mine vorbei in östliche Richtung. Nun geht's eine Zeitlang nach Norden. Wenn Ihr Euch jetzt westlich haltet, ist der Drache eigentlich nicht zu verfehlen.

Sim City

Wer beim Städteplanen noch einige Probleme hat, findet hier sicher Hilfe. Auf der ersten Karte sieht, man das Gebiet, welches bebaut werden kann. Bei Nichtgefallen sucht man im Terrian-Menü. Jetzt kann man bestimmen, ob große oder kleine Baumgruppen entstehen sollen und ob an einen schmalen oder kleinen Fluß gebaut wird. Wenn ich ein schönes Gebiet gefunden habe, kann man durch Drücken des Feuerknopfes in verschiedene Ausschnitte des Gebietes schauen. Beim Loslassen erscheint wieder die große Karte.

Jetzt kann ich anfangen, das Gebiet für Straßen und Gebäude mit dem Bulldozer

zu planieren. Möglichst den Wald schonen. Zuerst muß ein Elektrizitätswerk entstehen. Da nun schon die Hälfte meines Geldes verbraucht ist, muß ich äußerst sparsam sein und so schnell wie möglich gewinnbringende Bewohner anlocken. Am günstigsten ist es, wenn Wohngebiete am Wasser angebaut werden. Nicht vergessen den Strom anzuschließen! Jetzt ein wenig Abstand von den Häusern, Industrie und Handel ansiedeln. Auch sie mit müssen mit Strom versorgt werden.

Gute Verkehrsverbindungen machen sich bezahlt. Immer doppelt so viel wie Wohn-, Industrie- und Handelsanlagen. Jetzt ist es Zeit, für das Wohlbefinden der Bevölkerung zu bauen. Parks und künstliche Wasserstraßen leisten hier viel. Vergessen Sie aber nicht Ihren Geldbeutel rechts unten in der Ecke zu beachten. Wenn sich nun die ersten Häuser zeigen, haben Sie schon Erfolg.

Wenn über Ihrer Tätigkeitsliste "Taxes Collected" erscheint, haben Sie Ihre Steuern eingenommen. Jetzt können Sie Ihre kleine Stadt erweitern.

Langsam wird es dunkel in der Stadt. Gehen Sie zurück ins "Übersichts-Display Menü" und von dort auf das Disketten-Symbol und klicken Sie es an. Drücken Sie auf "SAVE" und tippen Sie den Na-

men Ihrer Stadt ein. Danach drücken Sie die RETURN-Taste und Ihr Spiel wird gespeichert.

Für Übersichten können Sie im "Map-Screen" die verschiedenen Zeichen auswählen. Wenn Ihre Stadt schon etwas größer ist und Sie gute Einnahmen haben, können Sie schon planen, wo Sie eventuell einen Seehafen oder Flughafen anlegen wollen. Das hilft aber nur bei viel Industrie.

Sie werden sicher bemerkt haben, daß auf manchen Straßen der Verkehr überzuquellen droht. Es macht sich bezahlt, wenn Sie anfangs locker genug gebaut haben, da Sie die Straßen an den Stauungen verbreitern können. Auf zweispurigen Straßen gibt es keine Staus mehr. Jetzt haben Sie Ihre Traumstadt.

Wem mehr Action gefällt, kann im "Disaster-Menü" Naturkatastrophen über seine Stadt rollen lassen. Dann kommt man kann schön ins Schwitzen: Feuer zu löschen, die Stromversorgung aufrechtzuerhalten, und aufpassen, daß die Stadt nicht in Schutt und Asche versinkt. Sie können auch Erdbeben, Toronados, Monster und Feuer auf Ihre Stadt niederrasseln lassen, oder auch alles gleichzeitig.

Soul Crystal

Hier die Lösung zum Adventure "Soul Crystal" von Starbyte.

- W, N
- betrachte Tresen
- drücke Klingel
- drücke Klingel
- drücke Klingel
- sprich mit Portier
- nimm Zimmerschlüssel
- W
- entriegle die Zimmertür mit Zimmerschlüssel
- Öffne Zimmertür
- S
- betrachte Stuhl

SPIELE

nimm Badehose

N, O, N

sprich mit Einwohner

S, S, O, O, N

verliere Jeans

verliere Turnschuhe

verliere T-Shirt

verliere Zimmerschlüssel

wende Badehose auf Dave an

N, W, N, N, O, N

hilf Einhorn

nimm Kristallkugel

W, W, S, W

sprich mit Orkkind

gib Kristallkugel an Orkkind

betrachte Tisch

warte, warte

nimm Pfeife

N, O, N, W, W

wende Tür auf Dave an

sprich mit Myglor

wende Messer auf Dave an

wende Blut auf Vertrag an

gib Messer an Myglor

gib Vertrag an Myglor

S

wende Dave auf Bett an N

sprich mit Myglor

wende Fellstiefel auf Dave an

wende Hose auf Dave an

wende Baumwollhemd auf Dave an

nimm Elexier

öffne Haustür

N, O, O, O

wende Pfeife auf Bienenstock an

betrachte Bienenstock

nimm Honig

W, N

wende Honig auf Fellstiefel an

N, W, N

nimm Silbermünzen

S, O, S, S, O, N, W

gib Silbermünzen an Verkäufer

W, N

betritt Hundeschlitten

N, W

wende Elexier auf Dave an

N

sprich mit Firon

sprich mit Firon

sprich mit Firon

betritt Hundeschlitten

S

verlaß Hundeschlitten

S, O, O, S, O, N, N, O, N

nimm Rattengift

N

nimm Kurzsword

S, W

entriegle Friedhofstor mit Eisschlüssel

öffne Friedhofstor

N, N, runter

betrachte Grabplatte

hoch

wende Kurzsword auf Weihwasser an

sprich Gebet

sprich mit Jack

S, S, O, S, W, W, N, W

nimm Schaufel

grabe

nimm Schädel

wende Kurzsword anuf Silber an



S, O, O, N, W, N, W, N

öffne Sarg

wende Schädel auf Skelette an

sprich mit König

sprich mit König

sprich mit Köni

S

zerstöre Werwolf

O, S, O, S, W, S, S, W, W, S, S

wende Zauberspruch auf Westtür an

öffne Westtür

W

betrachte Schreibtisch

betrachte Schublade

nimm Laborschlüssel

O, N

bewege Kamin

W, runter

betrachte Bett

nimm Amulett

O

öffne Labortür

N

zerstöre Reagenzien

S

verriegle Labortür mit Laborschlüssel

hoch, N, O, O, O

wende Amulett auf Dave an

N

verliere Amulett

N, N

betritt Boot

N, N

verlasse Boot

N, W



- nimm Ziegelstein
- O, N
- betrachte Fallgitter
- wende Ziegelstein auf Plattform an
- öffne Fallgitter
- N, W
- nimm Torschlüssel
- O
- entriegle Portaltor mit Torschlüssel
- öffne Portaltor
- N, N, N, W runter, N
- betrachte Tür
- ziehe an Türklinke
- N, W
- betrachte Bett
- betrachte Bettbezug
- nimm Ledersäckchen

Schwarze Magie interessierte mich schon immer...

Wartet im Sarg Mr. Dracula?



- betrachte Zettel
- O, O
- wende Codennummer auf Tresor an
- öffne Tresor
- betrachte Tresor
- nimm Vertrag
- W
- bewege Bücherregal
- N, W
- wende Vertrag an Purpurfeuer an
- betrachte Weihwasserbecken
- wende Weihwasser auf Purpurfeuer an
- O, S, S, S, hoch
- betrachte Mond
- N
- betrachte Schreibtisch
- betrachte Tagebuch
- öffne Tagebuch
- betrachte Tagebuch
- S, runter, O, N, W
- wende Rattengift auf Weißbrotscheibe an
- gib Weißbrotscheibe den Ratten
- W, runter
- betritt Faß, N
- schließe Särge
- betritt Drudenfuß
- zerstöre Kessel
- zerstöre Kristall
- nimm Zepter
- W, S, S, S, hoch, O, S, S
- runter, runter, N
- nimm Parfüm
- S, W
- wende Parfüm auf Dave an
- W
- nimm purpurnen Mantel
- wende Mantel auf Dave an
- O, S, S, W
- nimm Boots Schlüssel
- O
- betritt Kahn
- entriegle Kahn mit Boots Schlüssel
- O

verriegle Kahn mit Bootschlüssel

verlasse Kahn

S

nimm Eisenschlüssel

N

betritt Kahn

entriegle Kahn mit Bootschlüssel

W

verlasse Kahn

N, O

betrachte Quelle

wende Wasser auf Dave an

N, hoch, hoch, N, N, W, runter, O

bewege Statute

benutze Zepher mit Slot

nimm Kay's Schlüssel

entriegle Gittertür mit Kay's Schlüssel

öffne Gittertür

S

entriegle Stahltür mit Eisenschlüssel

öffne Stahltür

O, N, hoch, O, S, S, S

Tusker

The Dessert

Ich umgehe den Höhleneingang und sammle zwischen durch alle Gegenstände ein. Das Aufheben der Munition ist etwas schwierig, doch wenn man sich auf die Kiste in der Mitte mit dem Kaktus stellt, ist es leichter.

Durch das Anstechen der größeren Kakteen kann ich meine Energie vergrößern, aber nur wenn ich schon das Messer und die Wasserflasche eingesammelt habe. Jetzt stellt man sich vor dem Kaktus und aktiviert das Messer und die Wasserflasche, sticht dann den Kaktus von ca. einem Zentimeter Abstand

an. Jetzt begeben sich die beiden Wächter links. Die beiden Wächter rennen einfach um. Danach gehe ich zur Truhe und stelle mich an ihr rechtes obere Ende. Von dort aus drehe ich den Deckel ein und nehme das Buch. Jetzt verlasse ich die Höhle und begeben sich nach rechts. Das Krokodil töte ich mit dem Messer. Doch Vorsicht vor dem schwarzen Wasser. Jetzt renne ich den Wächter um und betrete einen weiteren Raum, in dem ich die Machete und die Goldnuggets aufsammle. Nun verlasse ich das ganze Höhlensystem und schlage mit der Machete im Screen durch Buschwerk. Jetzt kann ich den Urwald betreten. Es kommen mir aggressive Eingeborene entgegen, aber nur ein Affe der mich mit Kokusnüssen bewirft, macht hier Schwierigkeiten.

Ich befreie das Monster durch Bücken und Träufeln der Salzsäure auf die Kette, danach kann ich in das Dorf gehen.

The Village

Am Anfang stehe ich auf einer Grünfläche und werde plötzlich in den Boden gerammt. Wie im vorherigen Level kommen mir Wilde entgegen, aber mit ihnen reden ist das beste. Danach stehe ich vor einer Hütte und betrete sie prompt. Danach sehe ich ein Kino, wo ich brutal attackiert werde. Nach dem Sieg wende ich mich dem Händler zu, der mich aber nicht versteht und auch nichts verkaufen will, obwohl ich ihm Goldnuggets vor den Füßen lege. Ich sammle den Ast und lasse den unbezäunten Eingang unbeachtet. Dann nehme ich ein Kampf mit den plötzlich auftauchenden Totenköpfen auf (und verliere). Doch ist es mir gelungen mit letzter Energie den Schlüssel aufzunehmen. Jetzt zurück zum umzäunten Eingang und den Raum betreten, der sich als Küche entpuppt. Leider muß ich mich vor einem Kerl erwehren, denn er ist der Koch und ich das Mittagessen. Nun verlasse ich den Raum und räume ein paar Störenfriede aus dem Weg, weiche dem flammenspuckenden Steinkopf aus und schließe Tür mit dem Schlüssel auf. Als ich die Medizin einsammeln will,



greift mich ein Wilder an. Ich mache sein Leiden ein Ende. Jetzt betrete ich das Maul des Steinkopfes und sammle die Steinschleuder und die Streichhölzer auf und wehre einen Angriff der ankommenden Eingeborenen. Im nächsten Screen experimentiere ich mit den Hölzern am Opferfisch herum und sacke mit einer Art Stichflammsuperexplosion in eine geheimnisvolle gläserne Kugel ein. Im darauf folgenden Screen gebe ich den Medizinmann die Medizin und der Eingeborene erwacht von den Scheintoten. Nun verlasse ich das ganz umzäunte Dorf und laufe nach rechts bis zum Fallgitter. Dort überreiche ich den linken Wilden den "Almighty Key" (den allmächtigen Schlüssel, der erscheinend alle Tore öffnet (so einen könnte ich auch für Bankschließfächer brauchen) und spaziere in den Tempel.

The Temple

Nach meinem Besuch im Tempel komme ich am Ende wieder in den Urwald. Da ich keinen Plan habe, laufe ich nach rechts, ramme ein paar Eingeborene aus dem Weg. Dann sammle ich ein paar goldene Eier ein bis der Flugsaurier kommt. Dann weiter

Die Ultima-Welt von Lord British ist voll mit Ungeheuern Abendteuern und Schätzen

nach Westen, wo mich dann eine Schlange beißt. Ich ziele mit meiner Steinschleuder auf die Schlange und treffe sie. Der Schlangenkopf zerlegt sich in seine Bestandteile und ich kann ein weiteres goldenes Ei aufsammeln. Ich ignoriere den Höhleneingang und sammle alle restlichen Eier ein, bis ich wieder vor dem Eingang stehe (Vorsicht vor den Dinos). Durch den Eingang komme ich in ein weiteres Teil des Urwaldes. Ich laufe nach links bis zu einer Röhre. Jetzt befinde ich mich vor dem Tempel, aber der Affenwärter läßt mich nicht hinein. Stattdessen greift mich ein Urgroßvater mit der Keule an. Er prügelt mich zusammen und als ich wieder erwache, ist der Affe weg. Wer jetzt eine Erfrischung braucht, der kann sich am Brunnen bedienen. Jetzt betrete ich den oben liegenden Raum und sammle goldene Äffchen auf. Jetzt zurück in den Raum wo der Brunnen ist und dann nach rechts in den oberen Raum. Dort nehme den zweiten Affen unter Verlust meines Kopfes auf. Für meine Enthauptung sorgt die antive-



Hier noch die Modulpokes für unendliche Leben:

1. Level 35016,173
2. Level 36875,173
3. Level 64670,173

Ultima V

"Nightshade" findet man um Mitternacht im tiefsten Spiritwood (Position I`J`,C`M``). "Mandrake" findet man um dieselbe Zeit im einzigen Sumpf in den Bloody Plains (D`G``,L`G``). Das sagenumworbene "Glas Sword" findet man im Gebirge Serpent Spine. Der Fundort ist nur mit dem Grapple zu erreichen (F`A``,E`A``). Diese Waffe tötet jeden Gegner mit einem Schlag und verschwindet dabei. Nach der Benutzung kann man es an der obigen Stelle wieder finden.

The Working Stone

Die Paßwörter zum Denkspiel "The Working Stone" aus dem 64'er-Magazin 8/93.

0 Level	Paßwort
1	BEACH
2	GOING
3	WAYS
4	THINKY
5	FUNNY
6	SLINE
7	GO
8	FLY
9	PASS
10	GIGAR
11	HORROR
12	WORLD
13	HELL
14	MAPPET
15	STAR
16	SHIT
17	BOTTLE
18	DIOXIN
19	HARD
20	PLAY

getarische Pflanze. Als ich mich jetzt an den zweiten Brunnen erfrischen möchte, breche ich zusammen, weil das Wasser vergiftet war. Wieder am zweiten Brunnen angekommen, geht's nach rechts. Hammer, Meißel und Planke durch Bücken und Grapschen einsammeln. Danach nach links, die Mumie im unteren Raum austricksen, den Sarkophag mit dem Meißel aufmachen und das dritte Äffchen entführen. Jetzt zum Altar und die drei Biester in der richtigen Reihenfolge postieren.

Folgende Kombinationen wirken:

**brauner Affe oben
violetter Affe mitten
gelber Affe unten**

Jetzt öffnet sich eine magische Tür, ich überquere den Graben mit der Hilfe der Holzplanke und lege die Goldnuggets in der linken Waagschale. Jetzt durchschreite ich die Tür und das Endbild würdigt meine gesamten Anstrengungen.

21	FREE
22	COOL
23	AMEN
24	OH
25	BABY
26	HOME
27	BOMB
28	CLEAR
29	JAMES
30	FREAKS
31	PIT
32	VOLLEY
33	QUIT
34	ARTIST

Zak McKracken

Immer noch Probleme, das Adventure von LucasFilm zu lösen? Hier eine komplette Befehlsliste

- öffne Schublade
- nimm Telefonrechnung
- öffne Schreibtisch
- nimm Tröte
- nimm Tapetenfetzen
- nimm Buttermesser
- öffne Schrank
- nimm Buntstiftschachtel
- benutze gelben Buntstift mit Tapetenkarte



Wird Zak das Geheimnis um die Brillen-Monster in dieser Pyramide lösen

35	FILTER	lies Tapetenkarte
36	MANIA	öffne Kühlschranks
37	STERN	nimm Ei
38	LOVE	nimm kleinen Schlüssel
39	NAEPL	gehe ins Schlafzimmer
40	NEMSIS	benutze Buttermesser mit Plastikarte
41	NEON	gehe ins Wohnzimmer
42	SNOOPY	benutze Netzkabel mit Steckdose
43	GOON	benutze Fernbedienung
44	KILL	gehe zur Tür
45	PAINT	öffne die Tür
46	YEAH	gehe zur Bäckerei
47	FUCK	drücke mehrmals hintereinander die Klingel
48	GOAL	nimm trockenes Brot
49	KISS	
50	ENDING	

- gehe zum Telephonladen
- öffne Telephonladen
- nimm Bewerbung
- gehe zu 14 ave
- öffne Tür
- kauf Gitarre, Nasenbrille, Hut, Werkzeugkoffer, Golfschläger und Lotto
- gehe zum Haarsalon
- öffne Werkzeugkoffer
- benutze Haarnadelschild mit Drahtschere
- benutze Bewerbung mit gelben Buntstift
- gehe zu 13 ave
- benutze kleinen Schlüssel mit Briefkasten
- benutze Bewerbung mit Briefkasten
- ziehe Hut an
- ziehe Nasenbrille auf
- gehe zur Telephonfirma
- öffne die Tür
- gehe zur Thekentür
- öffne Thekentür
- benutze Computerterminal
- öffne Tür
- drücke Schalter
- lese Karte
- öffne Schrank
- gehe zu Bus
- benutze CashCard mit Cash-Card-leser
- gib CashCard zu Anhänger
- benutze Ticketautomat
- fliege nach Seattle
- gib Erdnüsse zu zweiköpfigem Eichhörnchen
- benutze Golfschläger mit losen Dreck
- gehe zu Eingang
- benutze Golfschläger mit zweiköpfigem Eichhörnchen
- nimm Eichhörnchennest
- gehe zu Baum
- nimm Ast
- gehe zum Flughafen

- benutze Ticketautomat
- fliege nach Kinghasa
- gib Golfschläger zu Shamanen
- fliege nach Katmandu
- gib Buch dem Wächter
- lese Fotos
- gib CashCard zu Yak
- fliege nach Miami
- benutze Toilettenpapier im Flugzeug
- nimm Toilettenpapier
- gib Buch dem Penner in Miami
- benutze Whisky
- fliege nach San Francisco
- gehe zu 14 Ave.
- öffne Tür
- dann bekommt man Geld oder eine Niete fürs Lotto
- gehe zu Zacks Wohnung
- benutze Sushi im Glas mit Spüle
- ziehe an Goldfischglas
- ziehe an Taucheranzug
- gehe ins Schlafzimmer
- ziehe Teppichkante
- benutze lose Bretter mit Schraubenschlüssel

Das Zauberschloß

Für alle Leute, die im Zauberschloß festhängen.
 nimm Ring, dreh Ring, W, S, nimm Speer, N, O, N, N, O, O, nimm Fachtel, H, S, nimm Schlüssel, N, R, W, S, O, verjage Wache, verliere Fackel, nimm Buch, lese Buch, nimm Fackel, W, N, W, S, S, O, verjage Wache, nimm Truhe, S, verliere Truhe, verliere Schlüssel, nimm Schild, W, nimm Tarnkappe, H, N, benutze Tarn kappe, O, nimm Speer, O, S, drücke Knopf, W, nimm Handschuh, O, N, W, verliere Schild, W, verjage Wache, S, R, O, N, W, N, N, W, nimm Gift, O, S, S, O, S, nimm Truhe, W, H, N, O, N, verliere Truhe, N, W, verliere Gift, W, Simalakadabra-adrakabum, nimm Krone, O, O, S, W, S, R, O, verliere Schild, nimm Schlüssel, öffne Tür, S.

Zorro

Nachdem der Schurke unsere geliebte Jungfrau entführt hat, ist hinterherlaufen zwecklos. Selbst wenn Ihr nur einen geringen Rückstand haben solltet, schafft man es nicht mehr über die Zugbrücke in die Burg des Unholds zu gelangen. Also ist kniffliges Handeln gefragt. Zuerst klettert man über die Blumenranke an der Häuserwand hoch und läßt sich anschließend in den Brunnen fallen, wobei es jedoch zur Lösung des Spiels, daß heißt, zur Befreiung der holden Maid notwendig ist, das Tagebuch mitzunehmen. Man fällt nun in eine dunkle Höhle. Dort springt man auf die erste Kugel, holt mehrfach Schwung, springt nach rechts und greift nach der Leiter. An der Stange klettert man nach rechts und läßt sich sofort wieder nach links fallen. Man landet auf einer weiteren Kugel, von der aus man nach rechts springt. Im neuen Bild klettert man in die nächststiefere Etage, in dem man ins Loch der linken Ecke fällt. Nun läuft man auf das Trampolin ganz unten rechts, stellt sich an den linken Rand, holt Schwung und springt nach rechts. Die Blumen nimmt man am besten auch gleich mit. Jetzt geht man den ganzen Weg rückwärts und kommt wieder ins letzte Bild. Die Kugel in der Ecke links oben schubst man etwas an, sodaß sie auf das erste Brett des Fahrstuhls rollt. Danach stellt man sich auf das erste Brett, und der Weg zum Becher wird freigegeben. Nun geht man zurück in die Höhle, springt über den See und klettert aus den Brunnen heraus. Jetzt läuft man nach rechts und nimmt den Schlüssel mit. Über das Sofa springt man nach rechts und läuft bis zur Ruine, die man hochklettert. Oben springt man links aus dem Bild heraus und probiert, ob der Schlüssel in der Tür paßt. Man holt sich die Rumflasche. Der Rum wird in die Taverne getragen, aber nicht den Gästen gezeigt. Die Fatsche übergibt man dem Kellner, der sie sofort austrinkt und einschläft. Auf seinen Bauch kann man prima hüpfen und auf die Plattform springen. Jetzt muß man einen patrouillierenden Soldaten durch einen Kick von der

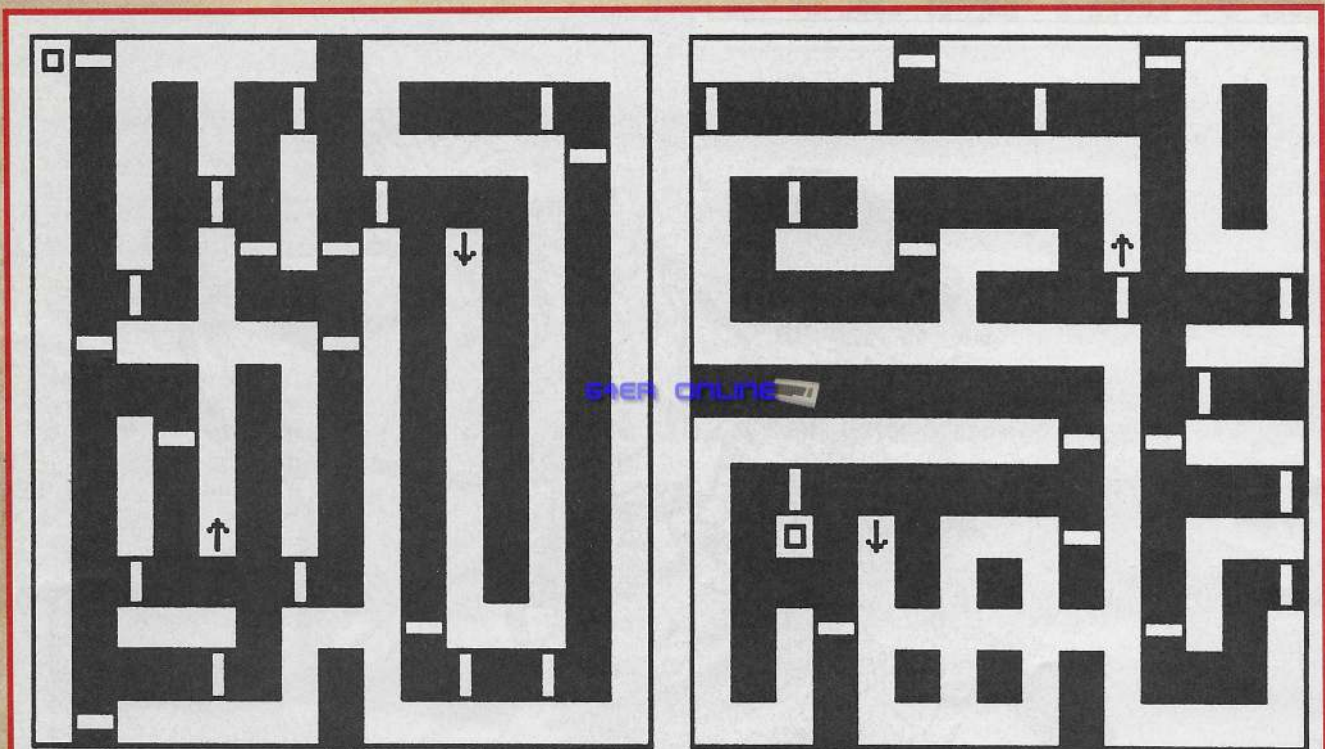
Plattform werfen. Ein Duell hilft leider nicht. Fällt ein Soldat runter, hält er sich am Kronleuchter fest. Diesen zieht es nach unten und öffnet sich im Boden ein Loch.

Jetzt kann man unbesorgt die Leiter hinunterklettern und den Kelch aufnehmen. Danach holt man sich das Brandeisen. Dann klettert man die Palme hoch, läßt sich links fallen. Dort das Brandeisen auf die Kohlen legen und auf den Blasebalg springen. Das Brandeisen wird dadurch erhitzt. Ist das Eisen heiß genug, wird der Stier gebrandmarkt. Das Hufeisen nimmt man mit. Nun holt man sich die beiden Kirchenglocken. Sie werden in der Ruine montiert. Läuten dann beide Glocken, öffnet sich das Grab. Jetzt holt man sich die Trompete und geht zum Palmenbild. Nun auf der linken Seite des Sprungbrettes postieren und trompeten. Der herumlaufende Soldat katapultiert den Helden bis zur Stange. Jetzt nimmt man die Stiefel und klettert in das Grab und findet in der Höhle die Geldsäcke. Die Geldsäcke nicht aufnehmen - nur nachgehen, da sie den Weg in die reale Welt markieren. Irgendwann findet man ein Bild in einem Kelch. Hier sollte man Stiefel und Hufeisen mitnehmen. Dann den Geldsäcken nach bis zum See. Hier werden die Kanonenkugeln hineinrollen. Nun geht man in das vorhergehende Bild und steigt oben rechts heraus. Man kommt ins Gefängnis. Nun die Zellentüren öffnen und die Gefangenen befreien. Doch Vorsicht bei Schußwaffengebrauch! Hat man alle Gefangenen befreit, klettert man über die durch sie gebildete Treppe in das nächste Bild. Das Bild dann auch gleich wieder verlassen und hinauf zur holden Jungfrau. Reicht Ihr mit ein wenig Abstand das Taschentuch. Nicht so nahe rangehn, sonst gibt es eine Tracht Prügel!

Nun springt man über die Brücke nach links und holt die Rose. Dann nochmals durch den Brunnen über den See, und man gelangt oben rechts in das Geldsackhöhlensystem. Den Säcken wieder folgen, bis man in das Gefängnis kommt. Jetzt muß man nur noch die Geliebte mit der Rose überraschen und kann sich als Held und Retter feiern lassen.

Ultima II

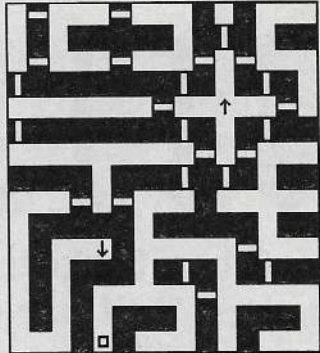
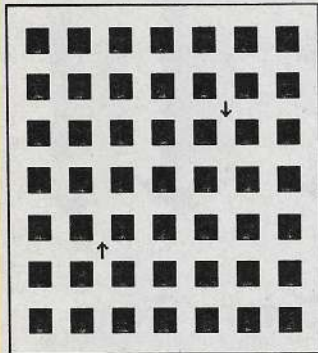
Ultima - Abendteurer Sven Eckert
hat den Weg seiner Reisen im zweiten Teil der Origin Saga
für die Leser kartographiert



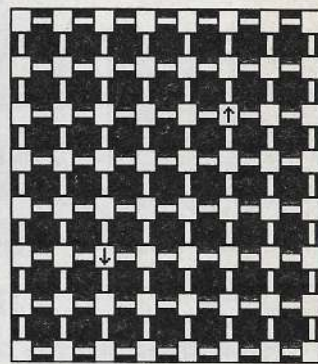
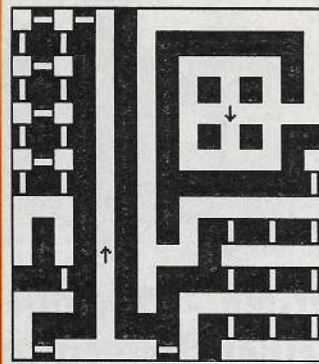
ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND

LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1992 BY TMS

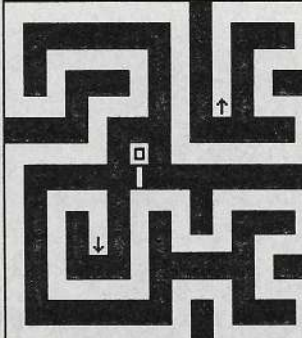
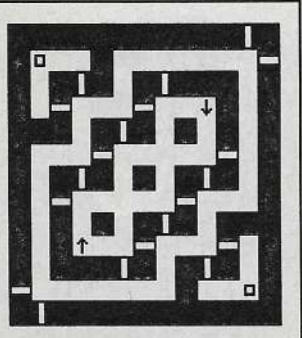
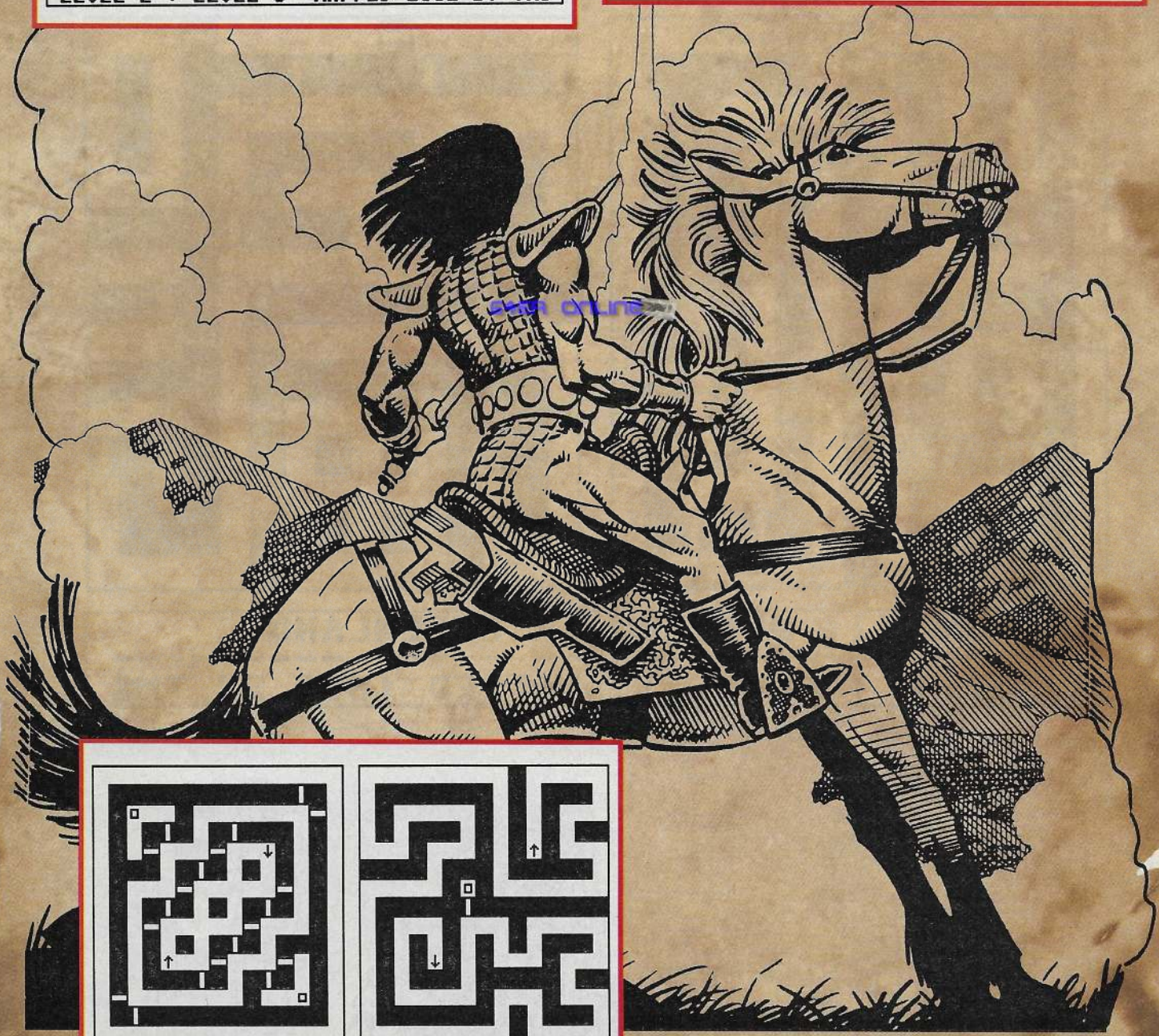




ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1992 BY TMS

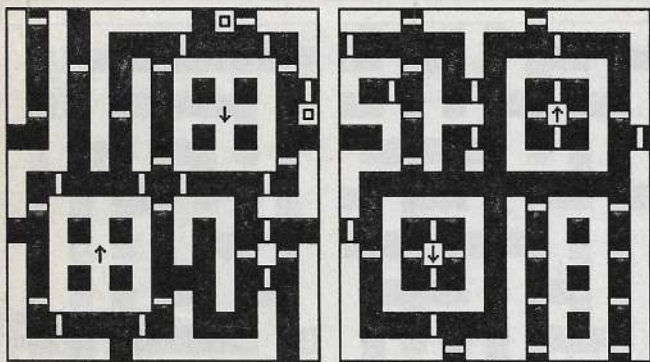


ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1992 BY TMS

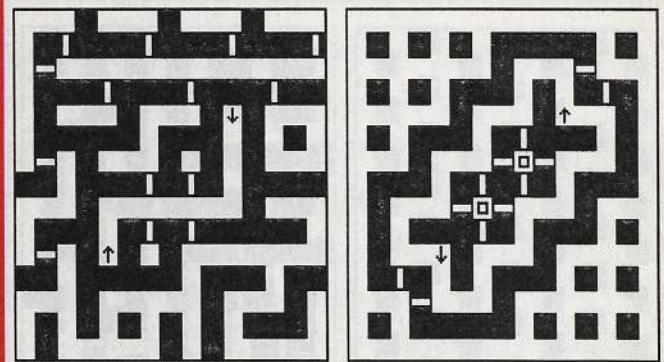


ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1992 BY TMS

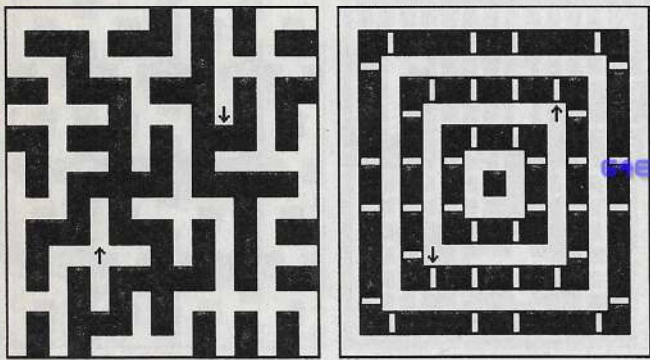
Ultima II



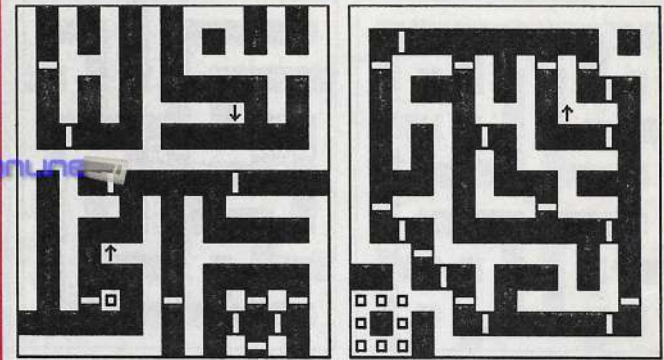
ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1992 BY TMS



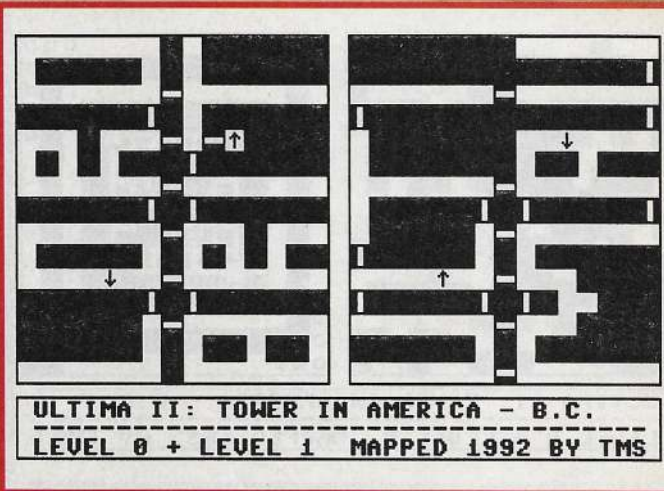
ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL A + LEVEL B MAPPED 1992 BY TMS



ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL C + LEVEL D MAPPED 1992 BY TMS

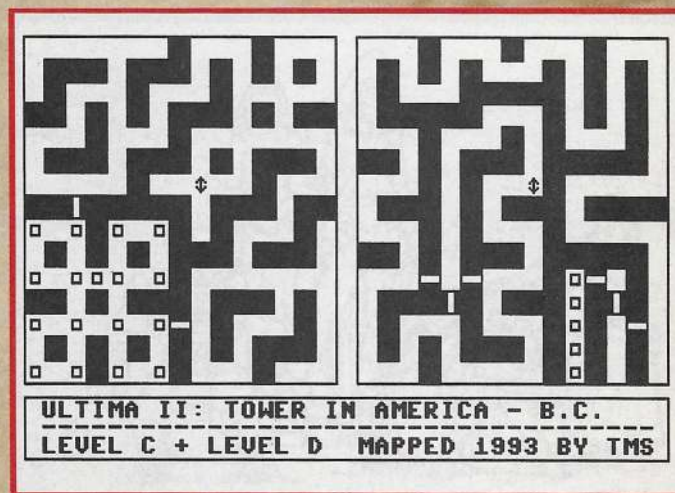
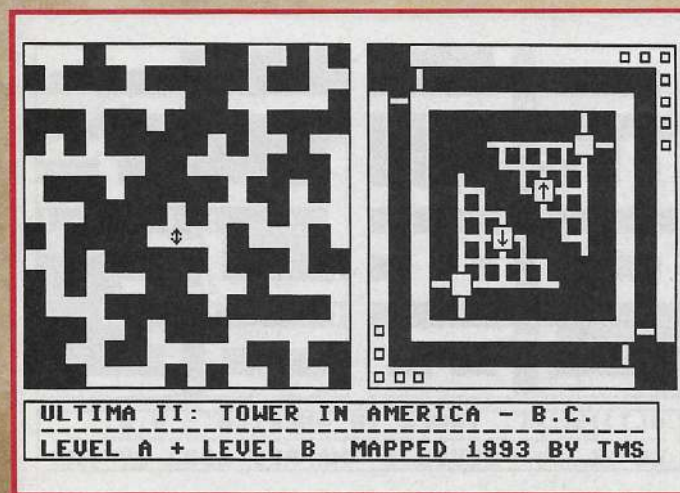
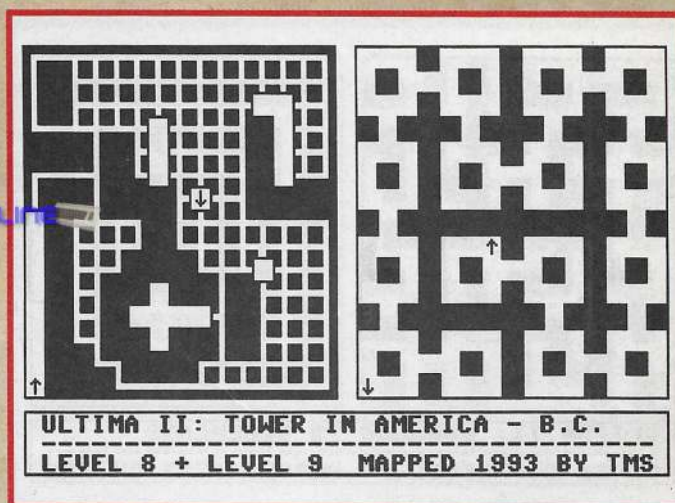
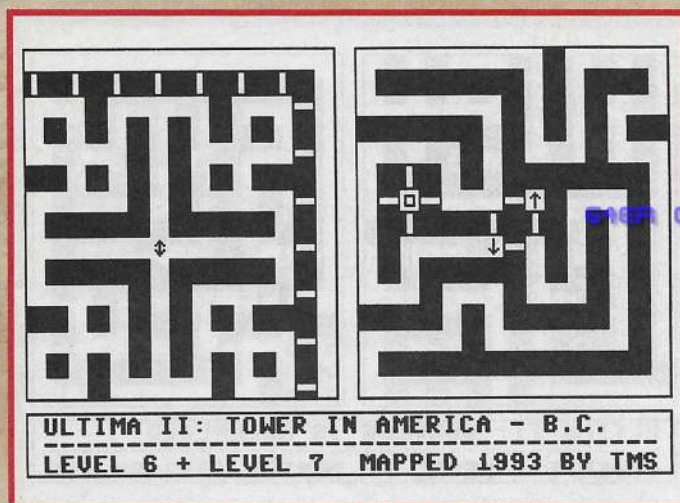
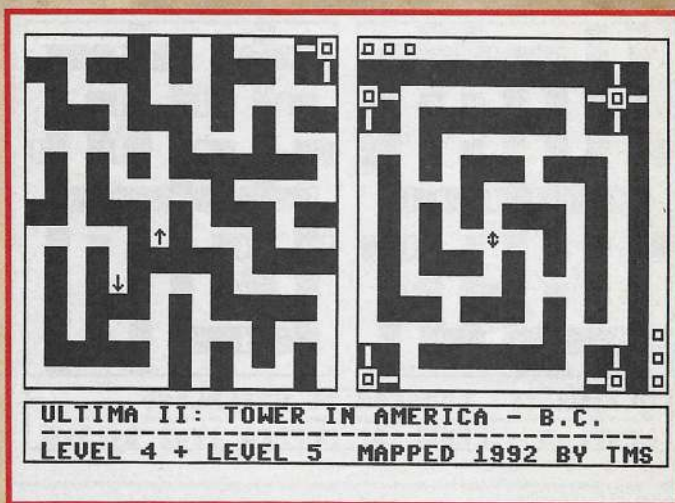
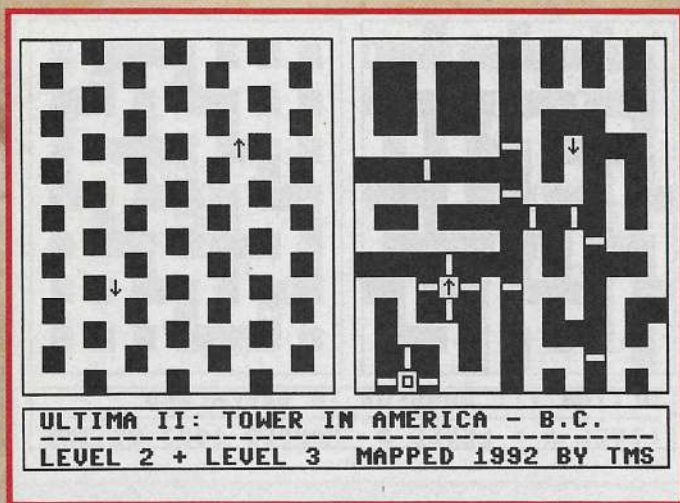


ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL E + LEVEL F MAPPED 1992 BY TMS



ULTIMA II: TOWER IN AMERICA - B.C.
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1992 BY TMS

Ultima II



Ultima II

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1992 BY TMS

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1992 BY TMS

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1992 BY TMS

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1992 BY TMS

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1992 BY TMS

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL A - LEVEL F MAPPED 1992 BY TMS

Ultima II

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL A + LEVEL B MAPPED 1993 BY TMS

Ultima II

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL C + LEVEL D MAPPED 1993 BY TMS

LEVEL 16 IS A COPY OF THE 15TH ONE: SEE 'DUNGEON ON MERCURY' FOR DETAILS.

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL E MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1993 BY TMS

Ultima II

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL A + LEVEL B MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL C + LEVEL D MAPPED 1993 BY TMS

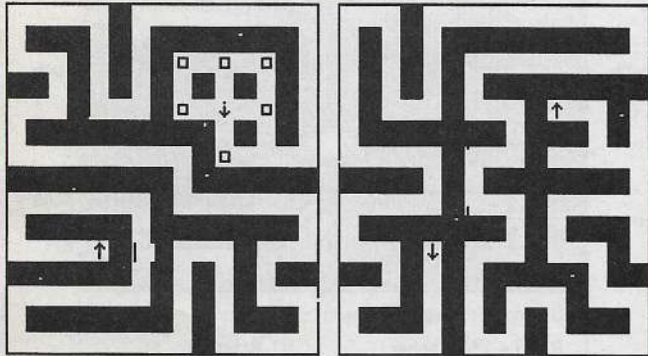
THERE'S NO LEVEL 16. SEE 'DUNGEON ON MERCURY' FOR DETAILS.

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL E MAPPED 1993 BY TMS

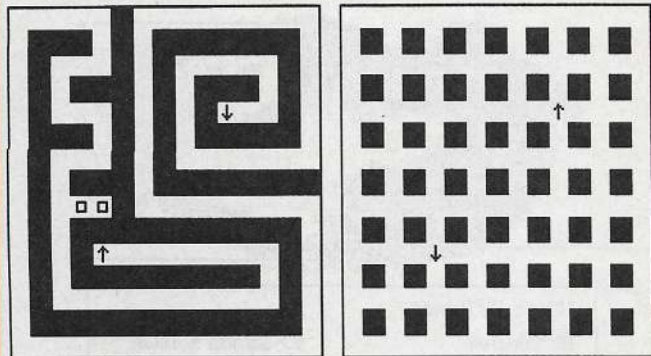
ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1993 BY TMS

ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1993 BY TMS

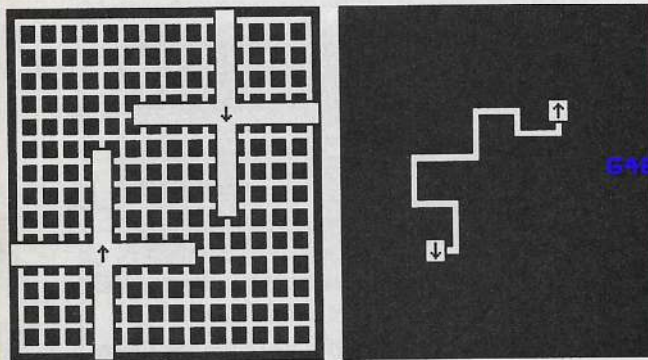
Ultima II



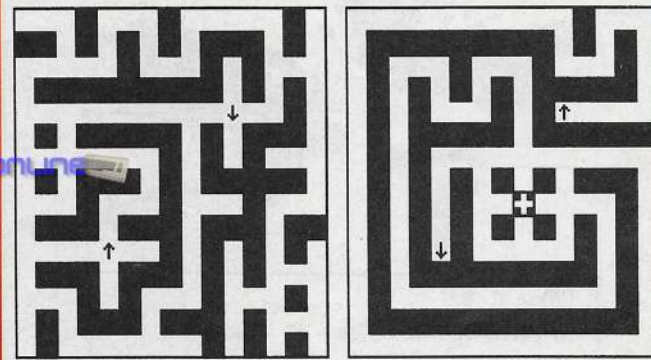
ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1993 BY TMS



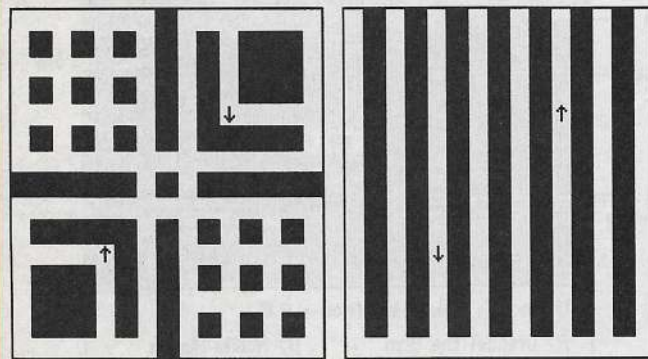
ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1993 BY TMS



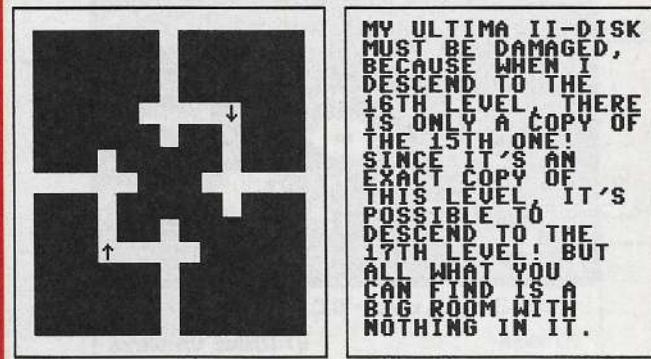
ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1993 BY TMS



ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL A + LEVEL B MAPPED 1993 BY TMS



ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL C + LEVEL D MAPPED 1993 BY TMS



ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL E MAPPED 1993 BY TMS

MY ULTIMA II-DISK
MUST BE DAMAGED,
BECAUSE WHEN I
DESCEND TO THE
16TH LEVEL, THERE
IS ONLY A COPY OF
THE 15TH ONE!
SINCE IT'S AN
EXACT COPY OF
THIS LEVEL, IT'S
POSSIBLE TO
DESCEND TO THE
17TH LEVEL! BUT
ALL WHAT YOU
CAN FIND IS A
BIG ROOM WITH
NOTHING IN IT.

Ultima II

Ultima II: Pangea
 A) Dungeon B) Baradin's Town
 C) Sign
 Mapped 1993 by TMS

Ultima II: Baradin's Town - Pangea
 A) The Philosopher B) Astronaut #1
 C) Astronaut #2 D) The Druid
 Mapped 1993 by TMS

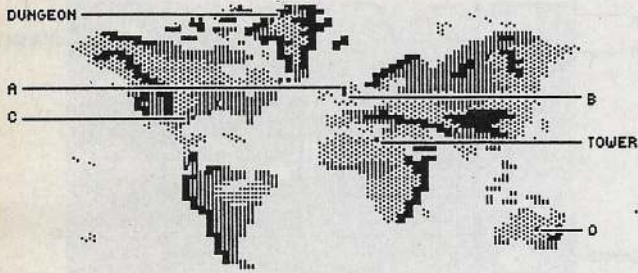
Ultima II: B.C.
 A) Castle of Lord British B) Town Linda
 C) Small Village D) Sign
 Mapped 1993 by TMS

Ultima II: Castle of Lord British - B.C.
 A) Andre the french Chef B) Commander Decker
 C) Bishop Bob D) Brother Antos
 Mapped 1993 by TMS

Ultima II: Town Linda - B.C.
 A) Keith B) Ithilian the Wench
 C) John Mayer D) Gerry Mayer
 Mapped 1993 by TMS

Ultima II: Village in Africa - B.C.
 A) Grendel the Bum B) Nubile Nymph
 C) Andy Greenberg D) Robert Woodhead
 Mapped 1993 by TMS

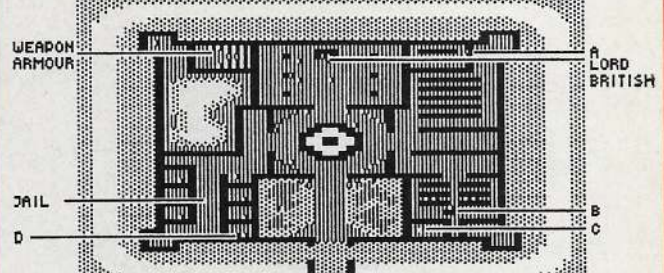
Ultima II



Ultima II: A.D.

- A) Port Benefice
- B) Lord British
- C) New San Antonio
- D) Sign

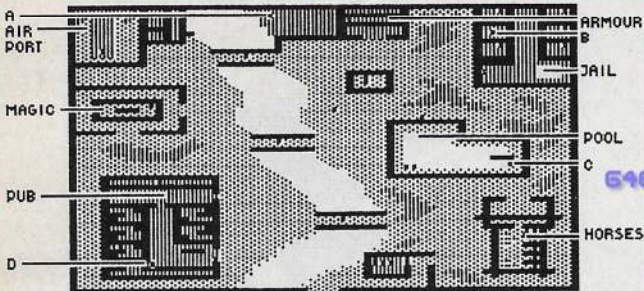
Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Castle of Lord British - A.D.

- A) Andre the French Chef
- B) Sister Sledge
- C) Brother Antos
- D) Subdued Balron

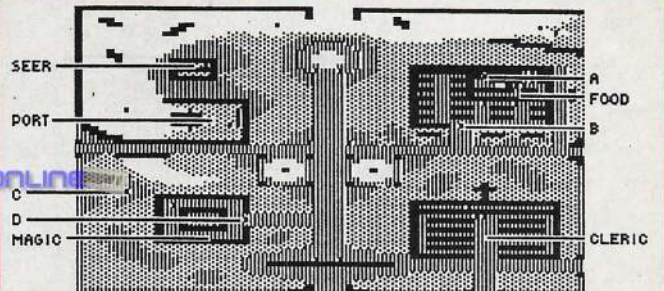
Mapped 1993 by TMS



Ultima II: New San Antonio - A.D.

- A) An old Man
- B) The Swashbuckler
- C) Flopy Fighter
- D) Hotel Clerk

Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Port Boniface - A.D.

- A) Lady Sherrie
- B) Ronall McDonall
- C) Mary Ellen
- D) Sightless Sage

Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Aftermath

- A) Dungeon
- B) Pirate's Harbour
- C) Sign

Mapped 1993 by TMS

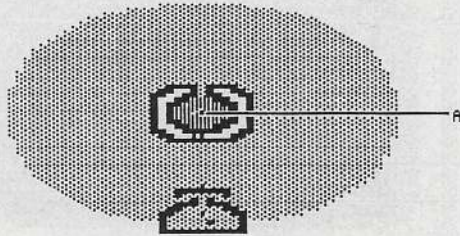


Ultima II: Pirate's Harbour - Aftermath

- A) Chuckles the Bumble
- B) Uillage Idiot
- C) Red the Pirate
- D) Warren Beatty

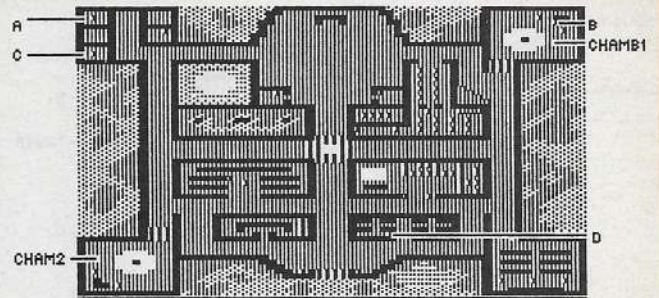
Mapped 1993 by TMS

Ultima II



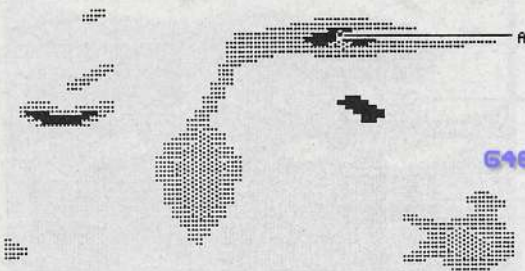
Ultima II: Legends
A) Castle of MINAX

Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Minax' Castle - Legends

- | | |
|-----------------|--------------------|
| A) David Alpert | B) MINAX |
| C) She Creature | D) Homer, Salesman |
- Mapped 1993 by TMS



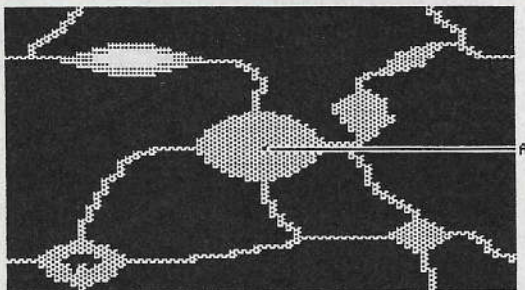
Ultima II: Mercury
A) Dungeon

Mapped 1993 by TMS



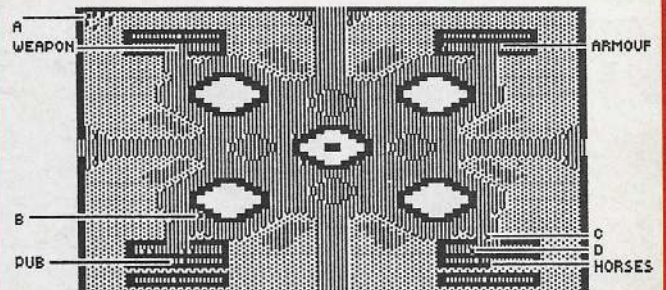
Ultima II: Uenus

Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Mars
A) Town

Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Town on Mars

- | | |
|-------------------|---------------------|
| A) Hecate | B) The Historian |
| C) Marlin Perkins | D) Owen K. Garriott |
- Mapped 1993 by TMS

Ultima II

A

B

C

Ultima II: Jupiter
 A) Uillage B) Tower
 C) Dungeon
 Mapped 1993 by TMS

A

SEER

FOOD

B

C

PORT

D

CLERIC

MAGIC

Ultima II: Uillage on Jupiter
 A) Dupre the Swashbuckler B) Johnny Jones
 C) The Joker D) A Pirate
 Mapped 1993 by TMS

Ultima II: Saturn
 Mapped 1993 by TMS

A

B

Ultima II: Uranus
 A= Jester Town B= Sign
 Mapped 1993 by TMS

SEERS

A

B

C

MAGIC

PORT

CLERIC

Ultima II: Jester Town on Uranus
 A= French Jester B=Court Jester
 C= Silly Jester D=Stoned Jester
 Mapped 1993 by TMS

A

Ultima II: Neptune
 A) Computer Camp
 Mapped 1993 by TMS

Ultima II

A detailed black and white map of the Computer Camp on Neptune. The map shows various buildings and structures. Labels on the left side include 'SEER' with a line pointing to a building, 'MAGIC' with a line pointing to another building, and 'B' and 'C' with lines pointing to a central area. Labels on the right side include 'FOOD' with a line pointing to a building, 'D' with a line pointing to a building, 'POOL' with a line pointing to a rectangular feature, and 'CLERIC' with a line pointing to a building. Below the map is a text box containing the following information:

Ultima II: Computer Camp on Neptune
 A) Johnathan Ben B) Richard Garriott
 C) Howie D) Debbie
 Mapped 1993 by TMS

A black and white map of Pluto. The map shows a large, dark area with some lighter, irregular shapes. Labels 'A' and 'B' have lines pointing to different parts of the map. Below the map is a text box containing the following information:

Ultima II: Pluto
 A) Town B) Dungeon
 Mapped 1993 by TMS

A black and white map of the Town on Pluto. The map shows a complex layout of buildings and structures. Labels on the left side include 'WEAPON' with a line pointing to a building, 'A' with a line pointing to a building, 'B' with a line pointing to a building, and 'PUB' with a line pointing to a building. Labels on the right side include 'ARMOUR' with a line pointing to a building, 'HORSE' with a line pointing to a building, and 'C' with a line pointing to a building. Below the map is a text box containing the following information:

Ultima II: Town on Pluto
 A) Ugly smelly Pirate B) Seaworthy Pirate
 C) Durlly Pirate
 Mapped 1993 by TMS

A black and white map of X. The map shows a large, irregularly shaped area with various features. Labels 'A' and 'B' have lines pointing to different parts of the map. Below the map is a text box containing the following information:

Ultima II: X
 A) Barataria B) Mary's Town
 Mapped 1993 by TMS

A black and white map of Mary's Town on X. The map shows a complex layout of buildings and structures. Labels on the left side include 'WEAPON' with a line pointing to a building, 'A' with a line pointing to a building, 'B' with a line pointing to a building, 'C' with a line pointing to a building, and 'PUB' with a line pointing to a building. Labels on the right side include 'ARMOUR' with a line pointing to a building, 'D' with a line pointing to a building, 'HORSE' with a line pointing to a building, and 'PORT' with a line pointing to a building. Below the map is a text box containing the following information:

Ultima II: Mary's Town on X
 A) Experiend Warrior B) Wippy Warrior
 C) Ugly Irving C) Kieth Zabaluai
 Mapped 1993 by TMS

A black and white map of Castle Barataria on X. The map shows a complex layout of buildings and structures. Labels 'A' and 'B' have lines pointing to different parts of the map. Labels 'C' and 'D' have lines pointing to different parts of the map. A label 'SAILOR' has a line pointing to a building. Below the map is a text box containing the following information:

Ultima II: Castle Barataria on X
 A) King Ozys B) Queen Susan
 C) Father Antos C) Sing Lee the Cook
 Mapped 1993 by TMS



64ER ONLINE



64er ONLINE

