

AMIGA

JOKER

DM 6,- / Sfr. 6,- / ÖS. 48,-

SONDERHEFT NR. 2

PRÄSENTIERT:

SONDERHEFT POSTER & LÖSUNGEN

ALLES, WAS COMPUTERSPIELERN SPASS MACHT!

**FÜR ALLE
SYSTEME!**

**10 MEGASTARKE
RIESENPOSTER**

**10 GEPRÜFTE
KOMPLETT-
LÖSUNGEN**

MIT DABEI:

Dragonflight

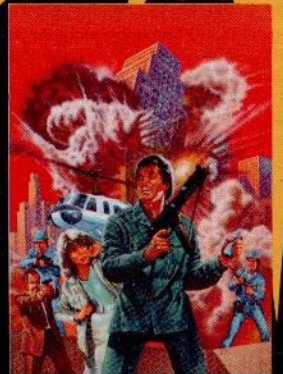
Ultima V+VI

NEUROMANCER

King's Quest IV+V

MAKPUTT ISLAND

**CODENAME:
ICEMAN**

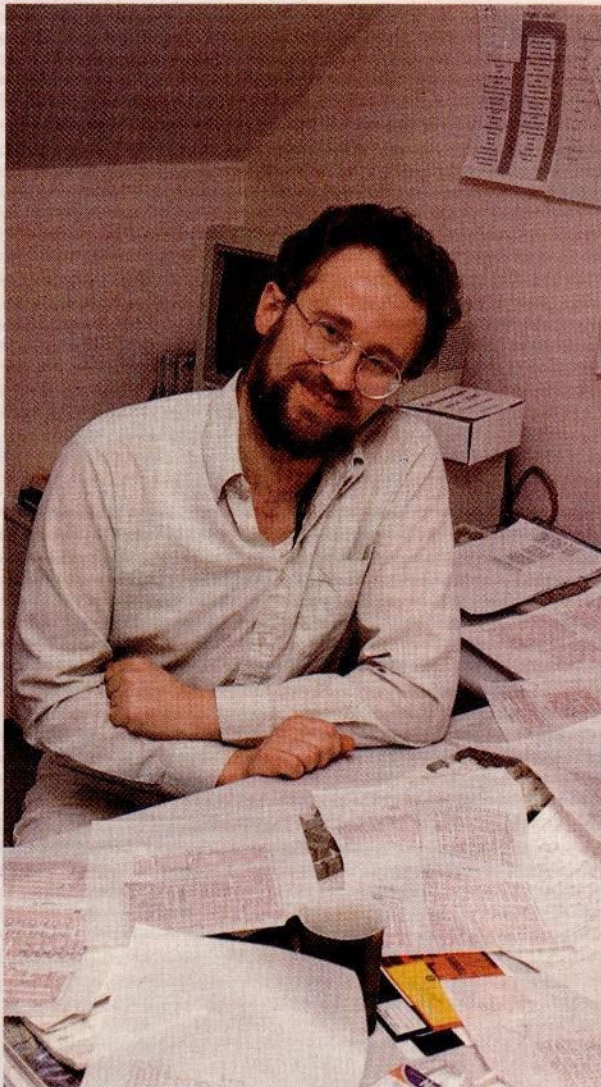


NUR
6,- DM

**MIT ALLEM DRUM UND DRAN:
FOTOS - KARTEN
DUNGEONS
!**

JOKER SONDERHEFT POSTER & LÖSUNGEN

Endlich erlöst!



Die Überschrift trifft voll ins Schwarze, denn unser zweites Sonderheft bietet nicht nur Lösungen, für manch einen mag es durchaus eine echte Erlösung sein. Beispielsweise erlösen wir damit Poster-Fans von ihren kahlen Wänden. Vor allem aber erlösen wir verzweifelte Abenteurer aus ihrem Dilemma, denn alle 10 Komplettlösungen in diesem Heft sind auf ihre Art einmalig. Jede funktioniert unter Garantie auf jedem System, für das es das jeweilige Spiel gibt, jede wurde von uns auf Herz und Nieren geprüft, und so manche ist die allererste Hilfestellung, die für das entsprechende Programm überhaupt vorliegt! Und nicht zuletzt sind auch wir von der Redaktion erleichtert, nun von diesem Heft erlöst zu sein. Quatsch, ich meine natürlich, daß wir dieses Heft „erlöst“ haben! Ein paar Liter Schweiß, Herzblut und Tränen hat uns die Sache nämlich schon gekostet – falls sich die Blätter also ein bißchen feucht anfühlen, braucht Ihr Euch nicht zu wundern.

Aber auch von Seiten des Verlages wurde ein wahrer Kraftakt unternommen, um Euch ein Produkt zu bieten, dessen Preis/Leistungsverhältnis schon eine kleine Sensation ist. Umgerechnet kostet ja eine Lösung bzw. ein Poster nur unglaubliche 30 Pfennige – wenn man sich da mal anderswo umsieht...!

Und warum das alles? Nun, aufgrund einer Umfrage im ersten Sonderheft „Simulationen“ trudelten unzählige Zuschriften bei uns ein; der Großteil wünschte sich ein Poster- bzw. ein Lösungsheft. Warum also nicht beides in einem? Das Ergebnis haltet Ihr gerade in der Hand – bleibt zu hoffen, daß es Euch genauso gut gefällt wie uns. Ich wünsche Euch jedenfalls im Namen aller Kollegen, daß Euch „Poster & Lösungen“ wenigstens für ein paar Stunden vom schnöden Alltag erlösen möge!

Euer Joachim

INHALT

Gelöst:

Buck Rogers	4
Codename: Iceman	17
Dragonflight	8
King's Quest 4	6
King's Quest 5	7
Maupiti Island	2
Monkey Island	1
Neuromancer	18
Ultima 5	13
Ultima 6	14

Poster zu:

Alcatraz
Amiga Joker 2/91
Antares
Arachnophobia
Disc
Joker fesselt
Pot Panic
Prehistoric
Projekt Prometheus
Rings of Medusa 2

Inserenten:

AHS	1
Attic	U4
Bits & Bytes	6
Decom	12
Delta PD	14
Four Systems	5
Funny Software	3
Joker Verlag	8, 11
Magic Bytes	U2
Software Corner	2
Steffen Müller	7
United Software	U2, U4
World of Wonders	15

DAS GEHEIMNIS VON MONKEY ISLAND

Liebe Piraten aus aller Welt, wir möchten Euch hiermit herzlich zu einer kleinen Session einladen, die das Rätsel der Affeninsel lösen wird – unser Dank geht an Andreas Unger aus München. So, Schwimmwesten fertig? Na denn...



Geh zu Pfefferminz
Schließe Nimm Schau an
Drücke Rede mit Mach an
Ziehe Gib Mach aus

Lustig ist das Piratenleben! (Noch...)

Die drei Aufgaben

Kaum auf der Pirateninsel angekommen, trifft unser Freund Guy auf einen Opa, der in die weite See hinausstartet. Der schickt den Jungfreibeuter in die Scumm Bar. Dort läuft die Unterhaltung folgendermaßen ab: Zunächst redet Guy mit dem Herrn in Rot (2/1/2/1/1/2), dann ist der Schwarzgekleidete dran (2/3/2/2/2/3). Danach geht es ab ins Separee (2/1/2/3/5/5). Jetzt aufpassen: Wenn der Koch verschwunden ist, hinein in die Küche; das Fleisch im Kessel kochen und zusammen mit dem Topf einsacken! Beruhigt können wir an die frische Luft gehen. Auf dem Anlegesteg wird die Möwe aufgescheucht (auf das lockere Brett treten, evtl. mehrmals), und wir besorgen uns den Fisch, den sie vergessen hat. Der wird auch gekocht, wie es sich gehört.

Nach dieser Aktion lassen wir das Piratenkaff hinter uns und schauen uns den Zirkus an. Mit den beiden Artisten reden (1/1/2) und ihnen den Topf geben. Nun müssen wir etwas für die Verteidigung tun: Ein Schwert gibt's beim Händler, und ein Herr namens Smirk kann uns beibringen, mit dem Ding umzugehen (der unfreundliche Troll bekommt den Fisch). Hinein zu Smirk auf ein Plüschchen (1/1/1/1/1/1). Um genügend Frechheiten zu lernen, kann man sich mit den Piraten anlegen, die sich zwischen dem Ort und dem Zirkus herumtreiben (drauf achten, was zusammenpaßt). Fühlen wir uns gerüstet, marschieren wir stracks zum Schwertmeister. Hm, naja. Wie auch immer: gut Holz...

Nun geht es an die Lösung der zweiten Aufgabe. Im Wald gibt es eine bestimmte Sorte Blumen, mit denen das Fleisch eingerieben werden muß. Den Braten bekommen die Hunde des Gouverneurs, die nach der Mahlzeit prompt ihren Mittagsschlaf halten. Der erste Versuch, die Hütte zu stürmen, endet leider erfolglos (Vase nehmen). Also wieder zum Kramladen; dort kaufen wir eine Schaufel. Nächste Station ist der Knast, wo Guy mit dem Häftling sprechen sollte. Die erbetenen Pillen besorgen wir natürlich (das Rattengift bekommt er auch), allerdings nur im Austausch gegen einen Kuchen... Darin befindet sich nämlich eine Feile, mit der wir uns die begehrte Statue besorgen können. Zurück ins Haus des Gouverneurs, und durch das Loch ins Nebenzimmer springen. Mit dem Götzenbild fliehen; wenn man im Wasser landet, einfach das Ding hochheben. Noch einmal ins Gefängnis und dem Knastbruder Befreiung versprechen, wenn er sich uns anschließt. Jetzt muß nur noch der Schatz gefunden werden.

Von dem Burschen mit dem Papagei kaufen wir die Schatzkarte. Im Wald folgen wir dieser Karte und buddeln am angegebenen Punkt. Auf dem Rückmarsch teilt uns der Opa mit, daß der Geist von Le Chuck den

Gouverneur entführt hat. Tatsächlich ist auch die Kaschemme leer, weil sich die Piraten aus dem Staub gemacht haben. Becher einsammeln und mit dem Koch reden (2/2/2). In der Küche bedienen wir uns am Grogfaß und füllen einen Becher, da wir mit diesem Gebräu das Schloß der Häftlingszelle zerbröseln wollen (unterwegs immer mal wieder in andere Becher umfüllen, die halten nämlich auch nicht lang). Bei der Hexe im Osten klauen wir den Gummigoekel. Nun zum Schwertmeister; wir brauchen noch weitere Kumpel. Seitab auf einer Insel wohnt Zaboulos (mit dem Gummitier über's Kabel), wir unterhalten uns mit ihm (1/3) und tun, was er verlangt. Jetzt fehlt uns nur noch ein passender Kutter, um den Gouverneur zurückzuholen. Da ohne größeren Kredit nix zu machen ist (Schiffsverkäufer 1/2/3), müssen wir eben Kohle besorgen. Also wieder zum Händler und Bitte-Bitte machen. Der öffnet immerhin mal den Safe (2/1), dessen Kombination wir uns merken müssen. Dann schicken wir ihn zum Schwertmeister und klauen ihm in Abwesenheit den Kreditbrief. Nun kann mit dem guten Stan verhandelt werden (ruhig Zeit lassen). Ist der Handel perfekt, geht es zum Hafent; dort wartet die gesammelte „Crew“.

Die Überfahrt

Zunächst sollten wir uns in der Kombüse umschauen: Im Schrank ist eine Packung



Du mußt mich hier rausholen.
Geh zu Pfefferminz
Benutze Roter Hering
Schau an Großes Stück Fleisch
Mach an Topf
Mach aus

Corn Flakes, darin liegt ein Schlüssel versteckt (Topf mitnehmen). In der Kajüte vom Käpt'n finden wir das Logbuch, in dem die Fahrt zur Affeninsel beschrieben wird; angeblich soll das mit Hilfe einer Zaubersuppe geschehen. Das Rezept müssen wir aus der Truhe holen, die mit dem Schlüssel aus der Kombüse geöffnet wird (Kekse, Feder und Tintenfaß mitnehmen). Ferner brauchen wir die Piratenfahne (auf dem Mast), etwas Schießpulver, ein Seil und Wein (alles im Ladebunker). Nun können wir in der Kombüse die fragliche Suppe brauen. Die Mahlzeit explodiert, und Guy fällt in Ohnmacht (wundert mich nicht bei den Zutaten). Nach dem Erwachen unseres Piraten-Azubis liegt der Kutter in der Tat vor Monkey Island. Das Schießpulver holen und das Seil an der Kanone befestigen (Lunte). In der Küche Stans Visitenkarte anzünden und damit die Lunte in Brand setzen. Jetzt muß man nur noch in die Kanone springen und wird brav auf die Insel hinübergeschossen.



Monkey Island

Am Strand liegt eine Banane, die wir einstecken; die Nachricht am Baum sollte gelesen werden. Ab zum Fort: In der Kanone ist Schießpulver und ein Fernrohr versteckt. Letzteres aufdrehen, was uns eine optische Linse einbringt (Seil auch mitnehmen). Unser nächstes Ziel ist die Flußgabelung im Dschungel. Schießpulver auf den Damm legen und mit der Linse entzünden (Bumm!). Am Ende des neuentstandenen Flusses hat sich ein See gebildet, dort liegt eine Leiche mit einem Seil, das wir uns greifen. In der Nähe des Bananenstrandes ist eine Schlucht, in die wir mit Hilfe der beiden Seile hineinklettern. Unten liegen zwei nützliche Ruder herum. Nun suchen wir wieder die Flußgabelung auf; dort wird die Treppe erstiegen (Katapult zweimal dre-

hen). Und noch ein Stockwerk nach oben (Stein über die Kante werfen).

Da wir jetzt Ruder haben, begeben wir uns mit Hilfe eines Bootes, das am Bananenstrand festgemacht ist, nach Norden (Früchte mitnehmen). Um die nördlichste Beach zu erreichen, müssen wir einmal um die halbe Insel! Von dort marschieren wir stracks in das Kannibalendorf und nehmen noch einmal Bananen mit. Die Eingeborenen sperren uns ein; der einzige Fluchtweg ist das Loch hinter dem Totenkopf. Als nächstes sollte Guy den sonnigen Süden der Insel aufsuchen (Boot). Dort springt im Dschungel ein Affe herum, der alle unsere Bananen bekommt (und wir haben einen treuen Gefolgs„mann“). Nun zurück in den Wilden Osten (zu Fuß). Mitten auf der Halbinsel ist ein großer Affenkopf aufgestellt. Wenn man an der Nase des hinteren Marterpfahls zieht, öffnet sich eine Tür im Zaun, die sich aber wieder schließt, bevor Guy hindurch ist. Zum Glück ahmt der Affe unseren Piraten nach, und schon ist wieder ein Problem gelöst. Die kleine Statue mitnehmen und zurück zu den Kannibalen. Diese bekommen die Statue und sind daraufhin gar nicht mehr unfreundlich. In unsern ehemaligen Gefängnis liegt ein Bananenplücker, der beim ständig irgendwo herumirrenden Schiffbrüchigen gegen den Schlüssel zum Affenkopf eingetauscht werden kann. Ein Eintrittsversuch bringt nicht sehr viel Erfolg, also bei den Kannibalen vorsprechen (1/1/4/4/4/1/2/4/4). Das bringt eine Art Kompaß ein, mit dem wir endlich in den Affenschädel vorstoßen können.

Dort liegt in einem unterseeischen Hafen ein seltsames Schiff. Der Kompaß muß uns nun eine Kette überlassen, die uns Geistern gegenüber unsichtbar macht (2/3/3/3/3). In Le Chucks Kajüte besorgen wir uns mit Hilfe der magnetischen Kräfte des Kompasses den an der Wand hängenden Schlüssel. Im Lagerbunker die Feder nehmen und dem Geist in der Schlafkajüte die Füße kitzeln. Die Grogflasche mitnehmen und im Bunker mit dem Schlüssel die Klappe öffnen. Den Grog in das Schweinefutter kippen und etwas davon mitnehmen. Mit diesem Brei kann die Tür zur Werkstatt geölt werden. Jetzt das Werkzeug holen und die Kiste im Schweinestall öffnen. Die darinliegende Wurzel wird den Kannibalen gebracht, die eine wertvolle Flüssigkeit daraus brauen. Das Piratenschiff ist allerdings inzwischen fort. Nur ein Geist ist dort, mit dem wir reden sollten (3/2/1/1). Dies bringt uns ein Rückfahrticket ein: Wieder auf Melee-Inseland finden wir Le Chuck in der Kirche. Die eben stattfindende Trauung wird unterbrochen, und wir sprechen mit dem Kaperkapitän (1/2/2). Der wirft uns in den Grogautomaten, aber ein guter Spritzer vom Wurzelbräu macht ihn fertig. Und schon kann Guy - aber nein, das wird nicht verraten...



Da verschlägt's einem glatt die Sprache

Wir führen lagermäßig

über 12.000

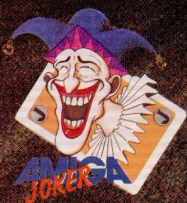
verschiedene Hard-, Software- & Electroniceile.

Besuchen Sie unser Ladengeschäft. Alle Artikel auch im Versand lieferbar. Reichhaltiges Angebot speziell für alle Amiga & MS-DOS Rechner. Viele Exklusivprodukte aus eigener Herstellung mit 1 Jahr Garantie!

AHS-Amegas Hard- & Software Vertrieb GmbH
Laden: Schirngasse 3-5, Postfach 100 248
6360 Friedberg 1 - Stadtmitte
Technische Hotline: 0 60 31 - 6 19 50



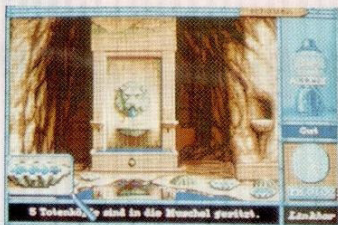
THE RETURN OF MEDUSA



MAUPTITI ISLAND

Es ist schon ein Elend: Sogar im Urlaub in der einsamen Südsee stolpert Meisterdetektiv Jerome Lange direkt ins Verbrechen. Zum Glück können wir allen Verzweifelten auf die Sprünge helfen: Lankhor höchstpersönlich hat uns mit der Lösung dieses verzwickten Falles versorgt...

Kurz zur Ausgangslage: Jerome ist mit der Yacht Brisbane unterwegs, als ein Wirbelsturm Kapitän Bob und seinen Bootsmann Anton zwingen, auf Maupiti Schutz zu suchen. Eine Frau namens Maguy führt dort ein zweifelhaftes Etablissement; leider ist eines ihrer Mädchen entführt worden (Marie), aber Jerome ist ja zur Stelle... Weitere Mitspieler im Krimi sind Bruce, Roy und Chris: Kapitän, Bootsmann und Matrose des Kutters Bamboo, der beschädigt ist und neben der Brisbane vor Anker liegt. Hinzu kommen Anita, Sue und Lucie - Mädchen bei Maguy. Lucie ist bereits seit einiger Zeit verschwunden. Schließlich gibt's noch Just, den Insellaufburschen. Zunächst wird Maguy besucht und interviewt. Dabei kommt heraus, daß Kapitän Bob, der die Insel häufig anläuft, ihr einen anonymen Brief zeigte, aus dem hervorgeht, daß Marie entführt wurde. Dieser Brief kann nebst anderen bei einer späteren Durchsuchung von Bobs Kabine gefunden werden; sie sind alle mit „die Dame in Schwarz“ unterzeichnet. Offenbar geht es darum, daß die Brisbane irgendeine ominöse Fracht übernehmen sollte, Bob sich aber weigerte. In Maries Zimmer im oberen Stock fällt zunächst eine Teetasse auf, die nach Beruhigungsmitteln riecht. Im Aquarium liegt ein Stein mit einem Totenkopf, und hinter dem Fischapartment ist ein Geheimfach in die Wand eingelassen, es enthält insbesondere eine Schatulle, deren Knöpfe gedrückt werden können und auf der die Worte „Jemelos y indivisibles“ (Zwillinge und untrennbar) eingraviert sind. Ferner finden sich hier ein Brief, der auf eine Beziehung zwischen Bob und Marie schließen läßt, sowie eine Liste mit zwölf Musikstücken.



Auch Maguys Privatgemächer geben einiges her. Hinter dem Bild ist im Geheimfach der Schlüssel zu Lucies Zimmer versteckt, auf deren Bett ein schwarzes Haar entdeckt werden kann, obwohl sie angeblich blond gewesen ist. Ferner befindet sich unter dem Läufer vor Maguys Bett eine Falltür. Der Schlüssel ist in der Nachtschlampe versteckt (drehen). Die Öffnung führt in eine Grotte unter dem Raum. Eine Art Standbild stellt zwei Piratenköpfe dar. Unter dem Bild ist auf einer Tafel ein Text eingraviert, der jedoch unvollständig und unleserlich ist (aufschreiben). An der Wand hinter der Statue sind symmetrisch angeordnete Zeichen zu lesen. Nimmt man nur die rechte Hälfte jedes Zeichens, ergibt sich eine Zahl (in der richtigen Anordnung aufschreiben). Oben an der Wand findet sich wieder der Satz mit den unzertrennlichen Zwillingen. Nun zurück zum Anlegesteg und aus Bubbles Kabine das Fernglas besorgen. Nachmittags gegen vier Uhr sollte man zum Teich gehen, der sich zusehends leert. Punkt vier ist er völlig leer, und unter dem Steinaffen sieht man eine Tafel, die mit dem Fernglas lesbar ist. Nicht hingehen: Treibsand! Ergänzt mit dem aufgeschriebenen Text aus der Grotte ergibt sich nun ein spanischer Satz in Spiegelschrift, der übersetzt so lautet: 3 Tote wiegen 2 Tote und 5 Tote 2 Tote. Der Erste ist der Zweite und der Zweite der

Erste. Das Eisen dreht sich unter dem Zeichen der Piraten. Na ja, untersuchen wir die Bamboo mal genauer, das bringt handfestere Ergebnisse. Bruce ist offenbar Opiumraucher, und Roy der eigentliche Chef an Bord. Chris hingegen entpuppt sich als Agent des britischen Secret Service, der den Auftrag hat, einen verschwundenen Kollegen aufzuspüren. Wenn man Justs Hütte durchstöbert, findet sich unter dem Schrank ein Foto von ihm und einer blonden Frau, die von Maupitiern als Lucie identifiziert wird. Bei Chris' Unterlagen ist ein anderes Foto einer dunkelhaarigen Polizistin. Beide Frauen tragen

das gleiche Armband. Das schwarze Haar auf Lucies Bett? Ist sie der verschwundene Agent? Im Laderaum des Kutters liegt neben dem Fischernetz eine MP-Patrone. Jedenfalls wird sie von Bruce so identifiziert. Waffenschmuggel? Sollte die Brisbane deshalb diesen Auftrag der Dame in Schwarz übernehmen, weil die Bamboo beschädigt ist?



Am folgenden Morgen ist Jerome bereits früh um 5 auf den Beinen und entdeckt eine im Teich schwimmende Kiste, die später verschwunden ist. Ferner stellt sich heraus,

daß Just während der Nacht ermordet wurde. Er hatte offenbar eine blonde Perücke aus dem Wasser gezogen und als Lucies Eigentum erkannt. Dabei wurde er von Sue und Roy beobachtet, was Roy zunächst abstreitet. Die Reste der Perücke finden sich in Justs Ofen. Interessanterweise ist aber die Tür der Hütte verschlossen, und der Schlüssel findet sich auf dem Anlegesteg... Roy hatte gestern behauptet, vor einiger Zeit Lucie von Maupiti fortgebracht zu haben, da sie sich nicht sicher fühlte, aber mittlerweile liegt wohl eine andere Vermutung nahe.

Ob vielleicht in Maries Zimmer doch noch etwas übersehen wurde? Überraschenderweise findet Jerome den Bücherschrank aufgebrochen. Man sollte Roy auf den Zahn fühlen. Eine nochmalige Untersuchung seiner Kabine bringt weitere Indizien: Wird das Radio geöffnet (ein bißchen an den Knöpfen fummeln), kommt eine verschlüsselte Nachricht zum Vorschein, die Roy übersetzt hat: We wait the boat. Im Regal steht ein Buch, das gestern nicht da war (52 Schachpartien). Stammt es aus Maries

SOFTWARE CORNER

VERKAUF - VERLEIH - SERVICE

ÜBRIGENS:
WIR
VERLEIHEN
SOFTWARE

ab DM 5,- pro Tag

FÜR DIE SYSTEME: AMIGA · ATARI ST · C 64 · IBM · GAME BOY · SEGA
Ständig die neueste Software auf Lager.
3000 verschiedene Titel warten auf Sie.

**AUGARTEN-
STRASSE 6
6800 MANNHEIM 1**
TELEFON
06 21 · 40 23 87
TELEFAX
06 21 · 44 47 73
ÖFFNUNGSZEITEN:
MO · DI · DO · FR
9.30 - 13.00
und 15.00 - 22.00
MITTWOCH
GESCHLOSSEN
SAMSTAG
10.00 - 22.00

Disketten 3 1/2" 2 DD
Made in West-Germany
50 Stück nur **DM 66,60**

Speichererweiterung
Amiga 512 KB mit Uhr
für nur **DM 119,95**

Sonderverkaufsaktion - 500 verschiedene Titel ab **DM 9,95**
Bitte fordern Sie unsere Liste an (2,- DM Porto beilegen)

Public Domain Disketten folgender Serien für Amiga!
Antares - Bavarian - Kickstart
Wir garantieren für Virenfreiheit unserer PD
Preise: 1 - 10 Stück **DM 3,50** 11 - 50 Stück **DM 3,00**
51 - 100 Stück **DM 2,50** 101 - 200 Stück **DM 2,20**

Ist Ihnen Ihre Freundin (Amiga) in Grau zu trist?
Wir verleihen Ihrer Freundin ein neues Farbkleid!
Bitte erfragen Sie die Konditionen.
(auch für Monitore, Drucker etc.)

WIR KAUFEN GEBRAUCHTE SOFTWARE FÜR FOLGENDE SYSTEME:
Amiga - Atari ST - IBM PC - C64 - Sega Megadrive - PC Engine - Game Boy - Neo Geo - Lynx

FRANCHISE PARTNER GESUCHT

Die Amiga-Sensation - in letzter Sekunde - Die Amiga Sensation
Geben Sie den Original Dragons Lair Spielautomaten bei sich zu Hause. Wir haben eine begrenzte Stückzahl Dragons Lair Discs aus dem Spielautomaten erhalten und ein Interface mit Steuerbox für den Amiga 500 entwickelt, mit dem Sie in Verbindung mit einem Laser Disc Player diesen Spielautomaten-Megahit spielen können. Kein Unterschied zum Original. Das Interface mit Software und Laser Disc kostet DM 180,-. Einen geeigneten Laser Disc Player erhalten Sie ab DM 700,- im Fachhandel. Für unser Angebot sind in Kürze auch Space Ace und Afterburner erhältlich.
Stop - aus Original Dragons Lair Spielautomaten - Stop

ANTARES



BONNICO
IHR SOFTWARE PARTNER



BUCK ROGERS

Alle kosmischen Streiter für Recht und Anstand bitte mal herhören: Euch kann geholfen werden! Buck Rogers, der Held aller Witwen und Waisen, gibt sich die Ehre, Jens Lindhorst aus Schneverdingen (Text) und Michael Wronna aus Westerland (Karten) assistieren ihm dabei...



Sogar im All streikt die Müllabfuhr.



Buck hilft weiter...

Aufstellung der Party: Zwei Desert-Runner-Krieger, ein Tinker-Ingenieur, ein Tinker-Dieb, ein Terranischer Mediziner, ein Marsianischer Pilot.

Wichtige Skills: Bewegung in Schwerelosigkeit, Steuern von Raketen, Überlisten von Sicherheitssystemen, Benutzung von Sprengstoffen, alle Medizin-Skills, alle Reparatur-Skills, Kampfaktiken, Programmieren, Aufspüren von Infos, Anführen.

A) Chicagorg: Aktivierung des Abwehrsystems vom Raumhafen. Infos von Offizier einholen (1). Zum Kontrollraum gehen (2) und alle Gegner töten. Techniker gefangen nehmen. Der Charakter mit den meisten Hitpoints muß sich auf die Granate werfen.

B) Schiffswrack: Untersuchung des Geisterschiffs. Über die Luftschächte auf Etage 6 ins Medizin-Labor (1) und Computer nehmen. Durch die Tür und Behandlung gegen Parasiten einleiten (Code A22151). In Etage 8 die lästigen Sicherheitsroboter abstellen (2). Auf Etage 9 das Scot.dos aktivieren (3). Argongas aus Etage 0 holen (4). Zum Ventilationssystem auf Etage 3 gehen (5) und

Schiff mit Argon fluten. In Etage 1 die Maschinenkontrollen reparieren (6), dann im Kontrollzentrum (Etage 10) die Selbstzerstörungsanlage stoppen (7). Am Airlock das zweite ECG beschließen; das mit der Granate (8).

C und D) Asteroidenstation: Untersuchung. Beim Empfangskomitee bluffen (Space-Rat-Entsorgung) und Fahrstühle untersuchen (1); einer kann benutzt werden. In den zweiten Level runter und die Kinder freisprengen (2); Paßwort merken! Im Reflektorlager Sicherheitspaß holen (3). Schreibblock mit DNA-Code besorgen (4) und in den Computerlaboren mit Hilfe von Paß DNA eingeben (5). Zurück in Level 1 und bei (6) alles einsacken. Die Kinder zu ihrem Raumschiff bringen (D3) und heim in den eigenen Kreuzer.

E) Piratenschiff: Flucht von diesem Ort. Beim Raumkampf aufgeben, da Widerstand zwecklos ist. Der Wache folgen und Talons Angebot ablehnen. Nun wird man eingesperrt. Tür mit Sicherh.-überlisten-Skill öffnen (oft probieren). Draußen vor

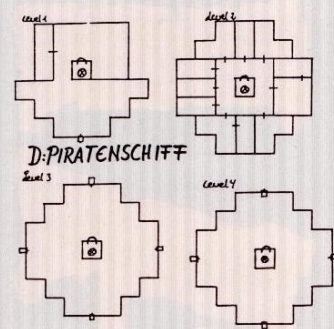
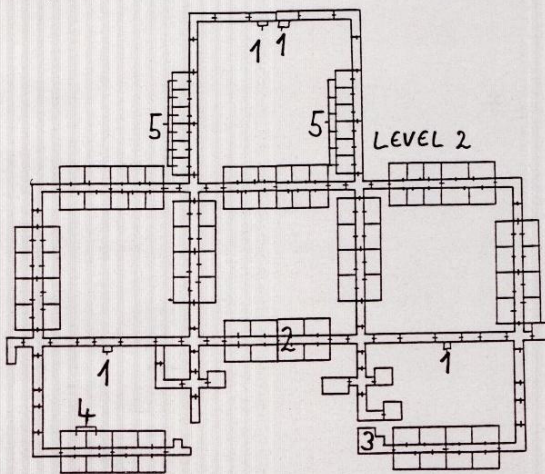
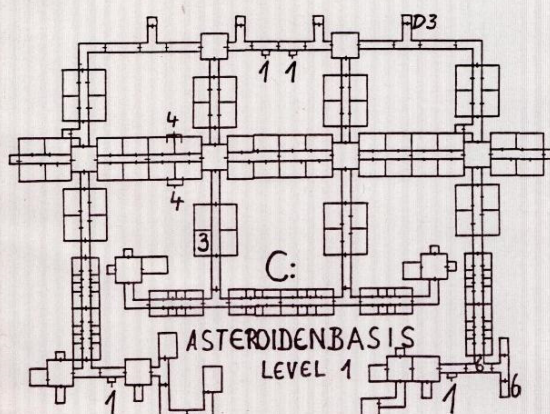
der Tür stößt Buck Rogers zur Party (immer auf ihn hören). Mit dem Fahrstuhl hoch zur 12. Etage, dort wird die Sicherheitstür zu Talons Kabine geknackt: Drinnen bitte reichlich bedienen. Bei (1) Infos. Auf Level 10 in der Galley wird ein Sprengsatz installiert (2), danach ab in die erste Etage und alle Computer zerstören. Nun wird's Zeit, durch die Luftschleuse (3) zu verschwinden (Etage 11).

F und G) Dorf der Desert Runner und Marsbasis: Am Anfang ins Dorf gehen und die Leute warnen. Wegschauen, wenn der Runner-Anführer die Party anstarrt. Die Glider der RAM-Truppen erwähnen. Bei der Verteidigung helfen und die Marsianer aus brennenden Häusern retten. Beim Verlassen des Dorfes Paßkarten und Geschenke mitnehmen. Nun zur Basis von RAM (Uniformen anziehen). An der gepanzerten Sicherheitstür rote Karte benutzen (keine Verluste, zusätzliche Personen sind Arbeiter, nix wissen über NEO-Spione). Noch einmal rote Karte (1). In Etage 2 bei (2) weiße Karte nehmen und mit ihr in Raum (3). Dort blaue Karte greifen, ab nun immer anwenden! Der richtige Eingang zu Etage 4 liegt bei (4). Dort die Plattform in Betrieb setzen (der beste Kämpfer sollte steuern) und den Laser zerstören. Nix wie weg!

H, I und J) Venus: Lowlander Village, Ruinen und RAM-Basis. Den Lowlandern Eure Waffen abgeben, Leander aufnehmen, ab ins Dorf. Diesem Lowlander (1) sollte man sich zu erkennen geben. Die Frösche befreien (2) und Futter nehmen (3). Nun dem Offizier die Schlüssel stehlen (4). Im Vorratshaus die Frösche füttern (5). Den Auftrag bei (6) annehmen, nach (7) gehen und Medikamente holen. Bei (8) findet man ein Baby im Keller (mitnehmen). Nun geht es nach Süden zu den Ruinen. Bei (9) hinuntersteigen, in Raum (10) den Techniker ausfragen und töten. Mit dem Selbstvernichtungsschlüssel von (11) kann man bei (12) die Gleiter vernichten. Bei Punkt (13) nun die eigentliche Basis betreten – man kommt in Etage 2 heraus. Mit dem Fahrstuhl (14)

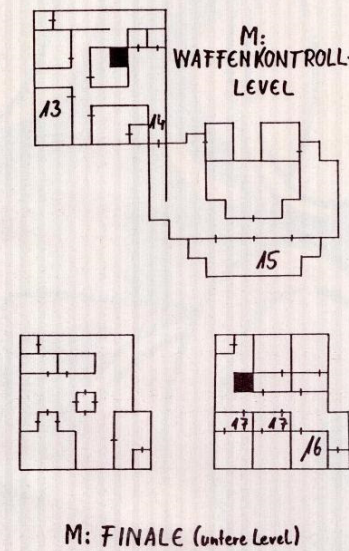
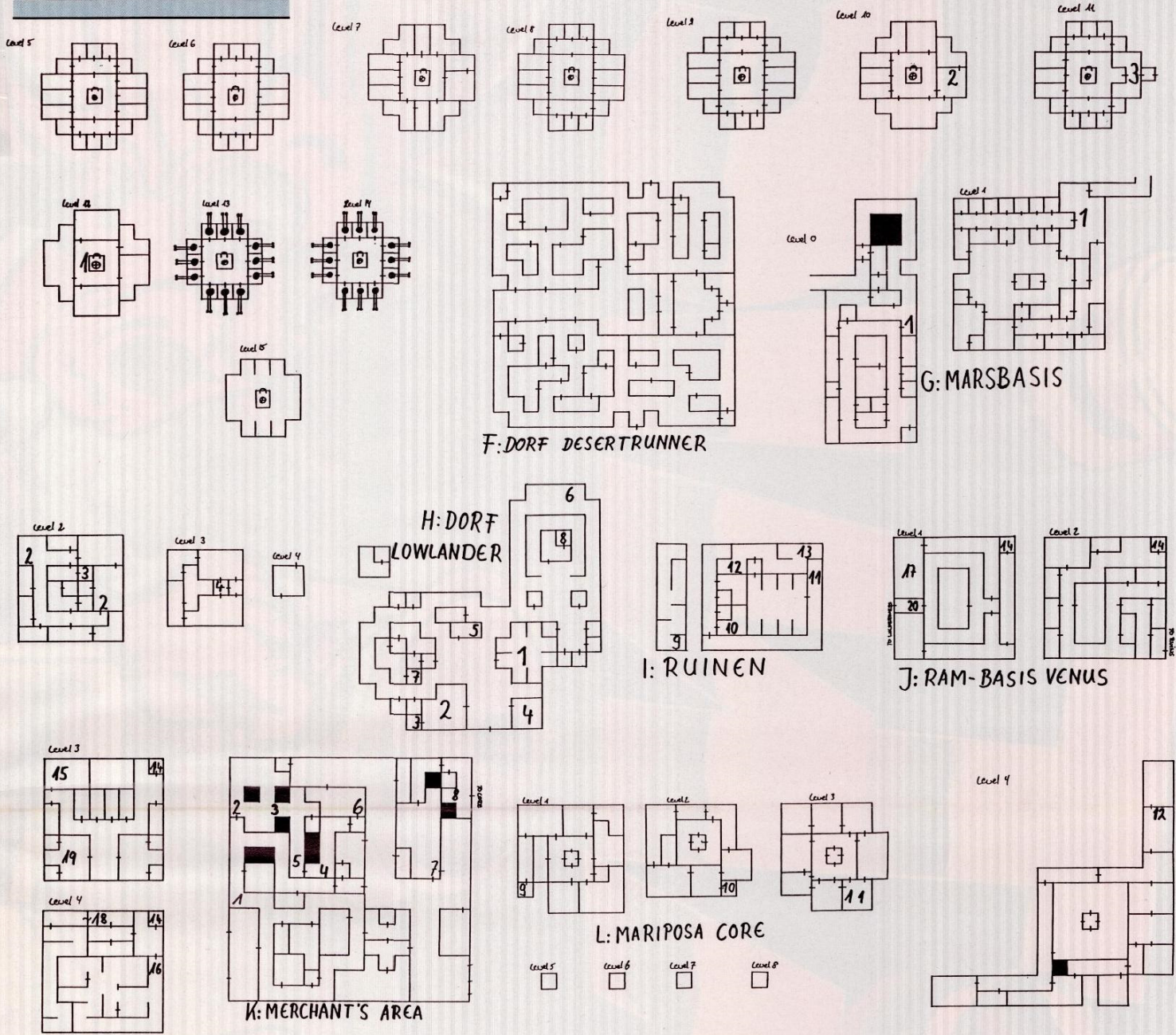
nach Level 3. Dort in Raum (15) den Wissenschaftler befragen, auf Ebene 4 Landon (Vater des Babys) treffen (16). Retinal Lockpick aus (17) holen. Bei (18) ist der Geheimgang. Den Wissenschaftler von (15) zu Landon bringen. Die Unterlagen von Mercurian Mariposa III aus (19) holen und aus diesem ganzen RAM-Gemäuer entfliehen (20).

Solltet Ihr der Meinung sein, noch ein paar Erfahrungspunkte zu benötigen, dürft Ihr Euch an ein paar kleineren freiwilligen Missionen vergreifen (Agentenbefreiung, Vernichtung von Abhöranlagen und dergl.), wir schreiten gleich zum Merkur'schen Höhepunkt! Dafür benötigt man das Paßwort aus der Asteroidenbasis, die blaue Karte vom Mars und das Retinal Lockpick. **K, L und M) Merkur: Merchant's Area, Mariposa Core und Finale.** Bei (1) trifft man Wilma Deering. Ihre Anweisungen befolgen. Bazar betreten (2) und bei (3) das Paßwort des Papageis notieren (Bastille). Bei (4) die Kostüme anziehen und (5) das Seil mitnehmen. Ab Punkt (6) an der Parade teilnehmen. Am Zielort (7) das Gebäude betreten und den Fahrstuhl zum Mariposa Core nehmen (8). Am Punkt (9) die Kupfermünze nehmen, desgleichen die Silbermünze aus dem Wandschrank von (10). Hier genau suchen! In (11) befindet sich die Goldmünze (Charakter mit hohen Bypass-Security-Werten verwenden). Im Südsüdosten von Level 4 ist ein alter Mann, dem man das Paßwort des Papageien sagt und mit ihm Schach spielt. Bei (12) betritt man nun die Gemächer des Sonnenkönigs. Dem King dreimal mit „yes“ antworten. Nun kommen wir zum Schluß: Mit dem Aufzug ganz nach oben, über die Notstreppe noch weiter rauf (Alarm egal), bei (13) die Stromversorgung unterbrechen. Bei (14) Lockpick benutzen und in (15) die Selbstzerstörung des Doomsday-Lasers einleiten. Über die Treppe eine Etage nach unten, in die Rettungsbootzentrale bei (16) gehen und die Dinger klarmachen, zum Boot (17) rennen und hurtig hinfort...



BUCK ROGERS

Fortsetzung von Seite 4



M: FINALE (untere Level)

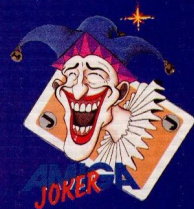
»Four Systems Computersoftware«

Telefon: 05 31 / 79 72 91 Autorstraße 23 - 3300 Braunschweig Fax: 05 31 / 79 82 71

Programmname	Preis	Programmname	Preis	Programmname	Bemerk.	Preis	Programmname	Preis
16 Bit Hit Machine	72,-	Dino Wars	63,-	Micky und der verrückte Zoo		79,-	Team Suzuki	72,-
4 D-Sports Boxing	80,-	Donald und das magische Alphabet	79,-	Mig 29 Fulcrum		109,-	Team Yankee	90,-
4 D-Sports Driving	80,-	Dragon Wars	80,-	Mighty Bombjack		79,-	Teenage Mutant Hero Turtles	79,-
A-10 Tank Killer	99,-	Drakken	90,-	New York Warriors		63,-	The Fool's Errand	90,-
Accolade in Action	90,-	Duck Tales	79,-	Nightshift		63,-	The Powerpack	80,-
Adv. Destroyer Sim. ADS	90,-	Eco Phantoma	80,-	Obitus (mit T-Shirt)		99,-	Tom and the Ghost	80,-
Adv. Tactical Fighter II	80,-	Elvira - Mistress o. t. Dark	90,-	Omicron Conspiracy		79,-	Torvak the Warrior	79,-
Air Supply	40,-	Emilyn Hughes Int. Soccer	79,-	Doops Up		63,-	Track Suit Manager II	80,-
Alpha Waves	79,-	Epidemic	63,-	Operation Stealth		80,-	Tracon II	109,-
Altered Destiny	79,-	European Soccer Challenge	18,-	Orcas		63,-	Transworld	80,-
Animation Studio	279,-	European Superleague	72,-	Pang		80,-	Ultima V	90,-
B.A.T.	90,-	F-19 Stealth Fighter	70,-	Panza Kick Boxing		80,-	Ultimate Ride	80,-
Badlands	72,-	F-29 Retaliator	79,-	Pick 'n' Pile		80,-	Unendliche Geschichte II	80,-
Batman the Movie	79,-	Fire	72,-	Platinum		72,-	Universal Military Sim. II	90,-
Battle Command	80,-	First Year Vol. 1	69,-	Powermonger		90,-	Viking Child II	80,-
Battle Isle	80,-	Full Blast	90,-	Powerslide		72,-	Warlord	80,-
Battlestorm	79,-	Gazza II	72,-	Premier Collection II		36,-	Wild West World	109,-
Beach Volley	79,-	Geisha	80,-	Quadrel		80,-	Winter Olympiad	18,-
Betrayal	90,-	Goofy u. d. phant. Schnellzug	79,-	Riders of Rohan		79,-	Wolfpack	90,-
Big Business	63,-	Halls of Montezuma	80,-	Scenery Disk 12 New England		63,-	Wonderland (1 MB)	90,-
Bomber Bob	27,-	Hard Drivin II	79,-	Scrabble Deluxe		63,-	World Champ. Boxing Manager	63,-
Bottles	59,-	Horror Zombies from the Crypt	79,-	Second World		63,-	Wrath of Demon	80,-
Brain Blasters	63,-	Hunt for Red October II	80,-	Secret of the Monkey Island		109,-	Z-Out	63,-
Buck Rogers	109,-	Invest	69,-	Sim City		90,-		
Cabal	79,-	Ishido	79,-	Sim City Terrain Editor		45,-		
Carthage	72,-	Jupiter	80,-	Simulcra		72,-		
Celica GT Rally	72,-	Jupiter's Master Drive	80,-	Soccer Mania		72,-		
Century	72,-	Klix	80,-	Special Pack 1		45,-		
Challengers	90,-	Knights of Legend	90,-	Special Pack 2		45,-		
Chessmaster 2100	90,-	Lemmings	72,-	Special Pack 3		45,-		
Chuck Yeager's AFT V 2.0	80,-	Line of Fire	72,-	Special Pack 8		45,-		
Codename Iceman	119,-	Loopz	27,-	Special Pack 9		45,-		
Colorado	27,-	Lupo Alberto	80,-	Speedboat Assassins		18,-		
Corporation Mission Disk Vol. 1	45,-	M-1 Tank Platoon	90,-	Sporting Gold from Epyx		72,-		
Creature	63,-	M.U.D.S.	80,-	Star Control		79,-		
Crime does not pay	79,-	Masterblazer	80,-	Starlord		80,-		
Damocles Mission Disk 1	30,-	Match Pairs	80,-	Super Off Road Racer		80,-		
Deluxe Paint III	249,-	Maupiti Island	63,-	Super Skweek		63,-		
Design 3D	229,-	Mean Streets	79,-	Supremacy		90,-		
Dick Tracy	79,-			Sword of Samurai		90,-		

Sie können telefonisch unter 05 31 / 79 72 91 (Anrufbeantworter), per Post oder über unsere Telefaxnummer 05 31 / 79 82 71 bestellen. Die Ware wird dann entweder per Nachnahme (+7,- DM) oder Vorkasse (+5,- DM) verschickt. Die Zahlungsart und den Computertyp bitte bei der Bestellung angeben. Ab 140,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei. Natürlich haben wir auch einen Gesamtaktualisier für Sie bereit, der ständig aktualisiert wird und auch andere Produkte außer Amiga enthält.

PROJEKT ROMETHEUS



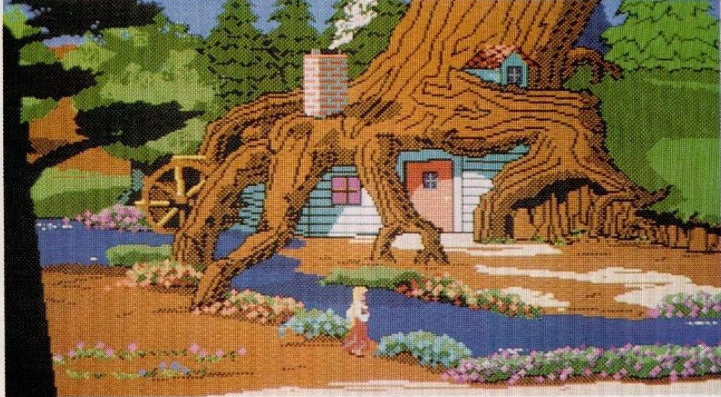
BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

MAB © 90

King's Quest IV

Michael Seebauer aus Overath ist ein Märchenexperte. Er hat nämlich diese hübsche Lösung zu Rosellas Abenteuer verfaßt und begleitet die Prinzessin auf ihrer Reise.

Score: 0 of 230 KQIV The Perils of Rosella



Nachdem Rosella in Tamir angekommen ist, macht sie sich sofort auf die Suche nach der magischen Frucht und dem Talisman. Sie sieht zuerst im Haus der Zwerge nach, wo sie angesichts der gemütlichen Unordnung kurzerhand aufräumt (clean room). Das hat sie schnell im Griff, und als Belohnung winkt bei Ankunft der Zwerge ein heißes Süsschen. Nachdem die Mittagspause beendet ist, findet Rosella einen Beutel mit Diamanten (get pouch), den wohl einer der Wichte hat liegen lassen. Also begibt sie sich samt Beutel unter Tage in die Mine, um die Brillis dem Chef zurückzugeben (was denn sonst!). Der ist über soviel Ehrlichkeit derart gerührt, daß er Rosella mit einer Laterne beschenkt und ihr sogar die Diamanten überläßt.

Überglücklich durchstreift Rosella das Land, bis sie unter einer Brücke einen goldenen Ball findet. Nördlich findet sich ein Froschtümpel, dort läßt unser Mädchen den Ball unvorsichtigerweise hineinfallen (throw ball into pond). Das ist für den Frosch die Chance seines Lebens, er bringt das Kügelchen wieder an Land und bekommt von Rosella einen dicken Schmatz. Na - in was verwandelt er sich jetzt wohl? Richtig! Natürlich ist unser Prinz schwer happy, schenkt Rosi seine Krone und macht sich vom Acker. Weiter geht die Wanderung in östliche Richtung, dort steht nämlich ein Geisterhaus, welches unser Mädchen besuchen sollte. Im linken Raum findet sie im Regal (look shelf) ein Buch von Shakespeare, das sie mitgehen läßt. An der Küste im westlichen Tamir treibt sich ein Musikant herum, dem wird die Schwarte verehrt. Augenblicklich beginnt dieser Mensch eine Karriere als Schauspieler und hinterläßt der trauernden Hinterbliebenen seine Klampfe. Mit dem Gerät auf'm Puckel wird Pan gesucht; sobald er auftaucht, spielt Rosella auf dem Instrument (play lute) und Pan ist so fasziniert, daß er für die Gitarre seine Flöte hergibt.

Im Osten des Landes gibt es einen Wasserfall. Dort setzt Rosi die Krone auf (wear crown) und verwandelt sich natürlich in einen Frosch. Hinter dem Fall nimmt Rosi das Brett (get board), zündet die Laterne an, nimmt einen herumliegenden Knochen mit (get bone) und betritt die Höhle. Auf der Hut vor dem Troll geht sie nach Süden und

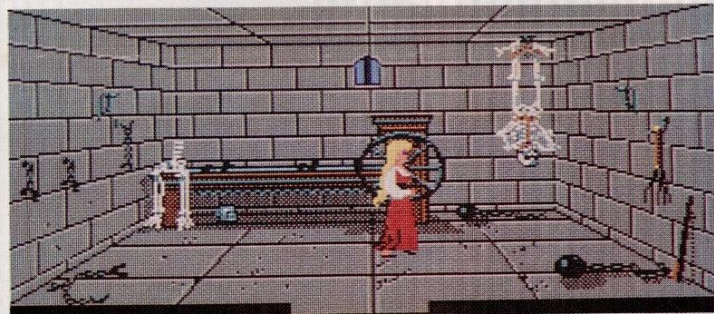
Westen weiter bis zum Abgrund, über den sie das Brett legt (put board across chasm). Heil auf der anderen Seite tastet sie sich nach Norden vor und klettert durch ein kleines Loch wieder ins Freie. Im Sumpf springt das Königskind von Grasbüschel zu Grasbüschel (jump). Auf der Insel spielt sie der dort tausenden Schlange auf Pan's Flöte etwas vor (play flute), bis das Biest hypnotisiert ist. Frucht vom Baum pflücken (get fruit), und das Ganze retour (Brett nicht vergessen). Sobald sie wieder vor der Höhle steht, ist die Sache mit der magischen Frucht geschafft!

Aber schon geht es weiter: Auf Lolottes Burg bekommt die Gute den Auftrag, das Einhorn zu suchen. Westlich der Burg findet sie im Wald einen Wurm und begibt sich mit ihm ans Meer zum Fischerhaus. Mit den Fischersleuten unterhält sie sich und schenkt ihnen die Diamanten des Zwerges. Dafür bekommt sie 'ne olle Angel. Der Wurm wird an den Haken gespießt (put worm on pole), und dann versuchen wir unser Glück. Dreimal kurz geangelt (oder viermal oder fünfmal...), und schon hat sie mit der Apparatur einen Fisch gefangen (fish). Nun wird es feucht: Rosi muß zu Genestas Insel hinüberschwimmen. Vorsicht Hai! Dort findet sie irgendwo am Strand eine Pfauenfeder (get feather). Danach paddelt sie ein bißchen im Wasser herum, bis sie von einem Wal verschluckt wird. Um aus einem Wal herauszukommen, muß man ihn bekanntlich mit einer Pfauenfeder am Zäpfchen kitzeln (tickle). Kein Problem, dazu muß Rosi nur ein bißchen hochklettern... Schließlich spuckt Dickchen das Mädchen aus, das sich auf eine im Norden sichtbare Insel rettet. Dort gibt sie dem Pelikan den Fisch (throw fish) und kassiert dafür eine Pfeife. Unter dem Wrack findet sich ein goldenes Zaumzeug (look floor). Nun wird in die Pfeife gepustet (blow whistle); ein Delphin schwimmt herbei, der Rosella in Nullkommanix zurück nach Tamir bringt (ride delphin). Etwas östlich der Küste liegt ein Pool, in dem gelegentlich Amor badet. Unsere Heldin stört ihn dabei, er flieht und vergißt seine Pfeife (get bow). Das Einhorn ist nun irgendwo im Westen zu finden: Ein Pfeilchen von Amor auf das Tier geschossen (shoot unicorn), und schon vertraut es Rosi. Die legt ihm das Zaumzeug an

(bridle unicorn) und reitet hoch zu Horn in Richtung Lolottes Burg... Aber das war nicht alles! Diesmal sollen wir das Zauberhuhn suchen, dazu begeben wir uns zum Haus des Ogres. Sobald der Hausherr fort ist, öffnet Rosella die Tür und wirft dem Hund den Wasserfall-Knochen entgegen (throw bone). Schnell ins Obergeschoß und die Axt geholt, dann unten in den Schrank und auf den Ogre gewartet. Wir schauen durch das Schlüsselloch (look through keyhole), und sobald der Hausherr schnarcht und die Luft rein ist, verlassen wir den Schrank, greifen uns das Huhn (get hen) und suchen das Weite. Und wieder statuen wir Lolotte einen Besuch ab.

Weil das immer noch nicht reicht, möchte diese Hexe auch noch die Büchse der Pandora. Klaro, nix leichter als das: Zuerst geht Rosella zu den unfreundlichen Bäumen und bedroht sie mit der Axt (swing axe); daraufhin hat sie freien Durchgang. In dem Totenschädel nimmt sie den Hexen das Glasauge ab (get eye), ohne sich erwischen zu lassen (ist schwierig). Kurz an die frische Luft und gleich wieder rein zu den Hexen, die ihr einen Scarabäus entgegenwerfen (get scarab), welcher sie vor Untoten schützt. Dankbar gibt Rosella das Auge zurück. Ab in das schon bekannte Geisterhaus: Im Wohnzimmer muß die Westwand genau untersucht werden, dabei tritt die Klinke einer Geheimtür zutage. Dahinter findet sie eine Schaufel. Nun warten wir auf die Dunkelheit. Im Kinderzimmer wimmert ein Baby (gewissermaßen). Jetzt gehen wir nach Westen auf den Friedhof und suchen das Grab des Kindes. Nur ein bißchen graben, schon finden wir eine Rassel, die wir im Hexenhaus dem Geistchen geben (throw rattle in cradle). Das nächste Gespenst möchte einen Beutel mit Goldmünzen haben, der sich wieder auf dem Westfriedhof findet (ein Grab links unten, buddeln wie gehabt), mit dem Beutel zurück ins Haus (give bag). Dann ist der Friedhof im Osten dran; ein Anhänger wird gesucht (give locket). Wie-

der Osten (ein paar alte Orden für den Lord). Ein letztes Mal müssen wir noch ein Spielzeugpferd ausgraben, dann klettern wir im Haus die Leiter hoch (climb ladder, give toy horse). Bei der ganzen Buddlerei darf man aber kein falsches Grab erwischen, denn die Schaufel hält nicht ewig. Nun können wir die Kiste auf dem Dachboden untersuchen (open chest, look in chest): Die gefundenen Noten probiert Rosella auf der Orgel im geheimen Turm aus (play sheet music). Daraufhin öffnet sich eine Schublade, in der ein Skeleton Key liegt (look in drawer, get key). Mit dem läßt sich die Grabkammer auf dem Ostfriedhof öffnen; drinnen müssen wir die Strickleiter ausrollen und hinunterklettern (push rope, climb rope): Da ist ja die Büchse (get pandora's box), die wir schleunigst zu Lolotte bringen. Nun darf Rosella Lolottes Sohn heiraten (über dessen Schönheit heftig gestritten werden kann). Jedenfalls bekommt sie von ihm eine Rose, an der der Schlüssel zur Freiheit befestigt ist (look rose, get gold key). Hinunter ins Eßzimmer, von dort in die Küche, im rechten Schrank liegt ihre Ausrüstung (open cupboard). Nun in die Spitze des anderen Turms zu Lolottes Zimmer. Aufschließen (wieder gold key), und Amors zweiter Pfeil bringt das alte Mädchen (shoot Lolotte) um die Ecke. Schnell den Talisman einsacken, im zweiten Stock das Zauberhuhn und Pandoras Box mitnehmen, im Stall das Einhorn befreien und ab zu Genesta. Die Dame bekommt den Talisman überreicht; nun kann Rosella ohne Bedenken nach Daventry zurückkehren, und wir können uns ohne Bedenken den Nachspann ansehen...



Impressum

Heransgeber
Michael Labiner (verantwort.)

Chfredakteur
Michael Labiner (ml)

Redaktion
Brigitta Labiner
Joachim Nettelbeck
Redaktionsassistent
Uschi Freckmann
Art Director Layout Titel
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier

Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz
Erscheinungsweise

AMIGA JOKER SONDERHEFT erscheint sporadisch im Joker Verlag als Sonderausgabe des Monatsmagazins AMIGA JOKER.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER SONDERHEFT erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700.
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

bits + bytes
SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
189,- DM

Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM

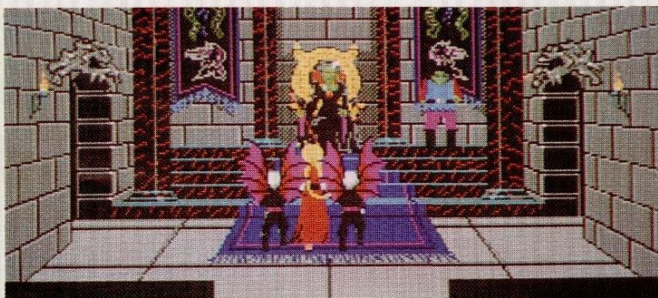
Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 109,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 398,- DM

Eye of the Beholder	89,90
Wizardry VI	104,90
Space Quest IV	109,90
Spellcasting 101	89,90
Kings Quest V	124,90
Space Quest III dt.	109,90
Larry III deutsch	109,90
Chaos Strikes Back	72,90
Operation Stealth	72,90
Monkey Island	89,90
Dragon Wars	79,90
Indiana Jones	79,90
Champions of Krynn	79,90

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

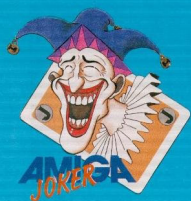
Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel.: (0271) 2 21 20 • Fax.: (0271) 5 66 17



POT PANIC



KINGSOFT



Dragonflight

Die Drachenfreunde aller Länder haben schon Petitionen bei uns eingereicht, und nun naht der Augenblick, da wir Euch nicht länger enttäuschen können und wollen! Die Komplettlösung stammt von Christian Klein aus Hilden, die Weltkarte von Thomas Schendsiorlorz - ferner ein herzliches „Moin, moin!“ an Erik Simon, der uns mit seinen Dungeon-Unterlagen vor dem Wahnsinn rettete!



Zwei Punkte müssen aber noch vorausgeschickt werden: Erstens gibt es keine vorgeschriebene Reihenfolge bei der Lösung dieses Games. Ihr könnt also durchaus nach eigenem Geschmack vorgehen, natürlich nur, soweit Ihr vorsehend ausgerüstet seid. Zweitens geben wir hier nur eine recht allgemeine Anleitung, die auch nicht unbedingt jeden einzelnen Punkt erwähnt, schließlich sollt Ihr wenigstens noch ein bißchen zu rätseln haben. Die Dungeonkarten sind nachfolgend abgedruckt, aber die Monster müßt Ihr schon selbst erschlagen...



Diese Herren haben einiges hinter und vier Trolle vor sich.

Zunächst schadet es nichts, sich in Pegana gründlich umzuschauen. Auch in allen anderen Orten sollte man dies beim erstmaligen Betreten tun. Danach ist ein kleiner Ausflug zur Passage nach Brindil-Bun angezeigt (nordwestl. von Pegana, Paßwort Zofinur). Im dortigen Geheimgang lagern eine Menge Schätze; grundsätzlich gilt: Edelsteine und wenigstens 5 Diamanten behalten. Nun kann man ein paar kleinere Dungeons lösen, die sich südöstlich und nordwestlich von Pegana sowie ganz im Westen des Kontinents befinden. In Brindil-Bun geht man zum König und holt sich das magische Wurfbeil für Dobranur ab (1 Diamant). Auch in Port Pylon sollte man den König besuchen. Wenn man Schwierigkeiten mit den Wachen hat, gibt man ihnen den Alkohol-Trank. In Scatterbone chartert man einen Kutter und schippert nach Dorithannon. Dem dortigen Wesir werden mindestens 4 Diamanten überreicht, dafür rückt er eine Kristallklinge für Bladus heraus. Ab nach Nimraviel und den Auftrag der Königin annehmen (ihren Zettel in Pegana im Haus ganz unten links übersetzen lassen). In Port Pylon ein weiteres Schiff mieten und zum Ende des Schweißes segeln. Dort ist auf einer Insel der eine Dungeon des „Schattens“ versteckt. Der Steinstab, den man findet, muß mit Edelsteinen „geladen“ werden; er ist die einzige Waffe gegen Statuen und Kristallwächter (als Schutz nützen nur Drachenringe)! Der zweite Hort des Schattens ist an der Krümmung des Halses (auch versteckt). Hier kann man die Sphäre der Elfenkönigin auftreiben. Jetzt alle anderen Dungeons abgrasen bis auf Dorithannon und die Eiswüste. Auf der Insel zwischen den Beinen findet man im tiefen „Keller“ eine Phiole, mit der man zum Kopf geht und dort einen der Pilze ißt. Ein weiterer Dungeon wird sichtbar, dessen Durchforstung einen Kristallsplitter einbringt. Nun den Untergrund von Dorithannon heimsuchen; die Namen gibt's bei der Elfenkönigin. Irgendwann zwischendurch hilft man König Halfton und schließt den Orkfrieden. Ist alles getan, gibt man sämtliche überzähligen Schriftrollen bei Dam-

brano in Peganas Uni ab (jedes Partymitglied mind. 800 Charakterpunkte). Ab in den Eiswüsten-Dungeon; dafür sind drei Drachenringe nötig. Das Stück Papier aus dem 13. Level bringt man zu Netaldur (Insel bei Brindil-Bun). Von ihm bekommt man

zum Dank das Buch der Erkenntnis (mehrmals lesen). Nun zum Drachental (Tempel Deepsea) und das Einhorn mit dem Splitter befreien. Das Tor läßt sich mit dem Buch öffnen, an dieser Stelle muß gezaubert wer-

den (siehe auch Buch), und wieder ist eine nette, kleine Welt gerettet... Als Anhang noch kurz die Tempelnamen: Darkmoon, Thunderroar, Farout, Stormwind, Clearlight, Gemshine, Deepsea.

AMIGA JOKER

DAS EINZIGE DEUTSCHSPRACHIGE SOFTWARE-MAGAZIN FÜR DEN AMIGA!

BRANDAKTUELLE TESTS

EXKLUSIVE PREVIEWS

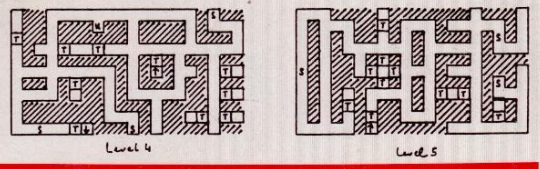
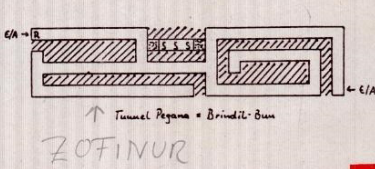
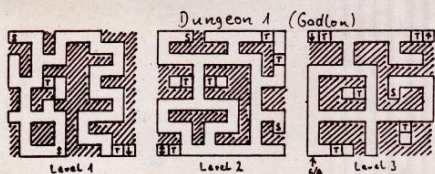
KEINER IST AKTUELLER!

HILFREICHE TIPS & LÖSUNGEN

TOLLE PREISSAUSSCHREIBEN

FÜR 6.50 DM JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!

HEISSE INFOS SZENE-BERICHT FÜR INSIDER



LEGENDE

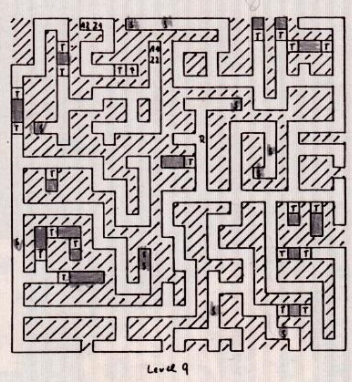
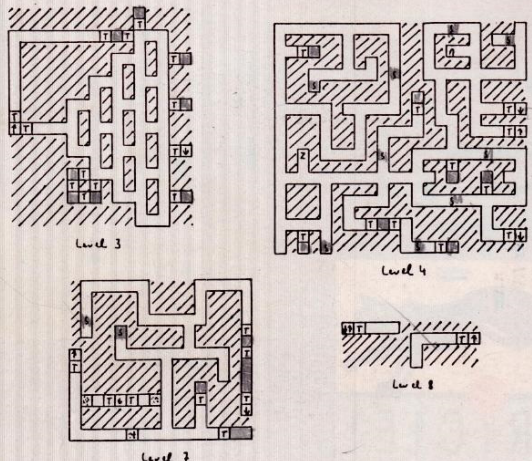
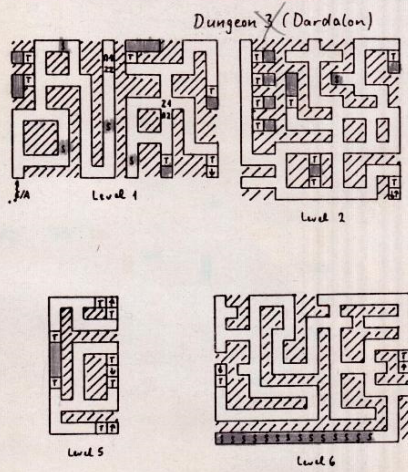
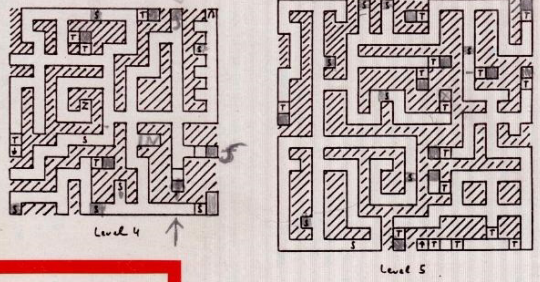
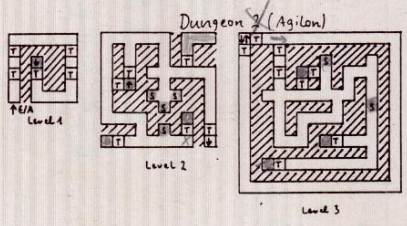
S = SCHATZ F = FALLE

T = TÜR □ = GEHEIMTÜR

↑ = RAUF R = RÄTSELMUND

↓ = RUNTER A = TELEPORTER

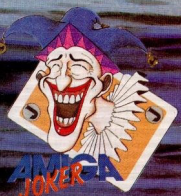
E/A = EINGANG Z = ZIELFELD



ALCATRAZ

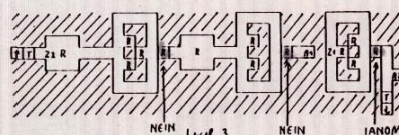
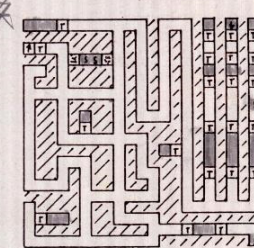
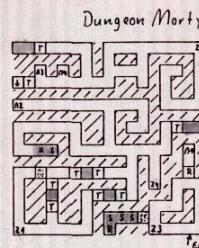
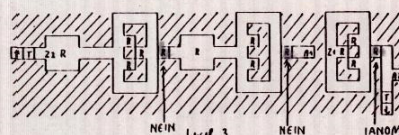
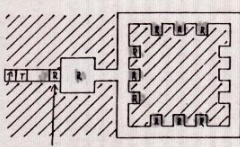
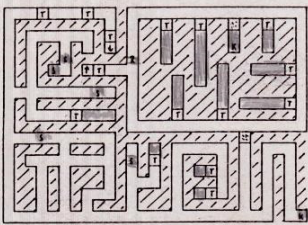
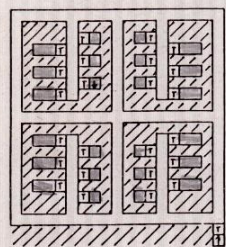
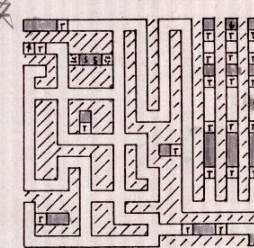
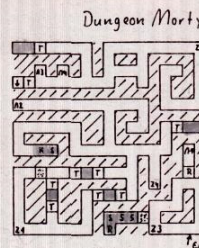
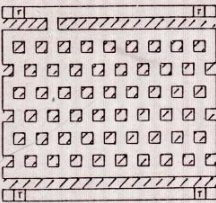
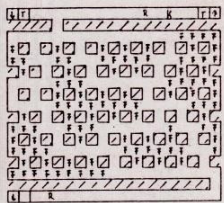
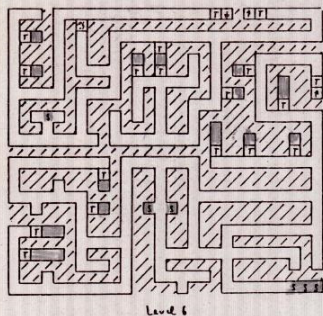
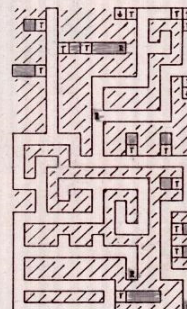
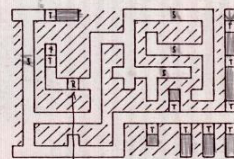
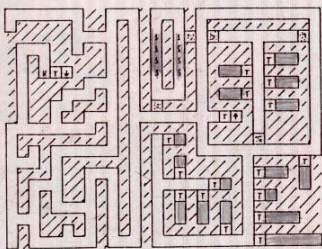
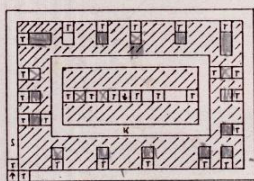
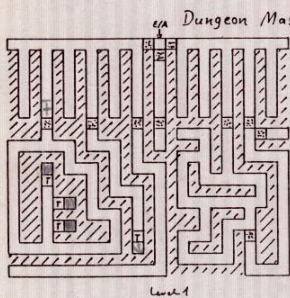
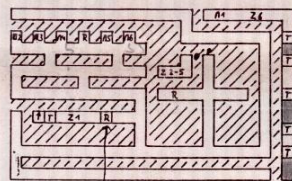
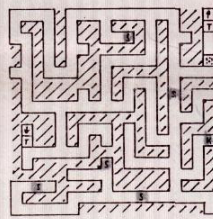
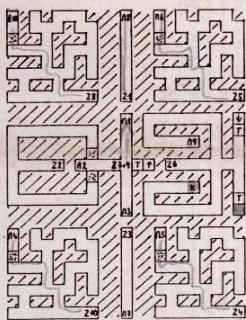
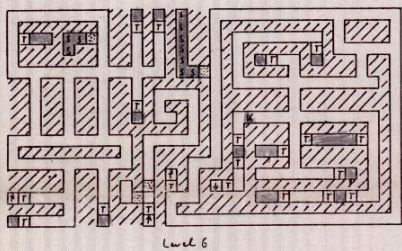
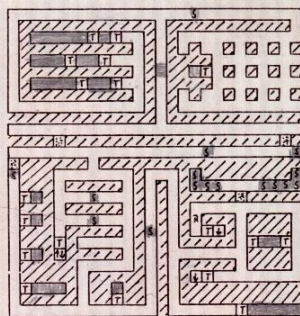
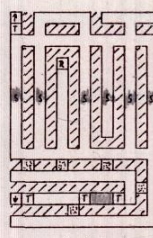
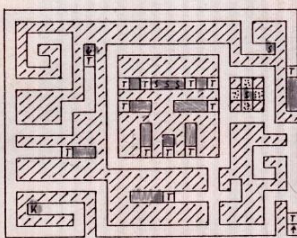
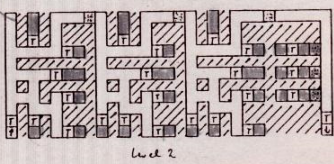
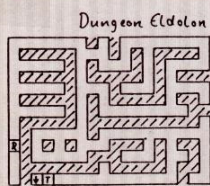
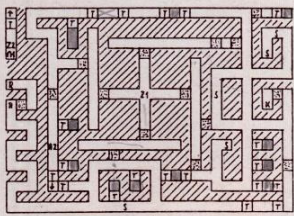
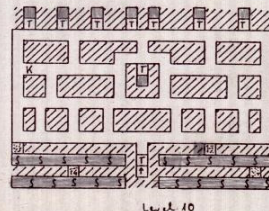
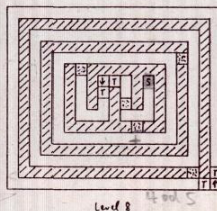
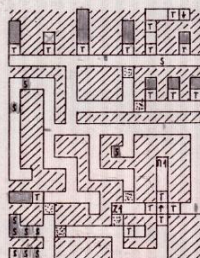
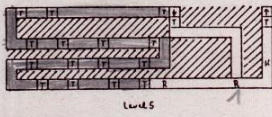
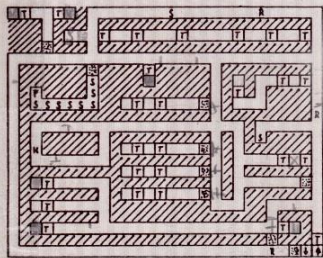
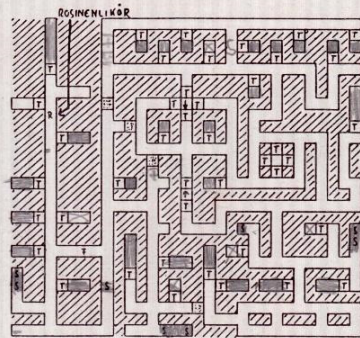
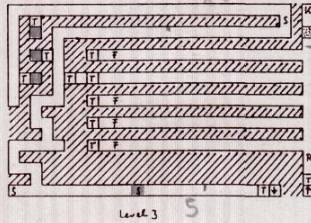
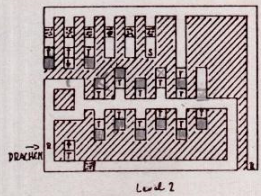
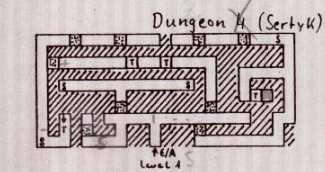


INFOGRAMES

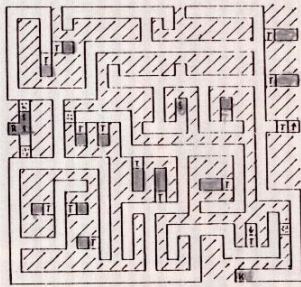
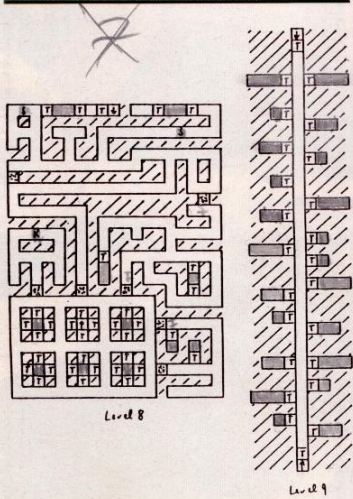


Dragonflight

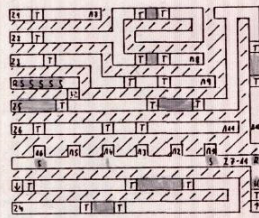
Fortsetzung von Seite 9



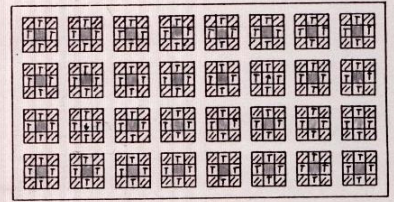
Dragonflight



Level 4

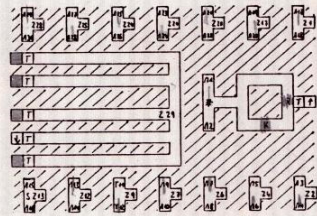


Level 5

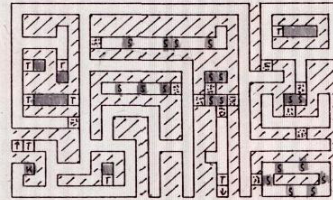


Level 7

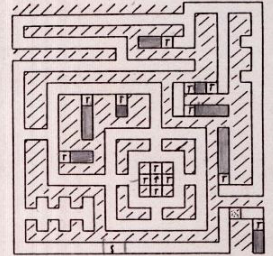
Level 6 ist identisch zu Level 5 aufgebaut. Nur der Abstieg liegt woanders versteckt und ist über den Teleporter 2 oder 4 zu erreichen.



#=2,3,5,8,10,11,15,16,19,22,23,26,27,30 Level 10

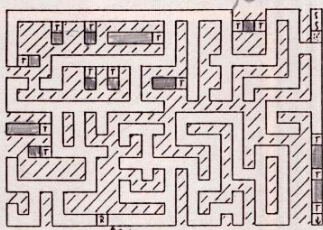


Level 11

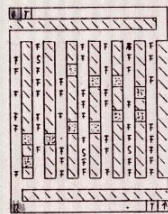


Level 12

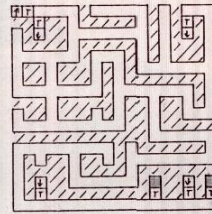
Dungeon Aboltyk



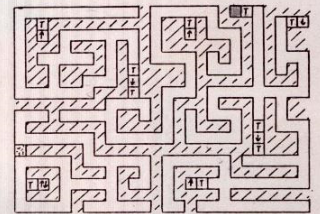
Level 1



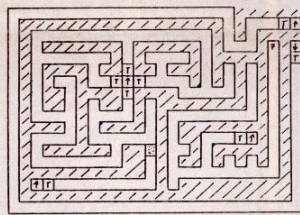
Level 2



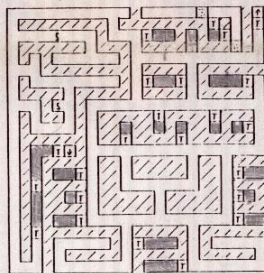
Level 3



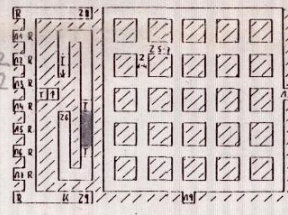
Level 4



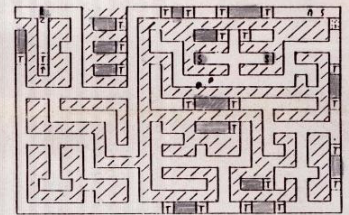
Level 5



Level 6

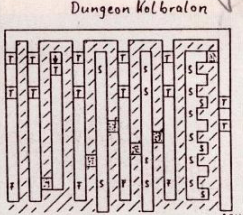


Level 7

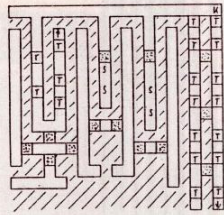


Level 8

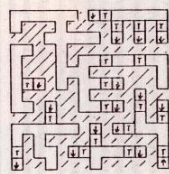
Dungeon Kolbralon



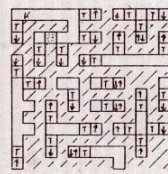
Level 1



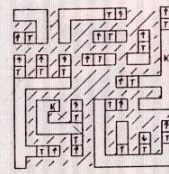
Level 2



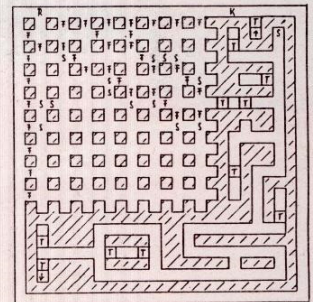
Level 3



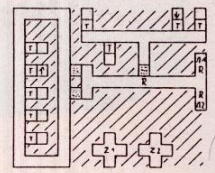
Level 4



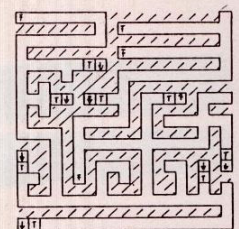
Level 5



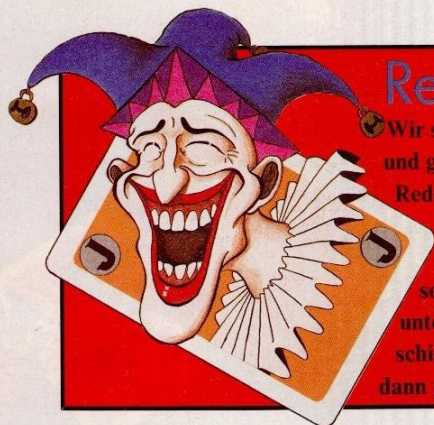
Level 6



Level 7



Level 8

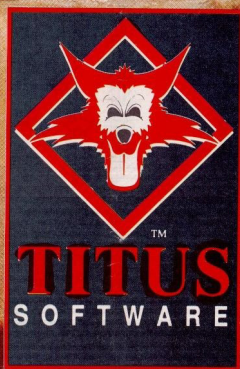
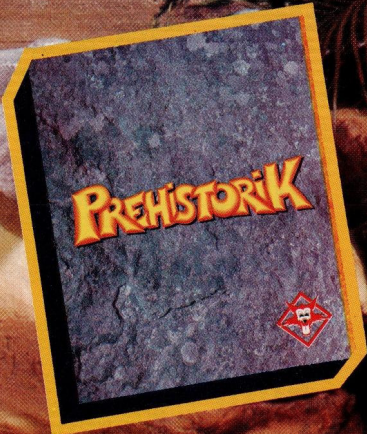
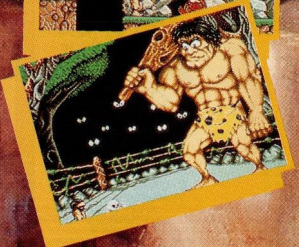
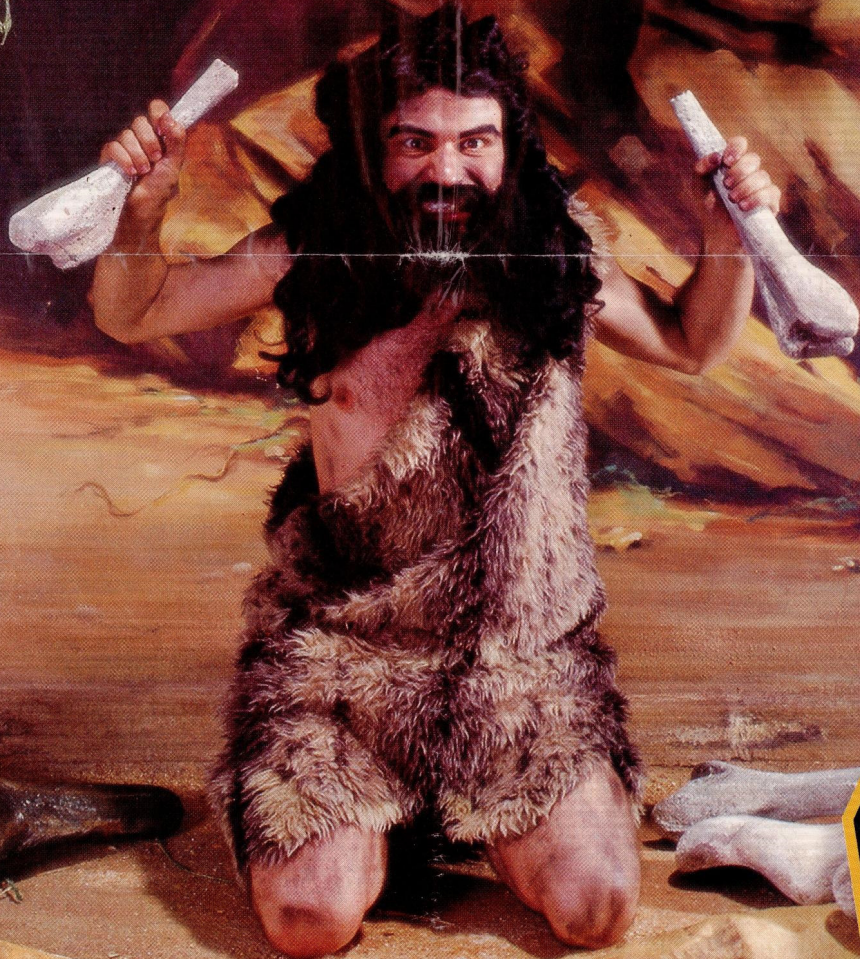


Redakteur gesucht!

Wir suchen noch einen festen Mitarbeiter mit flotter Schreibe und guten Kenntnissen aus dem Bereich „PC-Spiele“ für unsere Redaktion in München. Wer Spaß an der Arbeit in einem jungen Team hat, ein angemessenes Gehalt verdienen und bei Eignung die besten Aufstiegschancen haben möchte, der sollte uns gleich seine Bewerbungsunterlagen mit Stilprobe und Lichtbild schicken. Alles weitere besprechen wir dann persönlich...

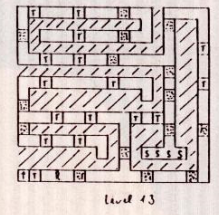
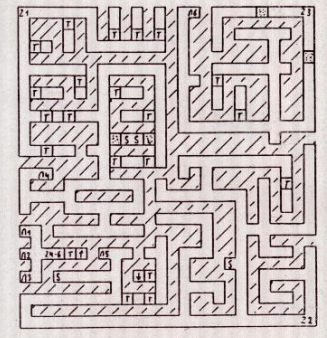
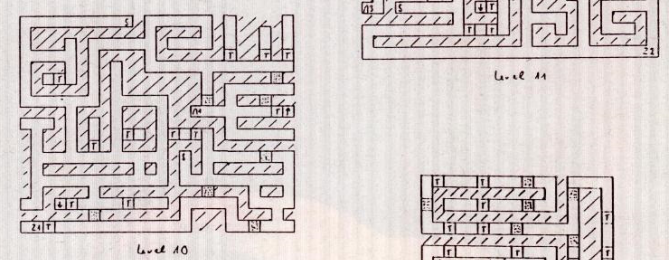
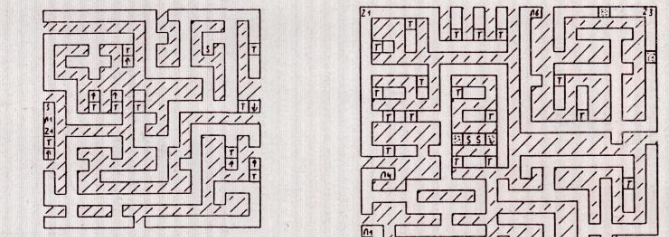
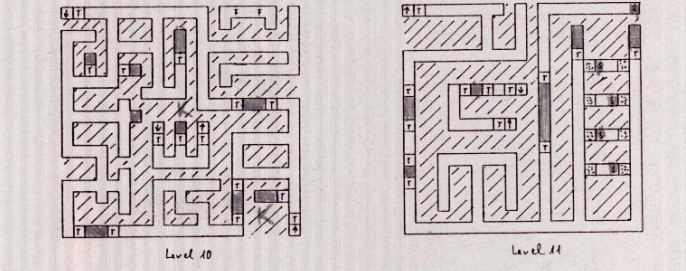
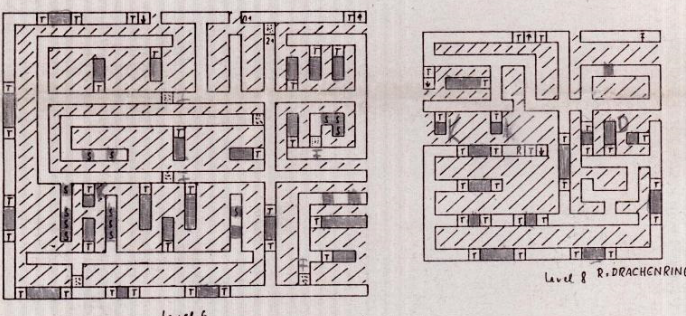
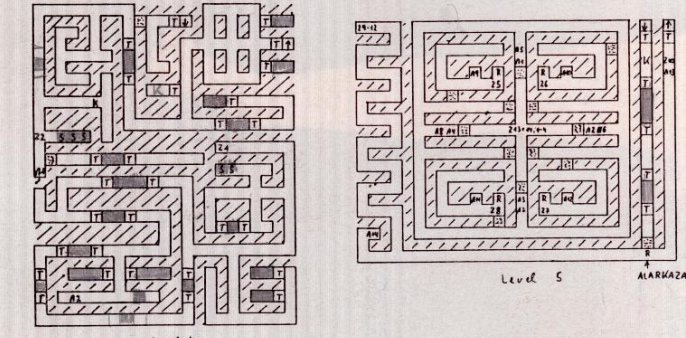
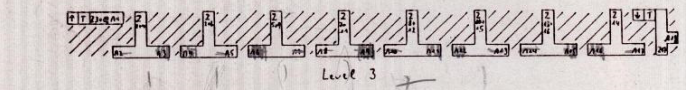
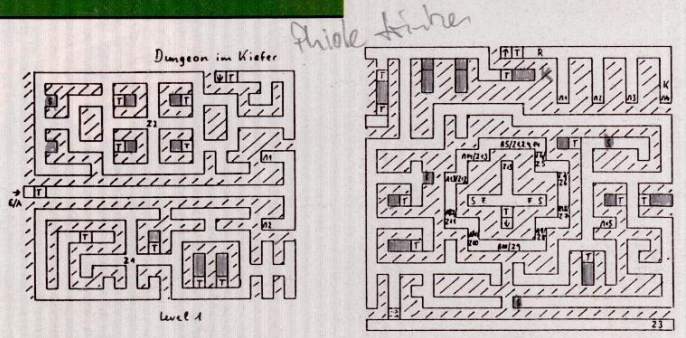
Joker Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München

PREHISTORIK

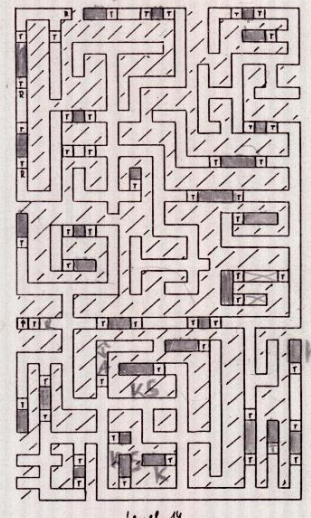
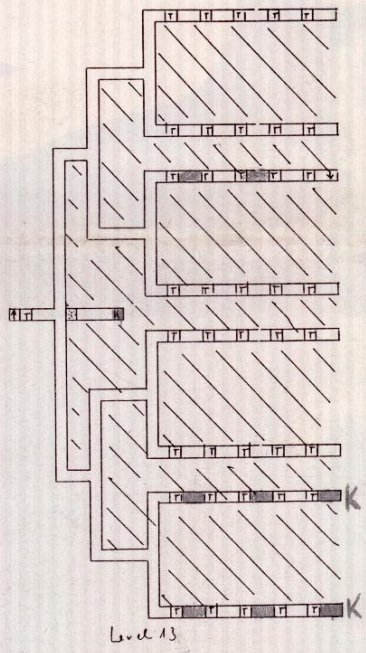
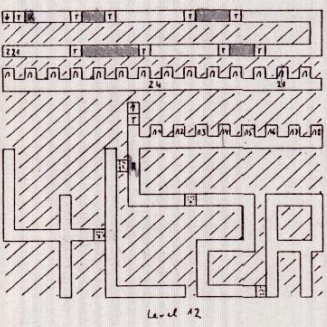
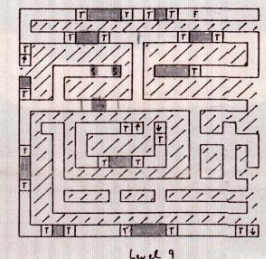


20

9



Level 12 ist nichts weiter als ein gigantischer Irrgarten, in dem man lediglich den Abstieg finden muß. Ein akzeptabler Weg ist dieser (Blickrichtung bei Eintritt in den Level sei Nord): N/ N/ O/ O/ 8xS/ 11xO/ 3xN/ 6xO/ 5xS/ 4xO/ S/ S/ 10xO/ N/ O/ O/ 6xS/ 3xW/ S/ 4xW/ 5xS/ 6xW/ S/ S/ O/ O/ S/ S/ 3xW/ S/ 6xW/ N/ 11xW/ N



TÄGLICH NEUHEITEN ★ TÄGLICH NEUHEITEN ★ TÄGLICH NEUHEITEN ★ TÄGLICH NEUHEITEN

TITEL	GENRE	PREIS
A.T.E. 2	SIM	59,90 DM
ATOMINO	STR	59,90 DM
A.D.S.	SIM	72,90 DM
B.A.T.	ADV	72,90 DM
BATTLE COMMAND	SIM	69,90 DM
BETRAYAL	ADV	72,90 DM
CHAMPIONS OF KRYNN	STR	69,90 DM
CHAMPIONS OF RAY	ADV	64,90 DM
CONQUEST OF CAMELOT	ADV	89,90 DM
ELVIRA MISTRESS OF HARPOON	SIM	74,90 DM
JUPITERS MASTERDRIVE	ACT	59,90 DM
LEMMINGS	STR	59,90 DM
M1 TANK PLATOON	SIM	74,90 DM
MAUPITI ISLANDS	ADV	72,90 DM
MIG 29 FULCRUM	SIM	89,90 DM
MONKEY ISLAND	ADV	68,90 DM
NEURONMANCER	ADV	69,90 DM
OBITUS	ADV	84,90 DM
POOL OF RADIANCE DA	ADV	64,90 DM
POWERMONGER	STR	74,90 DM



TELEFON 0 22 05 / 66 24 - FAX: 0 22 05 / 8 16 49

SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN AN: DecoM SOFTWARE Gbr PESTALOZZI WEG 40 5064 RÖSRATH

VERSAND-KOSTEN: POST EXPRESS-NN 16,- DM POST-NN 9,- DM VORKASSE 7,- DM

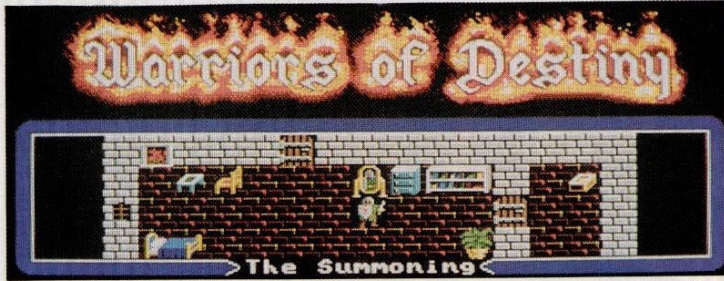
TITEL	GENRE	PREIS
RIDERS OF ROHAN	STR	64,90 DM
SWORD OF SAMURAI	ADV	79,90 DM
SWORD OF ARAGON	STR	79,90 DM
ULTIMA 5	ADV	74,90 DM
UMS 2	STR	74,90 DM
WHITE DEATH (1 MB)	SIM	74,90 DM
WRATH OF THE DEMON	ADV	74,90 DM

SUPER-SONDERPREISE!

ARCHIPELAGOS	ADV	14,90 DM
ART OF CHESS	ADV	19,90 DM
BACKLASH	ACT	19,90 DM
BAD COMPANY	ACT	14,90 DM
BOMB JACK 1	ACT	34,90 DM
BUGGY BOY	ACT	34,90 DM
CONFLICT	STR	19,90 DM
FANTASY WORLD DIZZY	ACT	29,90 DM
GAUNTLET 2	ACT	34,90 DM
IMP MISSION 2	ACT	34,90 DM
LAST NINJA 2	ACT	34,90 DM

Ultima V

Den Einwohnern von Britannia und ihren Avataren sei hiermit die frohe Botschaft übermittelt, daß ihre mannigfaltigen Probleme bald gelöst sein werden, denn Wolfgang Loreth steht uns mit Rat und Tat zur Seite. Wenden wir uns zunächst dem verschwundenen Lord British zu...



Am Anfang Iolos Hütte durchsuchen und vom freundlichen Gemüsefeld nebenan ein paar Crops mitnehmen. Das erste Ziel der Party liegt in Yew, wobei ein kleiner Umweg über Empath Abbey angezeigt ist. Vom dortigen Lord Michael bekommt man den Grapper (nützlich für Bergsteiger). Außerdem kann man sich hier ein Pferd besorgen (Goldstück in den Brunnen im Erdgeschoß werfen, als Wunsch „Horse“ eingeben - simsalabim, da isst). In Yew werden die Helden mit Hilfe des dortigen Einzelhandels standesgemäß ausgerüstet. Sollte man mit den Wachen in Konflikt kommen und im Knast landen, ruhig abwarten, bis ein netter Herr vorbeikommt, der Schlüssel für Geheimtüren verkauft. In der Zelle ist nämlich eine...

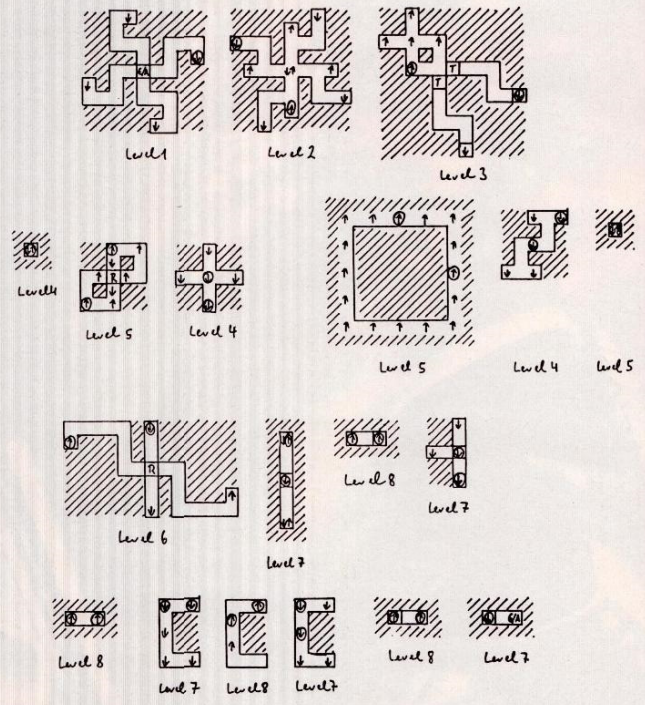
Übrigens sollte man je nach Gelegenheit und Gutdünken die Abenteurertruppe vervollständigen, wobei magisch begabte Personen zu bevorzugen sind. Nun wäre daran zu denken, sich ein Schiffchen zuzulegen (East Britanny). Ab zum Leuchtturm Greyhaven, dort ist David anzutreffen (nachts), der der Party einen Sextanten vermachet. Wichtig ist prinzipiell der Besitz von Skull Keys (Schlüssel, mit denen man jegliche Tür aufbekommt). Sie sind zu haben bei Kristi (Schloß Serpent's Hold) oder nordwestlich in Minoc in einem hohlen Baum nach Mittag. Jetzt kann man sich in Lord British's Castle einen fliegenden Teppich besorgen (nützlich für die Fortbewegung): Mit dem Skull Key die Privatwohnung des Lords öffnen (notfalls warten, bis die Wachen mal fort sind) und den Teppich nehmen. Wenn Ihr schon hier seid, solltet Ihr gleich die Geheimtür öffnen (an einem Musikinstrument 678 987 876 7653 eingeben); hinter der Tür ist eine Holzschachtel, die später gebraucht wird.

Um die unerfreulich niedrigen Erfahrungs- und sonstigen Punkte gründlich zu erhöhen, steht jetzt eine Ochsentour an! Zu einem Schrein gehen und dreimal das jeweilige Mantra beten (Justice - Beh; Sacrifice - Cah; Honesty - Ahm; Valor - Ra; Compassion - Mu; Humility - Lum; Honor - Summ; Spirituality, erreichbar durch ein Moongate

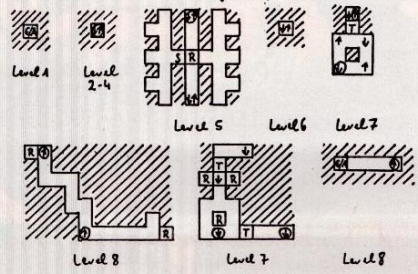
um Mitternacht - Om). Dann zum Shrine of Codex, auf einer Insel im Südosten, und wieder zurück (dreimal beten). Das Ganze mit allen Schreinen wiederholen! Ein neues lohnendes Ziel ist die Krone von Lord British in Blackthorne, denn sie macht die Magie Eurer Gegner unwirksam. Um sich halbwegs ungestört im Schloß bewegen zu können, sollte man sich vorher das Black Badge aus dem Tower Windemeere besorgen. Die Krone ist in der obersten Etage in Blackthornes Private Chamber.

Jetzt dürft Ihr Euch daranmachen, die drei Shards (Diamantenteile) zu suchen, mit denen die Shadowlords zerstört werden können. Ein Shard (etwas schwierig zu finden) liegt unter dem Dungeon Covetous (vom Ausgang nach Süden bis zu der Gruppe von Felsen). Ein zweiter ist unter Hythloth aufzutreiben: Grobe Richtung östlich, etwas nördlich. In einem Lavatümpel nordöstlich des Dungeonausgangs finden sich ein paar nette Waffen. Der letzte Shard lagert unter Deceit auf einer Insel (magischer Teppich). Wer Schwierigkeiten hat, in die Dungeons hineinzukommen, braucht folgende Paßwörter: Deceit - Fallax; Hythloth - Ignavus; Covetous - Avidus. Um Shadowlord Astaroth auszuspusten, begibt man sich nach Empath Abbey, ruft bei der Flame of Love A.'s Namen und wirft, sobald der Bursche erscheint, den Shard of Hatred hinein. Genauso verfährt man mit Faulinei im Lycacum und dem Shard of Falsehood, sowie mit Nosfentor in Serpent's Hold und dem Shard of Cowardice. Nun muß eigentlich nur noch unser lieber British befreit werden! Szepter besorgen: Festung Stonegate. Amulett: unter Destard (Inopia) bei OP/PR. Jetzt durch den Dungeon Shame (Infama) erneut in die Unterwelt. Dort findet man das Schlüsselverlies Doom (Veramocor). Im achten Level haust der gute Lord; Ihr übergibt ihm die Holzschachtel aus seinem Schloß. Das beschwört ein Moongate herauf, und die braven Recken finden sich im freundlichen Britannia wieder - bis die Gargoyles kommen...

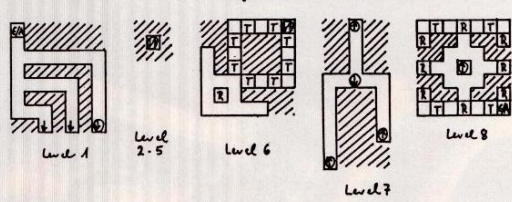
Dungeon Doom



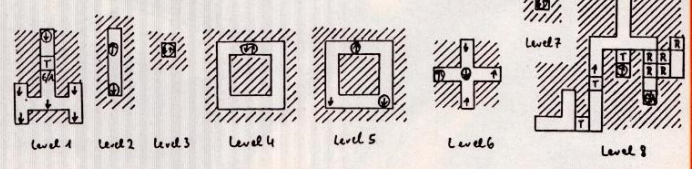
Dungeon Hythloth



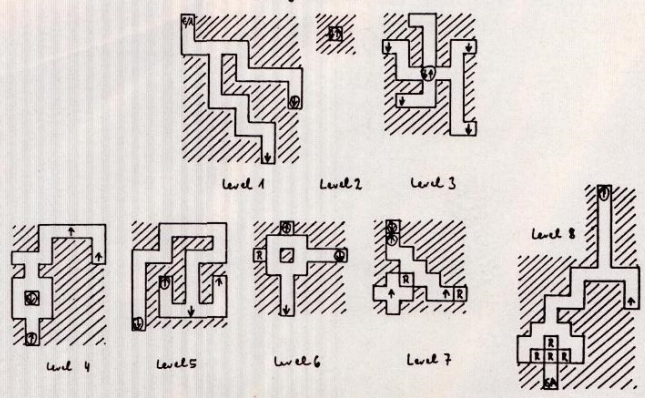
Dungeon Shame



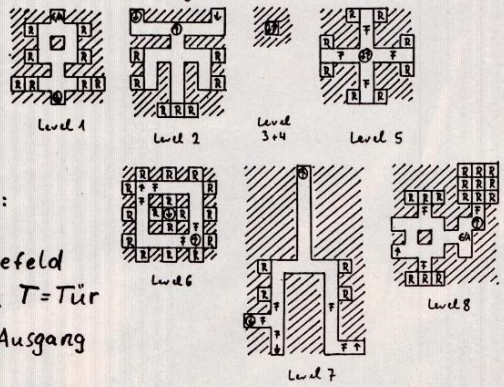
Dungeon Deceit



Dungeon Destard

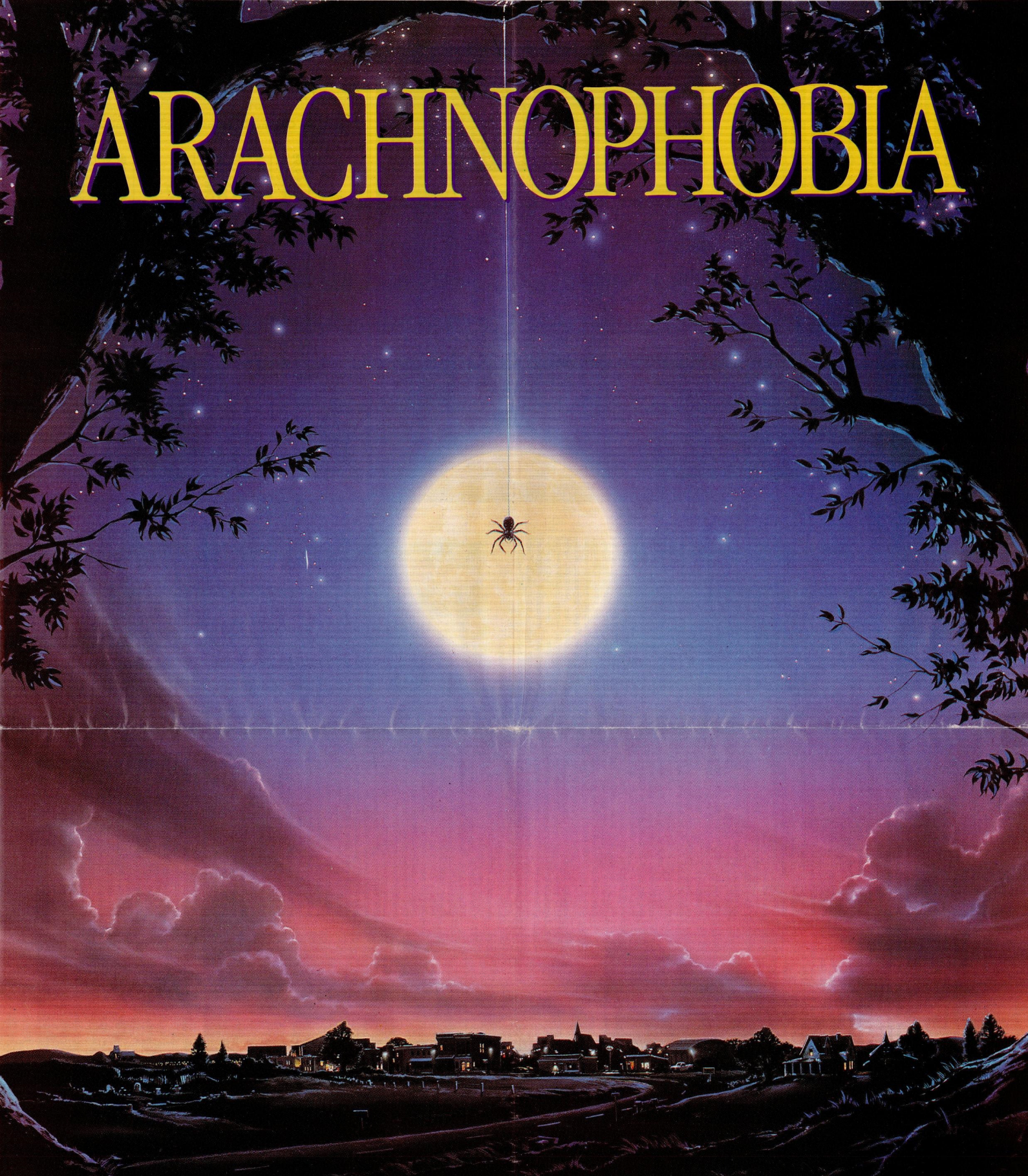


Dungeon Covetous



Legende:
 R = Raum
 F = Energiefeld
 ↑ = Rauf
 ↓ = Runter
 T = Tür
 EA = Ein- + Ausgang

ARACHNOPHOBIA



Disney
SOFTWARE



Developed by
BlueSky Software

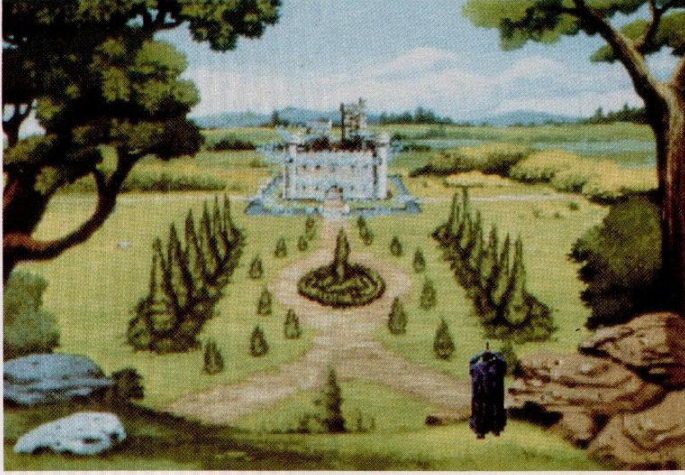


© The Walt Disney Company

Distributed by:
TITUS
THE BEST VIDEO GAMES

Ultima VI

Natürlich wollen wir Euch nicht länger vorenthalten, wie Ihr mit den Gargoyles umzugehen habt, auf daß wieder Ruhe und Frieden unter den Britanniern einkehren möge. Danksagungen bitte an Sevki Tanin aus München.



Fast wie bei Ludwig dem XIV.!

Ein Punkt vorab: Ähnlich wie bei Dragonflight ist der Lösungsweg aus Platzgründen recht allgemein gehalten, Selbstverständlichkeiten wie Unterhaltungen, Monsterplättchen oder Verbesserung der Ausrüstung sind nicht erwähnt, viel Nebensächliches ist ebenfalls unter den Tisch gefallen. Desweiteren werdet Ihr feststellen, daß im Kartenmaterial nur die wichtigen Dungeons aufgeführt sind. Solltet Ihr Euch anderswo herumtreiben, tut Ihr das auf eigene Rechnung, aber schließlich wollt Ihr ja sicher auch noch dies und das herausfinden, oder? Der erste größere Tätigkeitsbereich in Ultima VI kann gewissermaßen als Vorspiel betrachtet werden: Im Schloß von Lord British angekommen, läßt man sich heilen und interviewt Sir Geoffrey wie auch den Magier Nystul, dem man das „Buch der Prophezeihungen“ zeigt, das im Vorspann mitgenommen wurde. Das ganze Schloß sollte nach brauchbarer Ausrüstung durchkämmt werden. Über die Ecktürme gelangt man in die Sewers, deren zwei erste Level zum Aufpäppeln der Party gut geeignet sind. Danach ist ein kleiner Stadtrundgang angesagt. (Karten 1-3)

Sobald Ihr meint, ausreichend präpariert zu

sein, wird's ernst: Die Schreine der Tugenden sind von den Gargoyles besetzt und sollten befreit werden (schon deshalb, damit man an ihnen beten und dadurch seine Fähigkeiten verbessern kann). Um mehr zu erfahren, wäre Geoffreys Rat zu befolgen und Gertan in Cove aufzusuchen. Auch ein Gespräch mit dem Bürgermeister der Stadt ist nützlich; dabei wird deutlich, daß man die Rune des jeweiligen Schreins vor diesem auf den Boden legen und dann das Mantra beten muß. Das gargoyle'sche Energiefeld verflüchtigt sich dann, und der Platz ist befreit. Im übrigen werdet Ihr auf Tholden, den Chef der Hauptstadt, verwiesen. Dieser teilt uns mit, daß Mantra und Rune des Shrine of Compassion bei den Barden zu finden sind, und daß man sich darüberhinaus an die Bürgermeister der Schrein-Städte wenden sollte. Der Barde Kenneth nennt das Mantra (den Faulpelzen sei gesagt, daß jedenfalls die Mantras auch in der Ultima-V-Lösung nachgeschlagen werden können - d. Red.) und verweist Euch wegen der Rune an Ariana. Das Mädchen möchte die Erlaubnis ihrer Eltern, bevor sie die Rune hergibt (kann in der Kneipe namens Blue Boar besorgt werden). In der oben beschrie-

benen Weise wird nun der Shrine of Compassion befreit.

Dann geht es nach Jhelom und zum Shrine of Valor. Laut Auskunft des Stadtchefs ist ein Waffenhändler namens Noman im Besitz der Rune. Dem ist sie leider von einer Ratte geklaut und in ein Rattenloch der Dorfkneipe verschleppt worden. Da hilft nur eins: Zurück ins königliche Schloß und die Maus Sherry, der Ihr vermutlich schon begegnet seid, für die Party anwerben. Mit ihr kann die Rune besorgt werden, und das Mantra kennt der Barde, der abends ein Konzert gibt. Schon ist die nächste Befreiungsaktion fällig...

Doch bei Minoc wartet der Shrine of Sacrifice! Dies wird eine etwas komplizierte Sache: Bürgermeisterin Isabella schickt die Helden zum Barde Selganor. Der vergibt die Rune nur an Mitglieder der Bardengilde. Also muß eine Flöte her, die von der Flötenbauerin Julia fabriziert werden kann. Julia braucht Eibenholz, das nur bei Yew wächst. Yew-Chefin Lenora schickt Euch zum Holzfäller (abkaufen). Zurück in Minoc wird der Klotz im Sägewerk zurechtgeschnitten, Julia baut die Flöte, und jetzt fehlt nur noch ein Lied. Dazu sollte Gwenno befragt werden, von der die Melodie gelernt werden kann (siehe auch Ultima V - d. Red.). Jetzt gebt Ihr Selganor ein Ständchen und bekommt die Rune. Das Mantra kennt Frau Doktor Tara. Dieses war der dritte Streich...

Moonglow/Shrine of Honesty: Die Spur führt zu Beyvin, der leider tot ist. Seine Frau Penumbra meint, die Rune läge im Grab. Die Gräber befinden sich unter der Stadt (Eingang: Haus von Xiao). Vor Beyvins (verschlossener) letzter Ruhestätte findet sich ein Hinweis auf seinen Cousin, und der hat tatsächlich den Schlüssel. Grab aufschließen, Rune nehmen, Schrein befreien. New Magincia/Shrine of Humility: Der Bürgermeister möchte von Euch den Namen des demütigsten Bewohners der Stadt hören, bevor er die Rune rausruckt. Dieser

Herr ist ein Fischer namens Conor - und schon kann es weitergehen...

Skara Brac/Shrine of Spirituality: Die Rune hat ein gewisser Quenton, der auch schon tot ist. Zum Glück ist das kostbare Stück im Haus seiner Tochter versteckt (Truhe).

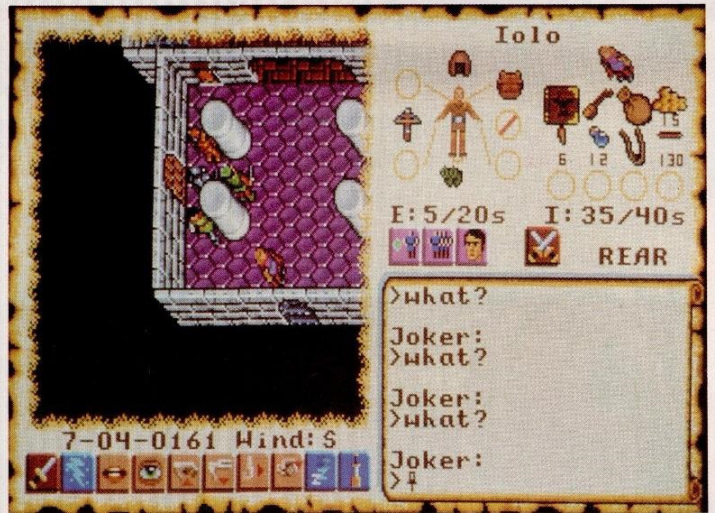
Trinsic/Shrine of Honor: Ganz einfach - auf einem Podest mitten in der Stadt liegt die Ehrenrune...

Yew/Shrine of Justice: Der Dieb Boskin hat das Stück geklaut und versteckt, und zwar, wie man nach einigem Hin und Her erfährt, unter dem Blumentopf in der Kneipe.

Die nun folgende größere Aufgabe besteht darin, herauszufinden, was eigentlich im „Buch der Prophezeihungen“ überhaupt drinsteht. Nystul gab Euch seinerzeit den Rat, zu Mariah ins Lycaeum zu gehen, und das solltet Ihr tun! Mariah besitzt das Bruchstück einer Silbertafel, auf der die unverständliche Sprache des Buches übersetzt ist. Was den fehlenden Teil der Tafel angeht, verweist sie Euch an einen Zigeunertrupp, von dem sie ihr Bruchstück bekam. Die Zigeuner sind meist in Trinsic oder Yew zu finden; ihr Chef Zoltan erzählt, ein gewisser Cpt. John habe ihm die Tafel, die von Gargoyles stammen soll, gegeben, damit er sie an Mariah weiterleitet. Leider wurde er unterwegs von Hawkins' Piraten überfallen, die das kostbare Stück zerbrachen und die eine Hälfte mitnahmen.

Also ab nach Buccaneer's Den! In der Kneipe ist einer der am Überfall Beteiligten zu finden. Leider muß man erst Mitglied der Diebesgilde werden, damit man von ihm etwas erfährt. Der Dieb Budo erläutert Euch, daß zu diesem Zweck ein anderes Mitglied ausscheiden muß, und verrät Euch auch, wer das sein könnte. Demnach geht es nun in den dritten Level der Sewers zur Diebin Phoenix. Ihr muß als Ausweis der Gürtel gestohlen werden. Wer's nicht schafft, kann sie auch vorher umbringen. (Karten 4-5)

Jetzt beichtet einem der bewußte Pirat (Homer), daß Hawkins tot und mitsamt seinem Schatz begraben ist. Die Karte zum Schatz



Äußerst schlechte Karten...

Betrayal	dt	DM 89,-
Warlords	e	DM 79,-
Swiv	e	DM 69,-
Fantasy World Dizzy	e	DM 24,-
CI Elephants Antics	e	DM 24,-
Int. Ice Hockey	dt	DM 69,-
Blue Max	dt	DM 89,-
Super Monasco Grand Prix	dt	DM 69,-
Mangpit Island	dt	DM 79,-
Rainbow Island	dt	DM 69,-
Adidas Championship	dt	DM 74,-
Alcatraz	dt	DM 79,-
Baba Yaga	dt	DM 59,-
Antares	dt	DM 79,-
Bandit Kings	dt	DM 99,-
3D Construction Kid	dt	DM 149,-
NAM "Vietnam"	dt	DM 89,-
Navy Seals	dt	DM 79,-
Super League Manager	dt	DM 79,-
The Winning Team	dt	DM 89,-
LEMINGS	dt	DM 64,-
Ultima 5	dt	DM 89,-
Chips Challenge	dt	DM 69,-
M.U.D.S	dt	DM 69,-
ELVIRA	dt	DM 69,-
Arkanaid 2	dt	DM 24,-
Wizard	dt	DM 24,-

X-POWER PROF.	DM 209,-
5,25" Laufwerk Ext.	DM 189,-
3,5" Laufwerk Ext	DM 169,-
3,5" Laufwerk Intern	DM 159,-
512 K Erweiterung f.A500	DM 99,-
Golden Image Mouse	DM 74,-
Maus-Joystick Adapter 500	DM 44,50
Maus-Joystick Adapter 2000	DM 49,-
Elektr. Bootselector dff-df3	DM 49,-
Trackball für Amiga	DM 139,-
Bremse A500 Externa	DM 63,-
Kickstartumschalter	DM 49,-
Kickstart ROM 1.3	DM 65,-
Prof. MIDI-Interface	DM 139,-
AMIGA 500	DM 799,-
AMIGA 2000	DM 1798,-
Disketten NoName 3,5"	DM 9,90
Disketten NoName 5,25"	DM 6,90
Harddisk HD30 (62 ms)	DM 899,-
Harddisk HD40 (40 ms)	DM 999,-
Harddisk HD50 (40 ms)	DM 1099,-
Harddisk HD60 (23 ms)	DM 1199,-
Soundamplifier Mono	DM 79,-
Competition Pro Star	DM 29,90
MW-500 System	DM 329,-
A500 1,8 MB RAM-Card - 512K	DM 259,-
A500 2,0 MB RAM-Card - 512K	DM 299,-

DAS FREEWARESPIEL DES UMWELTBUNDESAMTES BERLIN & COMAD

Vorgelegt im AMIGA-Magazin 4/91 und in unserem Versand!

DAS ERBE
bei uns nur gegenhafte
DM 7.95

incl. Diskette, Porto & Verpackung
(Nur Vorsukasse)
Werden Sie HERR über die
Unwelt...!!!

Natürlich führen wir noch viel viel mehr Spiele und Hardwarezubehör für den AMIGA und andere Rechner. Aber alle Artikel hier aufzuführen wäre zu übertrieben. Deshalb rufen Sie uns gleich an und fragen Sie uns nach Ihrem Wunschtitel und wir versuchen ihn schnellstmöglich zu besorgen.

HOTLINE unter:
TELEFON 0611 - 379189
oder FAX 0611 - 39818

Irreführer, Preisänderung,
Druckfehler und Teillieferung
vorbehalten...
Versand nur per UPS
Drucklegung: 20.03.1991

Delta PD
Service

Ihr Computer-, Hard- &
Softwarevertrieb

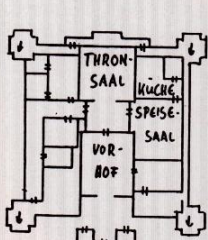
Schwalbacherstraße 61
6200 Wiesbaden
Tel. 0611-379189
FAX 0611-39818

le; wie Ihr dort erfahrt, steckt er in den Katakomben. Unten im vierten Level liegt seine Leiche; Ihr nehmt die Konstruktionspläne für den Ballon. Nun braucht man also einen Korb (Minoc), einen Weber (Paws)

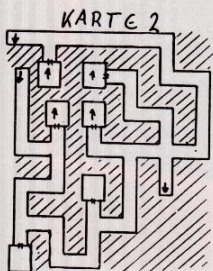
und jemanden, der den Seidenfaden herstellt (auch Paws). Das Rohmaterial (Spinnenseide) findet sich in der Spider Cave bei Empath Abbey. Das Seil gibt es ebenfalls in Paws, und nun kann der Ballon gebaut werden (use plans). Jetzt zurück in die Unterwelt und mit dem Ballon zum Shrine of Singularity (meditieren). Leider muß

man zunächst das (zusammengesetzte) Mantra des Schreins lernen (Unorus). Nun bekommt Ihr den Auftrag, den Codex zu suchen. Vorher solltet Ihr aber die zweite Linse und den Vortex Cube besorgen. Der Zyklop, der den Keller von Stonegate Castle (bei Minoc) bewacht, rückt den Schlüssel gegen einen Fisch heraus; der Cube ist

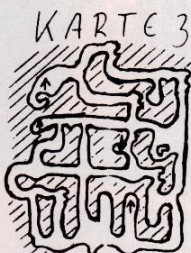
energiefeldgesichert (Ausschalter hinter Geheimtür). Jetzt zum Shrine of Codex teleportieren, das Buch lesen und seine Anweisungen befolgen. Dann Vortex Cube vor den Altar stellen und alle Moonstones hineinlegen. Vortex Cube benutzen und – (puuh!) diesmal sind gleich zwei Welten gerettet...



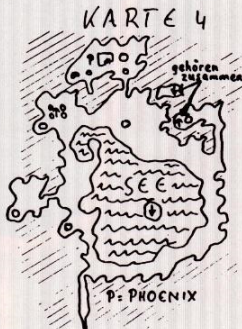
KARTE 1 :
DAS SCHLOSS



KARTE 2
SEWERS 1



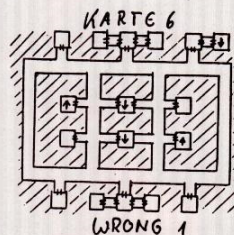
KARTE 3
SEWERS 2



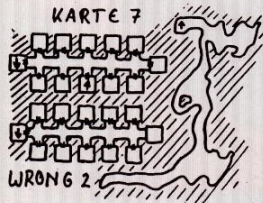
KARTE 4
SEWERS 3



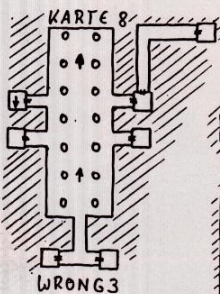
KARTE 5
SEWERS 4



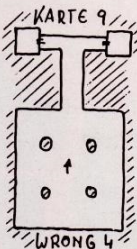
KARTE 6
WRONG 1



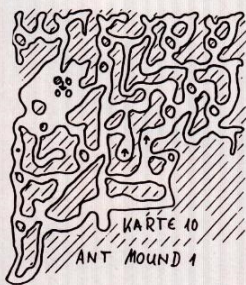
KARTE 7
WRONG 2



KARTE 8
WRONG 3



KARTE 9
WRONG 4



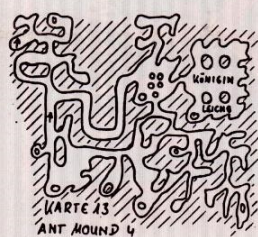
KARTE 10
ANT MOUND 1



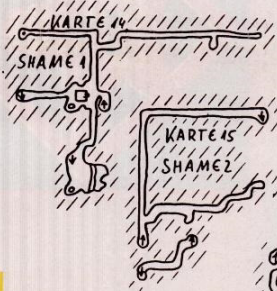
KARTE 11
ANT MOUND 2



KARTE 12
ANT MOUND 3



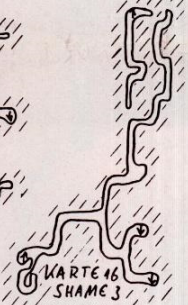
KARTE 13
ANT MOUND 4



KARTE 14
SHAME 1



KARTE 15
SHAME 2



KARTE 16
SHAME 3



KARTE 17
PIRAT

KARTE 18
SHAME 4



KARTE 19
DESTARD 1



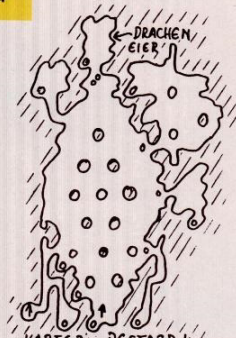
KARTE 20
DESTARD 2

Legende

- ☁️ Sumpt
- ☀️ Wamer
- 👤 große Lavafelder



KARTE 20
DESTARD 3



DRACHEN EIER

KARTE 21
DESTARD 4



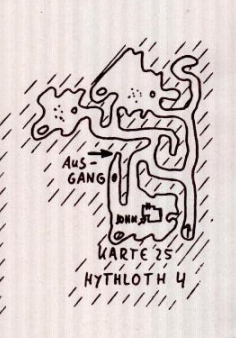
KARTE 22
HYTHLOTH 1



KARTE 23
HYTHLOTH 2

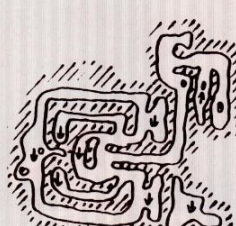


KARTE 24
HYTHLOTH 3



AUS-GANG

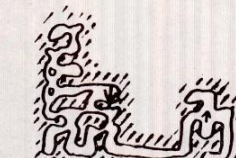
KARTE 25
HYTHLOTH 4



PIRATE CAVE 1



PIRATE CAVE 2



PIRATE CAVE 3



PIRATE CAVE 4



QETAL

CODENAME: ICEMAN

Nun werden wir mal dem Schneemann zu Leibe rücken. Nicht etwa dem vor'm heimischen Redaktionsfenster, sondern Sierras Agentenstory! Eingeliefert wurde diese Lösung von Michael Bartsch aus Nürnberg. Dann mal los...

Erstmal lesen wir die Zeitung (read magazine), danach wird aufgestanden (stand). Im Nachbarbild links spielt ein Trio Volleyball; da machen wir eine Runde mit (play). Irgendwann fällt der Ball ins Wasser, eins der Mädchen will ihn holen und säuft dabei ab. Hinterher und retten! Nun ist eine ganze Reihe von Befehlen erforderlich (shake and shout, call for help, establish airway, look listen and feel, give two good breathes, look listen and feel, check pulse, begin compression), und schon lebt die Kleine wieder. Zurück geht es zum Liegestuhl, wo wir das T-Shirt anziehen (get shirt), um danach zum Hotel im Hintergrund zu laufen (open door). Bei der Rezeption holen wir unseren Schlüssel ab (talk to clerk, get key). An der Wand lesen wir das Wassertaxi-Schild (read sign) und schreiben die Nummer auf. Nun ab in die Bar, unten rechts sitzt ein Mädchen allein am Tisch (look girl, talk girl), der wir einen Drink bestellen (order girl drink), um ein Tänzchen mit ihr zu wagen (dance). Irgendwann haben wir genug davon (stop) und setzen uns wieder (sit). Die nächste Frage wird bejaht. Vor der Hütte der Frau wird geknutscht (kiss girl, yes, sit, talk to girl, kiss girl). Letzteres öfters ausführen (Lüstling!). In der Frühe wachen wir allein auf und betrachten den Tisch (look table, get note, read note). Sobald wir draußen sind, schauen wir auf den Boden (look down, get earring, open earring, look into earring, get film). Tja, unverhofft kommt oft! Ab ins eigene Häuschen (im Westen), dort Schublade und Schrank öffnen (open drawer, get id-card, get change, close drawer, open closet, look into pocket, get book, close closet). Vor dem Hotel kaufen wir eine Zeitung (deposit change) und lesen sie, nun an der Rezeption eine Nachricht abholen (get message, read message). Wieder daheim wird telefoniert (use phone, 1-202-555-2729, talk to braxton), und futsch ist der Urlaub. Wassertaxi anrufen - das Boot wartet am Liegestuhl auf uns.

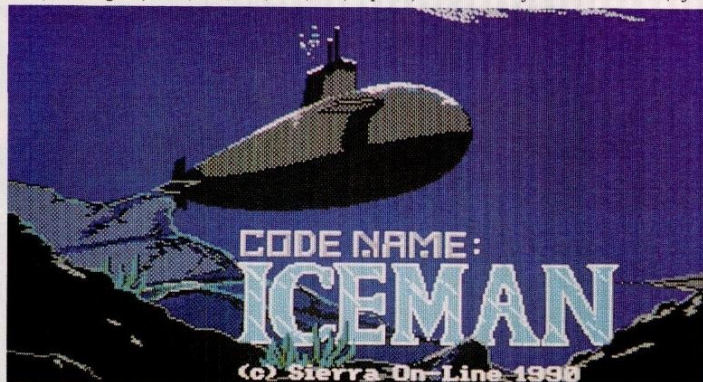
Jetzt befinden wir uns im ehrwürdigen Washington. Die Frage des Chauffeurs wird bejaht, dann zücken wir unsere Karte (show id-card). Dasselbe wiederholen wir beim Pfortner, und ab geht's mit dem Lift. Oben wieder die ID-Karte vorzeigen und rechts durch die Tür gehen. Wir hören uns die folgende Story an, nehmen den Brief, holen die ID-Karte ab (Vorsicht, die erste ist falsch!) und fahren nach unten (get envelope, ask for id-card, look id-card, show id-card).

Schon steuern wir das U-Boot an; so schnell geht das heutzutage. Mit dem Fahrer wechselt man ein paar Worte (talk to man, show orders, yes). Vor dem Betreten des U-Bootes gibt's Kasperletheater (salute flag, salute officer, request permission to come aboard). Wir gehen in unsere Kabine und nehmen das Code-Buch (open shelf, get book, close shelf). Unser nächster Einsatzort ist der Pilotensitz in der Zentrale; Befehle des Kapitäns befolgen (5 Knoten, 180 Grad, 270 Grad, 20 Knoten, close hatch, confirm green board, 200 Fuß, depth attained, volle Kraft voraus, 360 Grad, alles stoppen). Nun hinein in die Kapitänskajüte (134, get envelope, open envelope, look chart, read orders, ask for combination of safe). Jetzt wird es kompliziert: Zurück in die Zentrale und den Kurs festlegen (look table, plot course), und zwar: 71N-172W, 88N-60W, 80N-0W, 67N-22W, 35N13W, exit. Ab in unseren Sessel und wieder die Befehle ausführen (40 Knoten, 300 Fuß, depth attained, 20 Knoten, 5 Knoten). Beim Funker holen wir die Botschaft ab (get message). In der

Kabine des Captains den Safe öffnen (open safe, 23448803, open briefcase, 762123, use id-card, insert film). In unserer eigenen Kabine übersetzen wir die erhaltenen Meldungen (look book, read book). Die Codes sind (Washington): A-0, B-8, C-6, D-4, E-2,

F-1, G-3, H-5, I-7, J-9 und (CIA): A-3, B-1, C-9, D-7, E-5, F-4, G-6, H-8, I-0, J-2. AI-D-I und J-D-E von Washington wäre also 07-4-7 und 9-4-2. Das heißt: Handbuch S.7, 4. Zeile im braunen Kasten, 7. Wort plus S.9, 4. Zeile, 2. Wort. Diese zwei Wörter müssen einen Sinn ergeben und werden in den Computer getippt (use computer). Sodann holen wir ein Werkzeug aus dem Schreibtisch und gehen in den Torpedoraum (open drawer, get caliper, climb down, talk to man). Hier müssen wir also einen Schaden ausfindig machen (press button, get cylinder, measure cylinder, measure hole). Im Maschinenraum holen wir einen Hammer und bauen das Ding in der Werkstatt nach, was sonst? (open drawer, get hammer, close drawer, open cabinet, get cylinder, 6, get cotter pin, measure cotter pin, use lathe, set lathe, 1, turn on lathe, use grinder, use press, select bit, 1/4, turn on press). Das war ja kein Problem; jetzt

müssen wir das Ding nur noch wieder einbauen (install cylinder, install cotter pin, press button). Jetzt holen wir Zündstoff (open cabinet, get explosives, get flares, get flares). Ab in die Küche (get bottle, yes, yes). Sobald wir dem Seebären sein ganzes Geld abgezockt haben, spielen wir mit ihm um etwas Technisches. Nun wird es Zeit, dem Steuersessel wieder einen Besuch abzustatten. Irgendwann tauchen fremde Schiffe auf, wir gehen auf die Brücke (stand, talk to captain). Das Schiff, einen Zerstörer, müssen wir nun zu den Ahnen schicken (silent running, 5 Knoten, 700 Fuß, Harpoons und Sting Rays benutzen, ein Schuß zur Zeit, feindliche Torpedos durch rasche Ausweichmanöver verwirren, nur schießen, wenn feindliche Torpedos weit weg sind). Anschließend wieder Messages abholen und decodieren. Dann kommt im Steuersitz ein Eisbergslalom auf uns zu (Monitor einschalten). Messages holen und decodieren. Leider will uns anschließend ein anderes U-Boot ans Leder, was wir als echte Tausendassas natürlich verhindern (silent running, 5 Kn., 1200 Fuß, alle Stinger abschießen, ausweichen. Ist das Boot getroffen, alle Decoys abschießen; das war's). Acht Stunden später schippert ein amerikanischer Zerstörer über uns (active sonar KURZ einschalten). Der Bursche leitet uns nun nach Tunis (70 Fuß, alles stoppen, look through scope). Der Hafen liegt in 40 Grad, der Bohrturm in 280 Grad (get range of harbour, get range of rig). Im Maschinenraum besorgen wir uns einen Taucherschleitten, der ist leider nicht ganz in Ordnung (press button, get diver, examine diver, check vibration, examine shaft, open drawer, get wrench, 1/2, close drawer). Da müssen wir wohl wieder in die Werkstatt (open cabinet, get washer, 1/2, get nut, 1/2). Zurück zum Tauch: (press button, get diver, install washer, install nut, tighten nut with wrench). Da sage noch einer, die Jugend habe keine Talente! In der Werkstatt den Schlüssel für den Lagerraum holen (get key) und einen Taucheranzug besorgen (unlock door with key). Jetzt den Schlitten programmieren (enter coordinates): 2850, 280, 1640, 40! Rauf zur Ausstiegsluke und den Anzug anlegen (open door, get scuba). Zum Bohrturm tauchen und das Dynamit anbringen (put explosives). Jetzt wollen wir aber nach Tunis; ab zum Hafen (activate device!). Vom Hafeneingang zwei Bilder nach links finden wir eine Grotte (light flare), und ab durch den Ausgang. Immer der Strömung folgen. In das Fischernetz wird die Flasche mit Rum gelegt. Zu den Baumstämmen tauchen und Diver verstecken (hide). Zurück zum Netz und dem Fischer das Codewort nennen (say iceman, get line, look weight, open capsule, look map). Nun gehen wir zurück ins Haus und ziehen uns um (look room, look crate, wear clothes). Am See entdecken wir doch tatsächlich unser Bussi-Mädchen vom Beginn (look girl, say iceman, get map, look map, give map to Stacy). Wir durchsuchen ihre Wohnung und bereiten uns folgendermaßen auf den Showdown vor: (look top of icebox, get tape, open box, look into box, get butter, open dish, get paper, read paper, close box, look counter, get sugar canister, open canister, open bottom, get rubber, get weapon). Jetzt sollten wir uns die Karte an der Wand ansehen (look wall, get card). Ein Blick durchs Fensterchen (look through window), und den Entführer anrufen (Nummer auf der Karte, talk about caterer). Dann den Schnell-Chappi-Service anrufen (13-555-8097) und etwas zu essen bestellen (order food). Wenn die gute Mahlzeit da ist, den Fahrer überwältigen und seinen Wagen klauen (open door, use weapon, say remove clothes, use tape, say yes). Nun schnell zu den Entführern (open door, hide weapon, get food) und rein ins Gebäude (put food on table, open lid, get weapon, shoot, shoot). Die Wachen untersuchen (look guard) und den lieben Botschafter befreien (free man). Außerdem muß er sich umziehen (say change clothes). Draußen vor der Tür ist High Noon; um den Verfolgern zu entgehen, fahren wir den Berg hoch. Oben angekommen, klettern wir in den Heli und düsen ab zu Sierra, bevor der zweite Teil da ist...



NEUROMANCER

Freaks aufgepaßt! Hier ist Eure Seite! Lange nicht im Cyberspace gewesen? Null Problemo – Bodo Mielke aus Berlin war so freundlich, uns mitzuteilen, wie man's dort ganz gut aushält...

Am Anfang sieht die Sache schon ziemlich übel aus: Bodo hat gerade im Spaghettiteller die Nacht verbracht, was dem Wirt wurscht ist. Er will seine Kohle. Dumm ist nur, daß die Kreditkarte nicht mehr genug wert ist. Aber was soll's; Bodo hat ein Konto mit 2000 Mäusen, das per PAX erreicht werden kann. Bei Microsoft kann man sich den ersten Skill zulegen (Cop Talk), und damit gleich den Bullen aushorchen, der in der Donut World hockt. Wo Bodo schonmal unterwegs ist, holt er sich danach sein UXB aus Shin's Pfandhaus (einfach behaupten, man habe im Moment kein Geld). Südlich die Straße runter findet man den Loser-Treff. Hier wartet Shiva, die den ausgeliehene Cryptology-Skill zurückbringt. Des weiteren verschuert sie „Hardware Repair“, was nix schaden kann, und last not least kann Bodo von ihr den Guest Pass für das Matrix Restaurant ergattern.

Jetzt ist es an der Zeit, ein bißchen Kies zu besorgen. Im Bulletin Board (PAX) findet sich das interessante Angebot von Armitage. Annehmen – schon ist Bodo 10.000 Credits reicher. Im Moment empfiehlt sich das Treffen mit Armitage aber noch nicht. Erstmals wird die Hotelrechnung „bezahlt“ (UXB benutzen und über COMLINK im Cheap Hotel einklinken. COCKROACH öffnet das Tor ins Edit-Menü, wo die Hotelrechnung manipuliert werden kann. Dann bestellen wir Kaviar und „bezahlen“ wieder. Nun den Schmackofatz im Cheap Hotel abholen und zu Crazy Edo bringen, der läßt dafür COMLINK 2.0 springen. Der Priester vom House of Pong hätte gern einen „Holy Joystick“. Mildtätigerweise kaufen wir ihn bei Holografix und schenken ihm den Mann. Dem ist das immerhin zwei Skills wert: Zen und Sophistry. Julius Deane ist unser nächstes Ziel. Hier kann man Bargaining, Phenomenology, Philosophy und Psycho Analysis käuflich erwerben, außerdem ist Julius in der Lage, Cryptology zu upgraden. Der Bursche kennt auch ein paar Link-Codes, und er hat eine Gasmask (Hardware), die später noch gebraucht wird.

Zwischenzeitlich ist es im Matrix-Restaurant sicher: Armitage ist vom Polizeiroboter hoppgenommen worden, und der Blechkumpel wartet auch nicht mehr auf uns. Norton kennt Paßwörter und Linkcodes, hat Upgrades und bietet folgende Skills an: Logic, Musicianship und Software Analysis. Im Holografix gibt es noch zwei nette Chips, nämlich Debug und ICE Breaking. Außerdem ist DRILL 1.0 käuflich zu erwerben.



Die Dame hat das gewisse Etwas...

Die nächste Aufgabe besteht darin, COMLINK 6.0 zu besorgen, da dies softmäßig die Mindestanforderung für den Eintritt in den Cyberspace ist. Und das geht so: Nummer drei wird bei den Panther Moderns geholt, die vierte Version bei S.E.A., COMLINK 5 ist bei Eastern Seaboard zu haben, und Ausgabe sechs schließlich bei Tozoku. Das UXB-Deck ist nicht cyberspace-kompatibel, also wird ein besseres gebraucht, das bei Asano erstanden werden kann; leider haben wir zur Zeit nicht die nötigen flüssigen Mittel. Beim Stöbern in einer der zahlreichen Dateien stießen wir aber auf einen Hinweis: Irgendein Typ hatte sich in die Hosaka-Datenbank eingeschlichen und sich auf die Gehaltsliste gesetzt, was ihm einige Wochen lang fette Kohle einbrachte. Genau das tun wir jetzt auch (bei der Gelegenheit sollten wir noch gleich COM-

LINK 6 an Hosaka verkaufen); außerdem kann ein Besuch bei Hosaka nicht schaden. Die nächsten drei Wochen werden damit verbracht, alle erreichbaren Datenbanken nach Brauchbarkeiten abzugrasen; was in das UXB nicht mehr hineinpaßt, sollte notiert werden. Nach Ablauf dieser Frist geht die letzte Zahlung von Hosaka ein. Wer sich auf jeden Fall das Flaggschiff der Cyberdecks zulegen will, sollte folgendermaßen vorgehen: Mit Hilfe von SEQUENCER die Bank of Zurich anwählen und ein Konto eröffnen. Nun Larry Moe verhaften lassen (in der Police Data Base seinen Namen eingeben sowie ID: 062788138); danach kann man in seinem Hinterzimmer den Chef der Panther Moderns sprechen, der eine Kontonummer verrät (Bank) sowie den Security Pass von Sense/Net verkauft. Außerdem besitzt er einen wichtigen Skill. Nun klinken wir uns bei der Bankgemeinschaft ein und lassen den gesamten Bestand des bewußten Kontos auf das eigene bei der Bank of Zurich überweisen. Diese nette Summe kann jetzt ganz normal auf den Creditchip downgeloadet werden. Cyber-Deck kaufen, alle noch fehlenden interessanten Programme nachladen, und ab in den Cyberspace (vom Cheap Hotel aus!). Von jetzt ab wird sich der Hauptteil der Handlung in dieser elektronischen Welt abspielen. Die dort befindlichen Datenbanken werden zunächst vom ICE geschützt (eine Art Hackerkiller). Gegen das ICE helfen der ICE-Breaking-Skill, der sich bei erfolgreichem Einsatz upgradet, und die Software



im Cyberdeck (BLOWTORCH, DOORSTOP, CONCRETE usw.). Auch Virusprogramme sind nicht zu verachten (ACID oder INJECTOR), man sollte aber möglichst viele mitnehmen, da sie nach Gebrauch verschwinden. Spezialsoft wie SCOUT oder PROBE muß ebenfalls in den Speicher.

Ist das ICE überwunden, lauert bei manchen Basen noch eine künstliche Intelligenz (AI) auf den Eindringling. Diese Kollegen sind ziemlich schwer zu besiegen. Prinzipiell helfen Skills wie Logic, Phenomenology oder Philosophy. Leichter wird's dadurch, daß jede AI eine Schwäche gegenüber einem bestimmten Skill hat. Manchmal muß man jedoch auf Software zurückgreifen, um einer AI Herr zu werden (HEMLOCK oder BATTLECHESS). Wichtig ist: Jede Data Base muß besucht werden!

Wer EASY RIDER sein eigen nennt, kann in die Base von Maas Biolabs eindringen



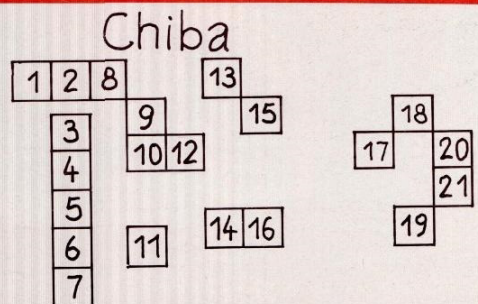
und dort die Türen aufschließen, sowie den Alarm entriegeln. Nun zurück in die reale Welt und sich bei Maas die Cybereyes einsetzen lassen. Wichtig ist auch der ROM-Construct von Sense/Net. Sollten zwischen durch Geldprobleme auftreten, hier noch ein heißer Tip: Flug nach Freeside buchen und in die Bank of Berne gehen. Dort ein Konto eröffnen und in das Büro des Managers schleichen, wenn die Sekretärin verschwunden ist. Nun in den Cyberspace und in die Bank eindringen. Wieder eine Über-

weisung tätigen: Ausgangskonto 121519 831200; Code ist LYMA1211MARZ. Als Ziel wieder BOZOBANK und das eigene Konto eingeben. Fein, was? Schließlich folgt der Endkampf gegen Neuromancer, die AI von Alard. Man findet sich plötzlich am Strand wieder und trifft auf Matt Shaw, den man nun schon kennen

müßte. Er verschwindet bald, und ebenso geht es unserer Energie. Da hilft nur eins: Offensive Skills benutzen! Schließlich steht man Neuromancer gegenüber – dafür wird Kuang Eleven gebraucht. Tja, war doch einfach, oder? Nachfolgend noch eine Aufstellung der Basen und Paßwörter:

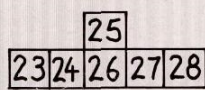
Data Base	Link Code	Paßwort	Cyberspace	Schwäche AI
Level 0 (Cheap Hotel)				
Asano Computing	ASANOCOMP	VENDORS	016/112	hat keine AI
Cheap Hotel	CHEAPO	COCKROACH	112/112	hat keine AI
Consumer Review	CONSUMEREV	REVIEW	032/064	hat keine AI
Panther Moderns	CHAOS	MAINLINE	224/112	hat keine AI
Psychologists	PSYCHO	BABYLON	096/032	Philosophy
Regular Fellows	REGFELLOW	VISITOR	208/032	hat keine AI
World Chess	WORLDCHESS	MEMBER	160/080	Logic
Level 1 (Loser-Treff)				
Citizens	FREEMATRIX	CFM	352/112	Sophistry
Copenhagen	BRAINSTORM	PERILOUS	320/032	hat keine AI
Eastern Seaboard	EASTSEABOD	LONGISLAND	384/032	hat keine AI
Gentleman Loser	LOSER	LOSER	416/064	hat keine AI
Internal	IRS	AUDIT	272/064	hat keine AI
Justice	JUSTICE	Sequencer	416/112	hat keine AI
NASA	VOYAGER	APOLLO	448/032	Logic
Police	KEISATSU	SUPERTAC	288/112	hat keine AI
S.E.A.	SOFTEN	PERMAFROST	352/064	hat keine AI
Tozoku	YAKUZA	YAK	480/080	hat keine AI
Level 2 (High-Tech-Zone)				
Fuji	FUJI	UCHIKATSU	112/240	hat keine AI
Hitachi	HITACHIBIO	BIOTECH	032/192	hat keine AI
Hosaka	HOSAKACORP	FUNGEKI	144/160	hat keine AI
Musabori	MUSABORIND	SUBARU	208/208	HEMLOCK
Level 3 (Bank of Berne)				
Bank of Berne	-	-	336/160	Philosophy
D.A.R.P.O.	-	-	432/240	hat keine AI
Free Sex Union	-	-	288/208	Phenomenology
Screaming Fist	-	-	464/160	hat keine AI
Turing Registry	-	-	432/240	hat keine AI
Level 4 (Sense/Net)				
Gridpoint	-	-	160/320	hat keine AI
Sense/Net	-	-	048/320	hat keine AI
Level 5 (Bank-Gemeinschaft)				
Bank Gemeinsh.	BANKGEMEIN	VERBOTEN	304/320	hat keine AI
Bank of Zurich	BOZOBANK	Sequencer	336/368	hat keine AI
Bell Europe	-	-	384/288	hat keine AI
I.N.S.A.	-	-	448/320	hat keine AI
Nihilist	-	-	416/368	hat keine AI
Level 6 (nur mit EASY RIDER)				
KGB	-	-	112/416	Logic
Maas Biolabs	-	-	112/480	Phenomenology
Level 7 (Tessier Ashpool)				
Alard	-	-	432/464	KUANG ELEVEN
Phantom	-	-	320/464	BATTLECHESS
Tessier Ashpool	-	-	384/416	Sophistry

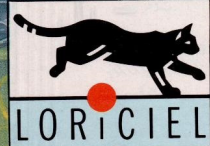
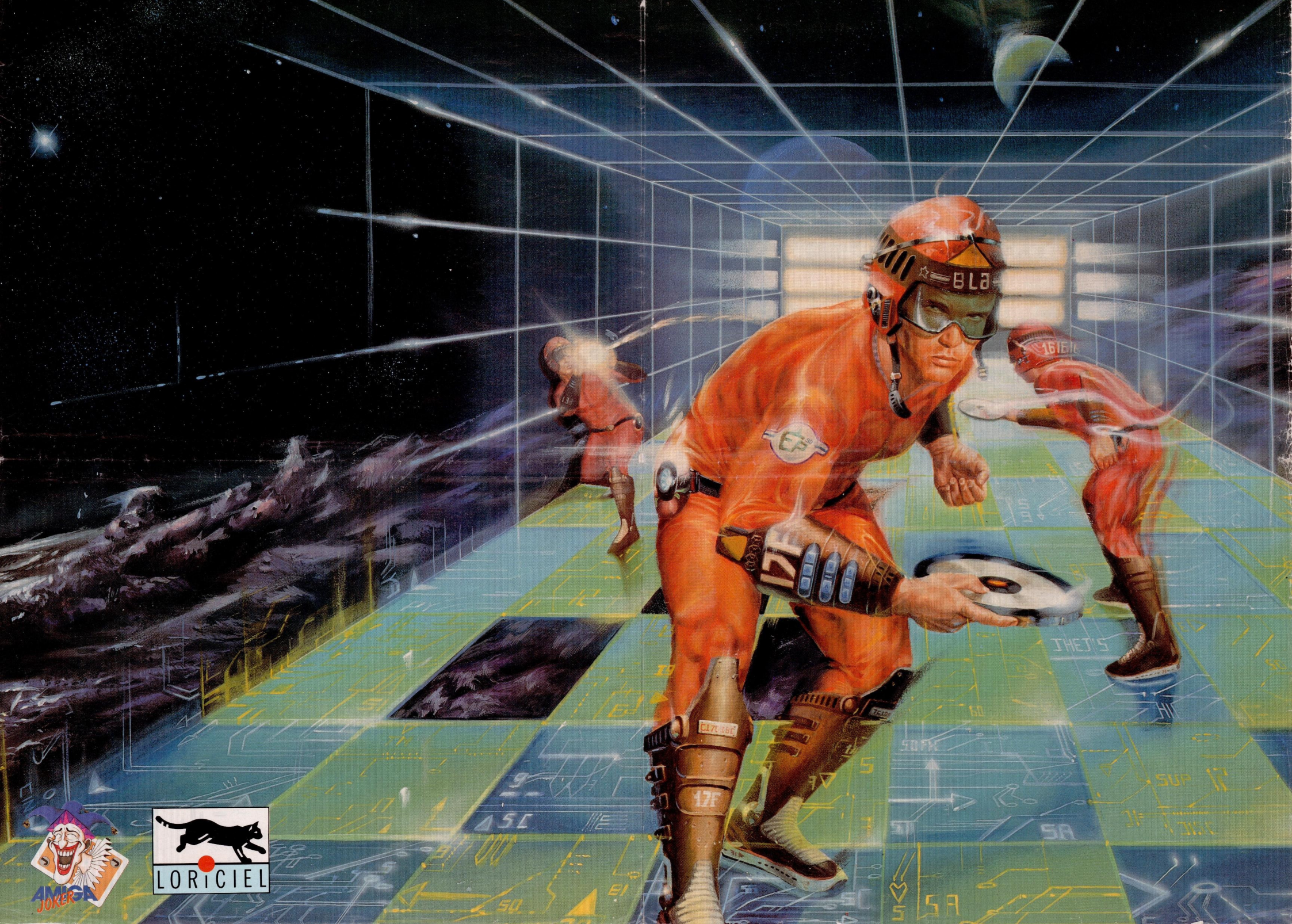
- 1 = Chatsubo-Bar
- 2 = Body Shop
- 3 = Donut World
- 4 = Cheap Hotel
- 5 = Gentleman Loser
- 6 = Maas' Biolabs
- 7 = Spaceport
- 8 = Microsoft
- 9 = Massage Salon
- 10 = Shin's Pawn Shop
- 11 = Julius Deane
- 12 = Holografix
- 13 = Pong House
- 14 = Crazy Edo
- 15 = Asano
- 16 = Matrix Restaurant
- 17 = Fuji
- 18 = Hitachi
- 19 = Sense Net
- 20 = Hosaka
- 21 = Musabori
- 22 = Zion Cluster
- 23 = Stray Light
- 24 = Spaceport
- 25 = Director
- 26 = Bank of Berne
- 27 = Bank-Gemeinschaft
- 28 = Safe



Freeside

Zion





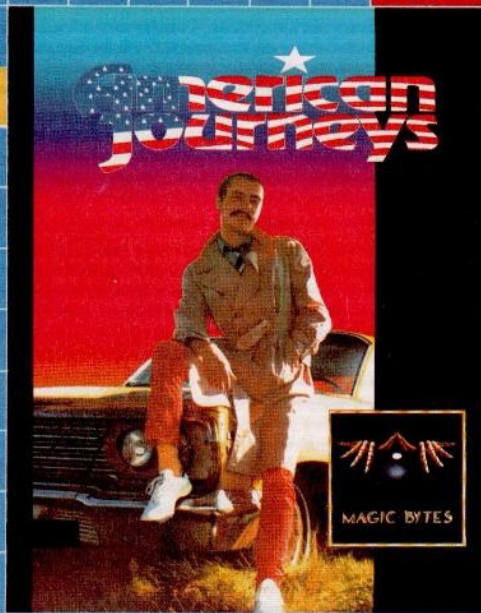
NEUERSCHEINUNGEN

AMIGA, ATARI ST
PC 3,5 + 5,25

Simulation, Erlebnis, Action

Dies ist einerseits eine Amerikareise-Simulation, unterstützt durch exzellente Grafik, tolle Sounds und eine nahezu pedantische Detailgenauigkeit, die für Sie ein hilfreicher Reiseführer sein kann (...Hotels mit Adressen und Preisen, um nur ein Beispiel von vielen zu nennen). Andererseits ist es eine Super-show der amerikanischen Straßenkreuzer der 40er bis 60er Jahre; Sie sind nämlich ein Gebrauchtwagenhändler (oder besser: Restaurator), der mit diesen Schlitteln handelt und dabei natürlich ganz schön herumkommt (Alle Staaten der USA!). Sie organisieren eigene TV-Werbespots, um gut zu verkaufen und haben dabei allerhand Trouble mit Ihrer Werbeagentur. Was für ein Abenteuer! (Auch für Adventure-Fans).

AMIGA, ATARI ST = 69, 95 DM, PC 3,5 + 5,25 = 79, 95 DM



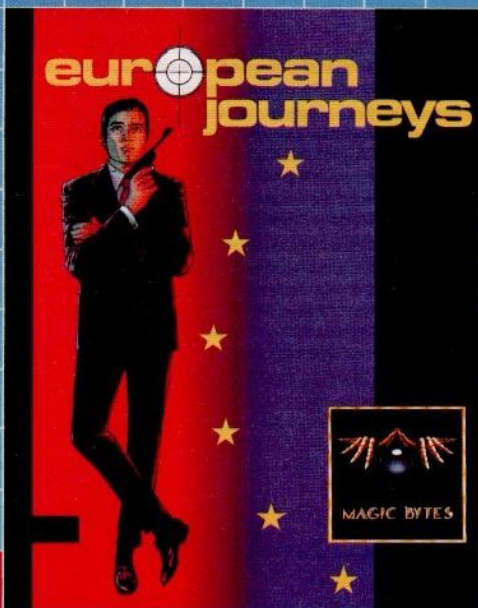
Einfach irre
diese Preise!



05241-1834

Ganz einfach und bequem von Zuhause aus bestellen. Kommt per Post. Und zwar schnell. Einfach anrufen oder Postkarte an:
MAGIC BYTES,
Verlag R. Kleinegräber,
Postfach 2144 C,
W - 4830 Gütersloh 1,
24-Stunden-Telefonline

European Journeys



Simulation, Abenteuer, Action

Nicht nur eine Europareise-Simulation erwartet Sie hier, sondern auch das aufregende Leben eines Zeitungsreporters, der ein Doppelleben als Geheimagent führt! (Adventurefans aufgepaßt!). Äußerste Realitätsnähe, hervorragende Grafik und Sounds und Authentizität der Detailinfos machen dieses Programm zu einem unverzichtbaren Reiseführer. Aber auch zu einem Abenteuer der Superlative, bei dem Sie innerhalb eines flexiblen, auf Ihre spontanen Wünsche eingehenden Programms alles unternehmen können; bei dem Sie sich kopfüber in jedes Agentenabenteuer stürzen können: Internationale Wirtschaftskriminalität ist Ihre Herausforderung!

AMIGA, ATARI ST = 69,95 DM; PC 3,5 + 5,25 = 79,95 DM



American Journeys, AMIGA

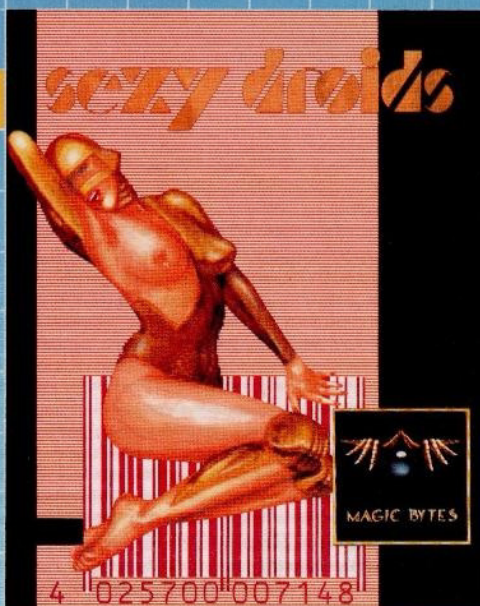


European Journeys, AMIGA

Erotik, Strategie

Ein Spiel für Strategen und Tüftler, die angesichts von schönen Frauen und weiblichen Droiden, verteilt auf 15 Level, einen kühlen Kopf bewahren können. Schlagen Sie den Computer oder einen nicht-droidischen Gegenspieler durch 'schnelles Schalten', wenn es um Punktemachen durch das Wählen bestimmter Symbolsteine geht. Die Möglichkeiten, eigene Strategien zu entwickeln, sind vielfältig: Diejenigen unter Ihnen, die gern Schach spielen, werden auch dieses Spiel mögen. Und natürlich auch diejenigen, die diese Schönheiten bis zum letzten Level erleben möchten.

AMIGA, ATARI ST = 44, 95 DM,
PC 3,5 + 5,25 = 54, 95 DM.



Bei Bestellungen bitte unbedingt das System angeben; PC-Besteller bitte zusätzlich Angabe der Disk-Größe!!! Der Versand erfolgt per Nachnahme zusätzlich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahmegebühr. Umtauschgarantie bei schadhafte Exemplaren: Kostenfreie Ersatzlieferung (Defektes Spiel innerhalb von 8 Tagen an uns zurücksenden!).



Sexy Droids, AMIGA

MAILORDER
05241-1834

AMIGA, ATARI ST,
PC 3,5 + 5,25

MAGIC BYTES

You've no fun? Play our new games and you see the sun!

"Die Drachen von Laas"



Steuern Sie Smirga und Aszhanti durch dieses atemberaubende Abenteuer. Lösen Sie die unzähligen Aufträge und Rätsel, die Laas für Sie bereithält. Besuchen Sie Landstriche, von denen Sie niemals geträumt, geschweige denn gehört haben. Am Ende wartet eine Aufgabe auf Sie, die so unglaublich schwer und unerreichbar klingt, daß sie bereits unlösbar scheint...die DRACHEN VON LAAS!

Großer Wettbewerb im Amiga Joker 5/91.

Für Amiga, ST, MS-DOS.



United Software

Das relevante Programm