



aktueller software markt

SPECIAL

Sonderausgabe Nr.12 1991
6S 80
SFR 9,80
DM 9,80

SECRET SERVICE

TIPS & LÖSUNGEN

Quest For Glory II



1001 Geheimnisse
- alle gelüftet!

- Space Quest IV
- Rise Of The Dragon
- Secret Of The Silver Blades
- Savage Empire
- Turrican II
- und vieles mehr...

NEU!

Game Gear jetzt offiziell!
Großer Bericht im Sonderteil...



Riesen-Kengi zu verlosen!!

3D CONSTRUCTION KIT

SCHAFFEN SIE SICH IHRE EIGENE VIRTUELLE WIRKLICHKEIT

LAURENT BALVAY (29) - RENNES.

Ich habe ein Autogeschäft, aber meine eigentliche Leidenschaft gehört der Raumfahrt. Ich habe es oft mit Kunst-Paketen versucht, doch was ich wirklich wollte, war, einmal eine Raumfähre zu entwerfen, sie ins Leben zu spazieren, und darin herum zu spazieren. Dieses unglaubliche Paket gibt jemandem wie mir, der nur sehr wenig über Computer weiß, die Möglichkeit, so etwas ganz einfach zu bewerkstelligen!



Zunächst habe ich zwei Blöcke ineinandergerückt, um den Rumpf zu bauen.



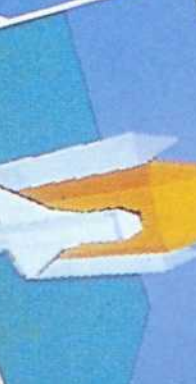
Dann sind das Cockpit und die Nase dazugekommen.



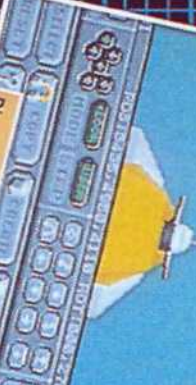
Das Hintzulegen von Details war ganz einfach. Ich brauchte nur eine Tastfläche zu entwerfen und konnte dann mit Hilfe der Kopier- und Drehfunktion die andere produzieren.



Dann habe ich den Treibstofftank und die Triebwerke hinzugefügt.



Jetzt kann ich es von jedem Winkel aus betrachten und als ein individuelles Objekt manipulieren.



Dies hier ist die Ansicht von vorne. Sie zeigt das Kontrollfeld, mit dessen Hilfe ich all das zustande bringen konnte. Nicht schlecht für einen Anfänger, was?

HEINRICH SCHMIDT (22) - DÜSSELDORF

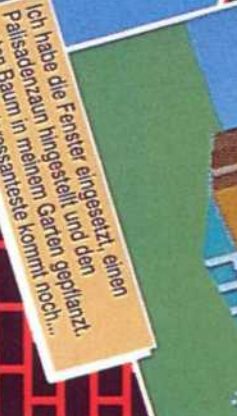
Transportwirtschaftler. Ich habe immer schon mein eigenes Haus entwerfen wollen, konnte mir aber nie so richtig vorstellen, wie es aussehen würde, wenn es fertig gebaut ist. Wie würde es von oben aussehen? Oder von der Seite? Oder wie wäre es, wenn ich durch die Haustür hereinkommen und die Möbel an ihren Platz stellen wollte? Mit diesem tollen Software-Paket kann ich all das machen und mein Traumhaus



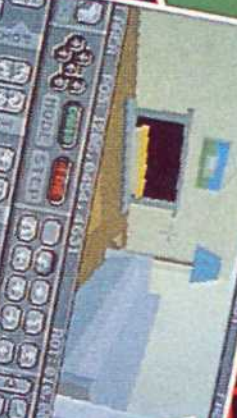
Zunächst habe ich drei einfache Wände hingestellt.



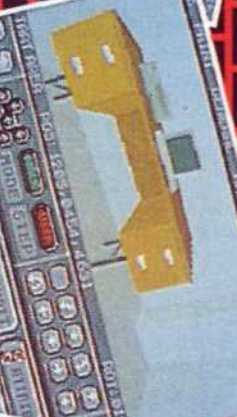
Dann habe ich das Dach gemacht und es heruntergelassen.



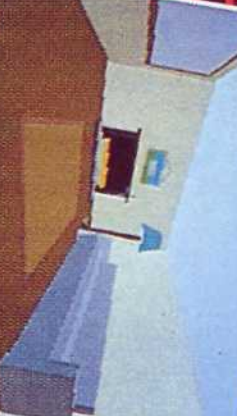
Ich habe die Fenster eingesetzt, einen Palisadenzaun hingestellt und den ersten Baum in meinem Garten gepflanzt. Doch das interessanteste kommt noch...



Als ich durch die Eingangstür ging, konnte ich sehen, wie die Zimmer aussehen würden.



Und mit Hilfe des einfachen Kontrollfeldes konnte ich die Möbel aufstellen, verschiedenen Plätzen aufstellen.



Heim, trautes Heim!

CHRIS HALL (15) - SCHÜLER-YORKSHIRE.

Mir hat "Castle Master" unheimlich gut gefallen und ich wollte ein ähnliches Spiel gern selbst entwerfen. Ich hatte jede Menge Ideen, aber keine Möglichkeit, sie zu verwirklichen. Ich bin ja auch kein Programmierer.



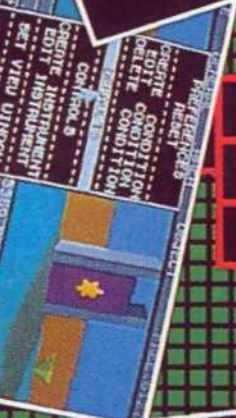
Ich verwendete zwei der vielen 3D-Objekte, die in dem Paket enthalten sind und entwarf schnell meine eigene Spiellandschaft.



Ich wollte dem Spiel einen besonderen Sill geben, was mit Hilfe der Ausgabelinien, Farb- und Schattierungsmöglichkeiten ganz leicht ging.



Dann schuf ich einige der Voraussetzungen, die das Spiel echt interaktiv machen.



Mit Hilfe des einfachen Pull-Down-Menüs und der Bildschirmhinweise war es ein Kinderspiel, konnte sogar Kart- und Zeitanzeiger hinzulegen!



Schließlich habe ich noch eins der beliebtesten Kontrollfelder dazugelegt (obwohl ich mein eigenes hätte entwerfen können).



Ich habe das fertige Spiel an meinen Cousin in Wales geschickt. Er hat noch kein 3D Construction Kit... Ich warte, es dauert nicht mehr lange, bevor er auch eins hat.

Es ist ein einfaches und wirksames Mittel, eine detaillierte Umgebung zu schaffen (Haus, Garten, Dorf, Schiff, Auto usw.). Dann können Sie es von allen Seiten betrachten und sich vergegenwärtigen, dass Aussehen von jedem Winkel aus gefällt. Man sieht Umgebung durch Umgebung. Das Haus hat zum Beispiel Zimmer, die Zimmer haben Möbel, eine Kommode hat verschiedene Schubladen, die Schubladen haben geheime Kästchen, die geheimen Kästchen haben... usw. Es liegt alles bei Ihnen. Die Grenzen werden nur durch Ihre Vorstellungskraft gesteckt. Kinder können es in der Schule verwenden oder Mutti zeigen, wie man das Wohnzimmer umarrangieren kann. Vati möchte vielleicht sehen, wie der Garten aussehen würde, wenn er anders angelegt wäre - Vielleicht mit einem neuen Teich? Und wie würden die Nachbarn ihn von Ihrem Haus aus sehen? Ganz einfach! Man braucht ihn nur herunterzuholen! Dies ist wahrscheinlich eines der teuersten Software-Pakete, das Sie in diesem Jahr kaufen werden, doch zumindest können Sie damit das gesamte Potential Ihres Computers nutzen.

Dies kommt das Mehrsprachigste Speicherspeicherprogramm sein, das je veröffentlicht wurde. Es ermöglicht Ihnen nicht nur ein einziges Spiel mit Animation, "Shock-em-up"-Kompatibilität, Rückmeldung und Labordatenerfassung zu kann all das in 3D realisieren - mit Hilfe eines Systems, das sogar noch besser als "Presscape ist!"

Meinigen und Mehrsprachigste die Möglichkeit, massive 3D-Objekte zu schaffen, die gefühlt, gefühlt, aufgefäht, gefäht, und sogar mit Animationseffekten versehen werden können. Dabei ist das ganze System so benutzerfreundlich, dass es die einfachsten Kunden Pakete umständlich erscheinbar ist."

eigene virtuelle Realität, den lassen Sie sich nicht irreführen. Dies ist nicht nur ein Produkt für Einprüfer. Ich habe einen speziellen Video produzierte, der dem Paket beige. Er zeigt Ihnen, wie's gemacht wird und verhilft Ihnen zu einem glänzenden Start. Danach ist es ganz einfach, und in ganz kurzer Zeit werden Sie jemandem mit Ihren "maßgeschneiderten" Designs auf Ihrem Computer beindrucken!

BOMICO SERVICE LINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

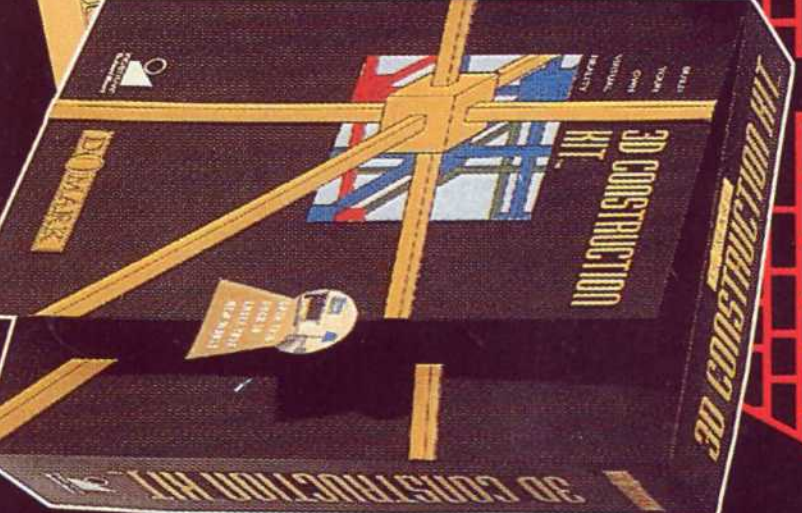
Vertrieb: BOMICO

Am Südpark 12, 60922 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

DOOMARK

MIT KOSTENLOSEM LEHRVIDEO



Ersteigbar bei: 4 prämierte Incentive 3D-Spiele in einer Packung!

In seiner Unbeständigkeit

...ist er beständig, der Markt um die Computer- und Video-Spiele. Gerade in der Branche, wo sich doch alles um logische Abfolgen befehlsorientierter Technologie dreht, stehen die 'Macher' oft auf dem Schlauch. Was eigentlich ist ein gutes Game, und welches System ist gar das geeignetste für ein Release unter der großen Flut der Rechner? Könnte es vielleicht die Konsole sein, die künftig den Rahm verkaufsorientierter Erfolgsbilanzen abschöpfen wird? Oder sollte man sich eher an der kleinsten Variante, den Handhelds, orientieren?

Auf all diese Fragen gibt es nur eine Antwort: No rules - Überraschungen inbegriffen! Wie auch kürzlich auf der AMIGA '91 in Berlin. Ohne Frage steht der Amiga aufgrund seiner Fähigkeiten - im 'Ex-Westen' - als Spiele-Computer unter den Home-Compis sehr hoch im Kurs. Noch weniger fraglich jedoch ist das Risiko, welches man (AMI-Shows) eingeht, wenn man die erste, auf den 'Ex-Osten' ausgerichtete Computermesse, auf nur ein System spezifiziert - wie hier geschehen. Ob Berlin für den Freak wirklich eine Reise wert war, lest Ihr in unserem Sonderteil.

Themenwechsel: quadratisch-praktisch! Da fällt uns auch prompt was Neues ein, denn SEGA hat das Versprechen wahr gemacht und ihr GAME GEAR für Europa offiziell präsentiert in Nizza, versteht sich, denn nicht nur manche mögen's heiß...

Nein, auch Redakteure brauchen mal 'ne Nase voll Sonne. Jaaahh, wir machen Urlaub - im Gänsemarsch, einer nach dem anderen - oder so. Da werden wohl die eine oder andere Wüste, mancher Dungeon und einschlägige Kneipe unter die Lupe genommen. Wie in diesem Special. Neben solchen Hämmern wie SPACE QUEST IV, QUEST FOR GLORY II (apropos Wüste...) oder THE SAVAGE EMPIRE haben wir endlich mal ein Action-Game für Euch gelöst: TURRICAN II. Klaus, unser Neuer, konnte es einfach nicht lassen. Was es sonst noch gibt? Jede Menge News, Tips & Tricks, 'nen Kengi, Lösungen über Lösungen und... man lese... und staune... eine (Urlaubs-) ASM 7... schon in drei Wochen. Lazy Holidays wünscht Euch

Groans Mats

(Matthias Siegk)

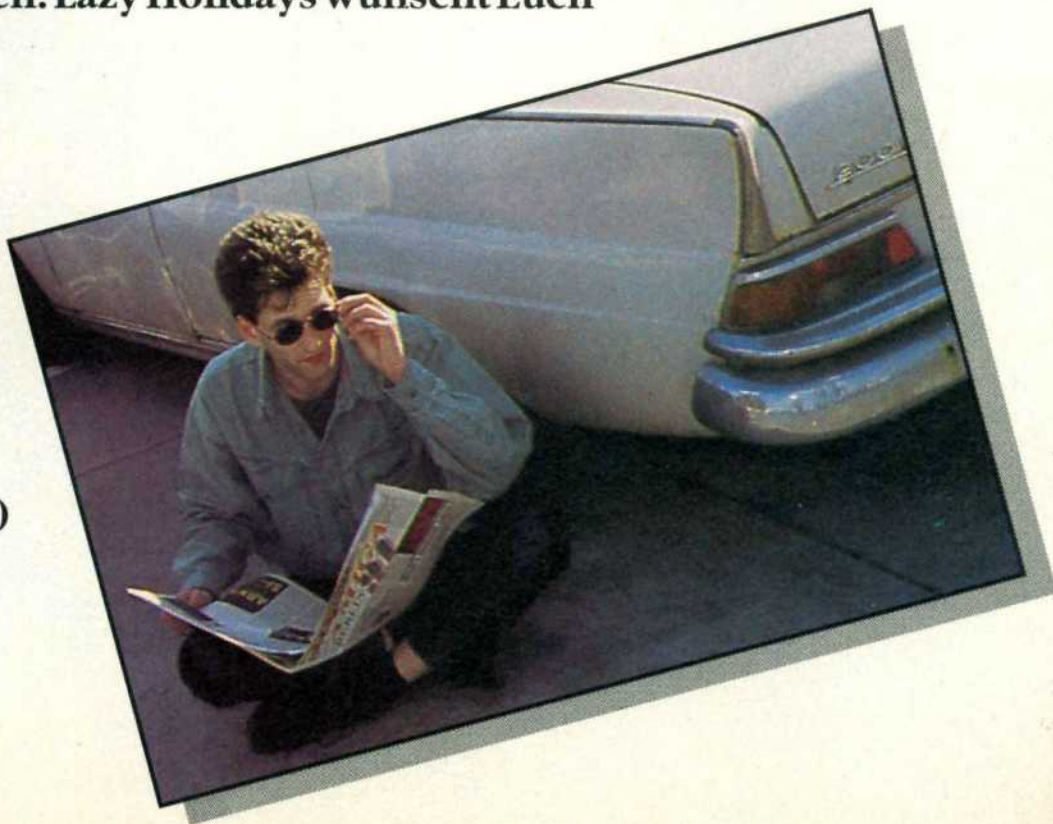




FOTO: EDGAR SOMMER

SPECIAL PREVIEW

RELIN GOES IGM
METALLER MAL GANZ
SOFT(-WARE)

115

SONDERTEIL

SEGAS 'GAME GEAR'
MIT VOLLGAS NACH EUROPA 102
AMIGA '91
"DAT WAR KEEN ERLEBNIS" 107

INHALT

RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
COMIC	32,47,121
TIPS & TRICKS	93
NEWS	98
COMPETITION	109
USER-REPORT	111
GEWINNER (SPECIAL 11)	123
ASM-BAZAR	125
GENERALKARTE/ INSERENTENVERZEICHNIS	129

KOPFNÜSSE/KARTEN

SPACE QUEST IV REIN IN DEN TIME POD - RAUS AUS DEM TIME-POD...	6
QUEST FOR GLORY II SAUCERERS GET ALL THE GIRLS	18
WIE MAN FRAUEN VER- ZAUBERT	38

THE DARK HEART OF UKRUL

DORT, WO DIE HERZEN
VERSTEINERN... 48

RISE OF THE DRAGON

DAS ROCKFORD-KLISCHEE 60

ULTIMA IV

TEIL I 68

TEIL II 88

MIDWINTER

KOPFÜBER IN DIE EISZEIT 79

SECRET OF THE SILVER

BLADES 84

THE SAVAGE EMPIRE

WORLDS OF ULTIMA 116

TIPS & POKES

TURRICAN II

AUF VERNICHTUNG
PROGRAMMIERT 12

DRAGONFLIGHT

KARTEN 95

SPECIAL PROFILE

IN EXTENSO MULTIMEDIA: ELKE MONSSEN-ENGBER- DING

"...UND FREITAG, DA KOMMT
PENTHOUSE!" 34

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Christian Widuch

VERLAGSLEITER

Stefan Ritter

CHEFREDAKTEUR

Matthias Siegk (mats, verantw.)

REDAKTION

Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja),
Eva Hoogh (ev), Manfred Kleimann (M.K.),
Ulrich Mühl (uli), Klaus Trafford (kate), Klaus
Segel (cruiser)

COVER

Thomas Thiel

LAYOUT

Annette Braun (Ltg.)

COMIC

Stefan Bayer, Mathias Neumann

ILLUSTRATION

Stefan Bayer

FREIE MITARBEITER

Michael Anton, Peter Bachmann, Torsten
Blum, Wolfgang Fröde, Jens Kiel, Detlef
Köhlers, Thomas Krämer, Hannes Kruppa,
Stefan Schachler, Hajo Triendl

FOTOS

Thomas Baum (1), Edgar Sommer (3),
Mauritius Bildagentur (3), Redaktion

ANZEIGENVERKAUF

Andrea Heyn (Ltg.), Anja Pröger, Telefon
05651/3 00 17

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.5, ab 1. April
1991

PRODUKTION

DMV Daten & Medien-Verlag
Widuch GmbH & Co. KG

REPRODUKTION

Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500
Kassel

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200
Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und
Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben) Inland
DM 35,-, Ausland DM 42,-

Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die
Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-
Zahlungen an die DG-Bank, 3500 Kassel, zu
leisten. Bankverbindung: Empfänger: Tronic
Verlag, Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG,
S.W.I.F.T.-Code: DGBKDEFF520, Telex:
992446 dgbk d

Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum,
wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf
schriftlich gekündigt wurde.

ABONNEMENT-VERWALTUNG

Tanja Mosebach, Andrea Richhardt, Telefon
05651/3 00 11

VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870,
3440 Eschwege

Telefon: 05651/3 00 11/-12/-13
Telefax: 05651/3 00 14
Telefax Red.: 05651/3 00 18
Btx: 05651/3 00 16

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit
schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für
unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos
kann keine Haftung übernommen werden.



SPACE QUEST: Auf in die vierte Runde

REIN

IN DEN TIME POD -

RAUS AUS DEM

TIME POD ...



Roger Wilco, Parkettkosmetiker und Ritter des Goldenen Besens, ist mal wieder unterwegs, um die Menschheit, das Universum und alles zu retten. Natürlich braucht er dabei wie immer Unterstützung, aber auch sein Helfer kann in manchen Situationen auf Ratschläge angewiesen sein. Here they are...



Fürs erste halten wir uns natürlich genau an die Anleitung und nehmen das Seil, fangen damit das Karnickel, nehmen uns seine Innereien vor und besorgen den Laptop. Wahlweise können wir noch etwas mit der Munition des Battle Mech spielen, danach geht es jedoch ab in den Untergrund. Dort nehmen wir das Glas von dem Schreibtisch, unter der Schreibtischunterlage findet sich ein kleiner Knopf, den wir drücken. Das Hologramm versorgt uns mit einigen Hintergrundinformationen, dann öffnen wir links den Zugang zur Kanalisation und starten in ein neues Abenteuer.

Im Vergleich zu *Manhunter* ist diese Kanalisation zwar Kinderkram, sie hat es jedoch dennoch in sich. Allem voran der grüne Schleim, von dem wir uns mit dem Glas an geeigneter Stelle eine Probe sichern. Danach geht es schnell

zur Leiter, und ein Blick aus dem Gully läßt uns erstaunen. Offensichtlich will wer was, wahrscheinlich von uns, also nichts wie raus aus der Kloake! Wir gehen nach Osten in Richtung Gleiter (Experimente mit der Munition führen zu nichts!) und 'greifen' uns dort einen Fahrtsitz in der Öffnung des Fahrwerks. Dadurch gelangen wir in das merkwürdige Gebäude und an einige neue Schauplätze. Rechter Hand tut sich wenig (außer unserem Tod), links vom Gleiter erscheint jedoch nach kurzer Zeit ein Fahrzeug, welches wir genialerweise als Zeitmaschine erkennen und uns sofort unter den Nagel reißen!

Fast alle Wege führen nach Estros...

Tja, da sitzen wir nun in unserem 'Time Pod' und schauen, wie üblich, dumm aus der Wäsche. Die erste Codeabfrage haben wir dank der Anleitung hinter uns gebracht, aber die zweite schaut schon etwas komplizierter aus - nicht zuletzt wegen der fremdartig anmutenden Symbolik. Da wir bei diesem Thema in der Schule gepennt haben, müssen wir uns auf unsere Intuition verlassen. Die voreingestellte Kombination bezeichnet die Koordinaten unseres derzeitigen Standpunkts. Es wäre schon praktisch, sich die Symbole zu merken. Aber - was machen wir nun? Am besten möglichst weit weggehen, in Zeiten, die wir kennen - etwa eine frühere Version (oder Vision?!) der Space-Quest-Saga. Schaut man genauer hin, könnten einige Symbole tatsächlich als Buchstaben interpretiert werden (Kennt Ihr den Aha-Effekt?). Wir basteln uns etwas zusammen, das wie 'Spacet' aussieht und drücken beherzt die ENTER-Taste - mit vollem Erfolg...

Na, wer sagt's denn: Die Maschine bewegt sich doch, und wir landen in Space Quest X auf dem Planeten **Estros**. Nicht unbedingt das Ziel unserer

Träume, aber was soll's. Übrigens: Dieser Code ist nicht der einzige, der nach Estros führt, tatsächlich landet man beim Experimentieren fast zwangsläufig auf Estros. Oder haben wir etwas übersehen???

Wenn wir schon mal hier sind, können wir uns ruhig etwas umschauen, also verlassen wir per Knopfdruck den 'TimePod'. Schöne Gegend, sofern man die vorgebahnten Wege nicht verläßt, aber ziemlich einsam. Unser Rufen (besonders effektiv mit einer Soundblaster-Karte) verhallt ins Leere, aber was ist das?! Wenn wir westlich des Landeplatzes etwas warten, sehen wir den Schatten eines Flugsauriers. Gehen wir anschließend zurück zum Pod und von dort aus nach unten, erleben wir eine böse Überraschung. Jener Saurier ergreift uns und transportiert uns a priori in sein Nest - da kennt der nix! Damit wir nicht so einsam sind, liefert er kurze Zeit später noch einen Sequel Policeman ab. Der ist allerdings nicht mehr so sehr gesprächig. Durchsuchen wir ihn, finden wir einen Kaugummi (leicht gebraucht), dessen Verpackung drei Zeichen eines Codes für den 'TimePod' enthält. Da wir absolut keine Lust haben, die Eßgewohnheiten prähistorischer Carnivoren zu erforschen, verlassen wir das Nest durch eine sich anbietende Öffnung (...wenn wir noch etwas warten, können wir den Transport eines weiteren Opfers aus der Ferne beobachten. Dabei muß es sich wohl um den Kollegen Graham auf seiner Fünften Königlichen Reise handeln. Was aber hat der hier zu suchen?

Der Aufprall auf dem Wasser beendet unser Nachdenken über letztere Frage. Kaum sind wir wieder an Land, werden wir mit einem neuen Problem konfrontiert. Die Damen aus dem U-Boot, die wir irgendwann in der Vergangenheit einmal sitzengelassen haben (werden?), sind verständlicherweise erbost und laden uns zu einer Rache-Party ein. Um nicht als Spießbraten zu enden, folgen wir ihrer Ein-

ladung und harren der Dinge, die da kommen mögen. Das Folterfest wird jedoch durch das jähe Auftauchen eines Seeungeheuers gestört. Vielleicht kann der ein oder andere es uns nachfühlen: Hier bleibt nur wenig Zeit zum Nachdenken, was angenehmer ist: zu Tode rasiert zu werden oder im Magen des Monsters zu enden. Situatives Handeln, wie wir das hassen: Ein beherzter Knopfdruck zur rechten Zeit schafft eine Atempause, in der wir uns eine der umherstehenden Sauerstoffflaschen schnappen und das Monster damit füttern - Grüße an den Weißen Hai...

Let's go shopping

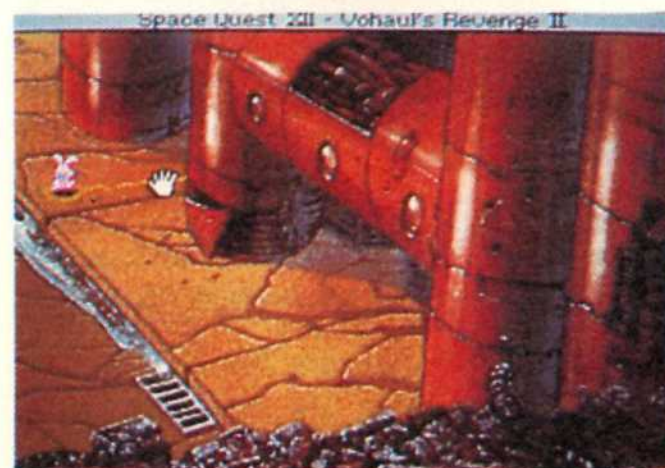
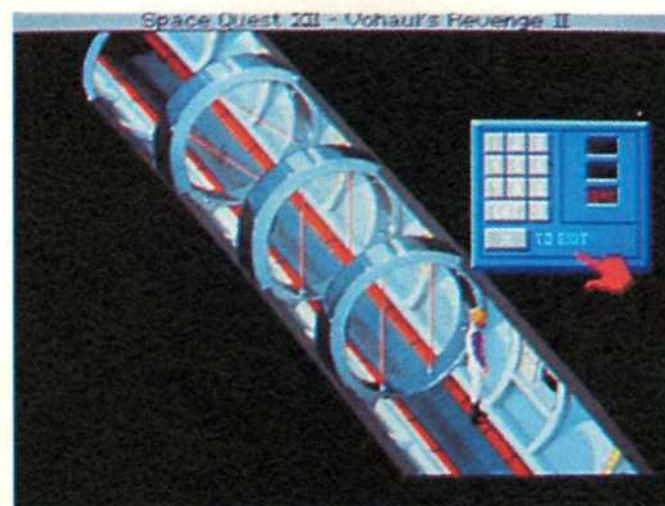
Angesichts dieser Heldentat haben wir bei den Damen wieder einen Stein im Brett, und sie laden uns zum Einkaufsbummel in der 'Galaxy Galleria Mall' ein. Dort stürzen sich unsere Begleiterinnen sofort in den Trubel, wobei eine ihre Kreditkarte verliert. Wir nehmen diese, müssen bei unserer Runde (gegen den Uhrzeigersinn) allerdings feststellen, daß wir mangels optischer Identität mit dem Inhaber nur wenig mit der Karte anfangen können. Zwar könnten wir uns bei 'Sack's' mit Perücke und Latex Leisure Suit ausstatten, allerdings übersteigt der Preis für den Fummel unsere momentanen monetären Möglichkeiten.

Ob wir's mal mit Arbeit im 'Monolith Burger' versuchen sollten? Fehlanzeige, denn ohne korrekte Kleidung kommen wir da nicht mal rein. Bei 'Big & Tall' können wir unsere lädierte Kleidung etwas aufmöbeln und siehe da, nach zweimaligem Gespräch mit dem Manager haben wir unseren Job. Wir entscheiden uns zunächst für die Action-Sequenz und pappen möglichst viele Hamburger zusammen. Sobald wir entweder keine Lust mehr, oder mehr als 30 Bucks verdient haben, lassen wir die Arbeit schleifen



und werden fristlos gefeuert. Beim Rausschmiß verliert der Boss seine Zigarre, die wir am Ende des Rollbands auflesen. Wir brauchen mindestens 69 Bucks, das ist Fakt. Wenn dem noch nicht so ist, gehen wir wieder an die Arbeit, wählen diesmal jedoch gleich das schnelle Geld. Haben wir die Kohle, ist unser Weg zum Sieg offen!

Wir kleiden uns bei 'Sack's' neu ein und gehen zum Bankautomaten, wo



wir mittels Kreditkarte das Konto räumen. Da wir uns in unserem Latex Dress reichlich lächerlich vorkommen, gehen wir danach wieder zu 'Sack's', wo unsere Uniform noch in der Umkleidekabine liegt. Mit dem Geld können wir nun einiges anstellen, doch nicht alles ist sinnvoll. Im 'Radio Shock' kaufen wir einen Adapter für unseren Laptop, wobei das Modell zu empfehlen ist, das aussieht wie zwei eckige Klammern mit einem Punkt in der Mitte. Die verbleibenden Bucks reichen gerade noch, um im 'Software Excess' einzukaufen. Dort finden wir auf dem Wühltisch nebst einigen Software-Parodien auch ein Hintbook zu Space Quest IV (!). Es bedarf wohl keiner Frage, daß wir dieses Ding käuflich erwerben und es auch gleich mit dem elektronischen Bleistift bearbeiten. Viel Sinnvolles kommt dabei nicht zum Vorschein, allerdings bleiben eine zehnstellige Zahlenkombination und ein Codefragment für den 'TimePod' im Gedächtnis haften. Ein 'TimePod' wäre jetzt wohl auch nicht schlecht, denn irgendwie sollten wir langsam wieder von der 'Galaxy Galleria Mall' fortkommen. Der offizielle Ausgang wird von einem Wächter versperrt, was kann man also tun?

Auf der Flucht...

Die Antwort auf diese Frage stellt sich nahezu zwingend, wenn man sich an dieser Stelle in die Arcade begibt. Dort kann man einige Runden 'Astro Chicken' spielen, nach fünf Spielen zerstört sich jedoch der Automat. Einige Hinweise: Bedienung erfolgt am besten über Cursorastern, ENTER feuert Ei ab. Die Ähren sind zwecks frischer Eierenergie im Tiefflug zu fressen, ein Flug durch den Zaun verschafft dreimalige Immunität gegen die Flugmarder. Nach 250 Punkten ist eine Runde vorüber und man bekommt eine Überraschung versprochen, die sich allerdings nicht auswirkt. Es ist denkbar, daß nach fünfmaligem Erfolg ein neuer Code für den 'TimePod' ausgespuckt wird, der etwa nach Space Quest III führt, bis Redaktionsschluß wurde dies jedoch nicht erreicht. Aber immerhin ist die reine Möglichkeit ein Weg, den ohnehin zu kurzen Spielverlauf etwas zu verlängern.

Wichtiger als der Automat ist jedoch die Tatsache, daß beim Übertreten einer bestimmten Stelle im hinteren Teil der Spielhöhle ein 'TimePod' erscheint. Nachteiligerweise hat er zwei Sequel

Policemen an Bord, die für etwas Streß sorgen. Mit etwas Geschick lassen sich diese jedoch austricksen. Der erste Weg führt raus aus der Arcade und gegen den Uhrzeigersinn zum Eingang ins 'Skate-O-Rama' bei 'Sack's'. Beim Betreten des 'Skate-O-Ramas' werden wir zwar unter Beschuß genommen, können jedoch in den oberen Teil der Kuppel entkommen. Dort geht es weiter in ein Bild nach rechts, kurz danach erscheinen zwei Cops, denen wir nach unten ausweichen.

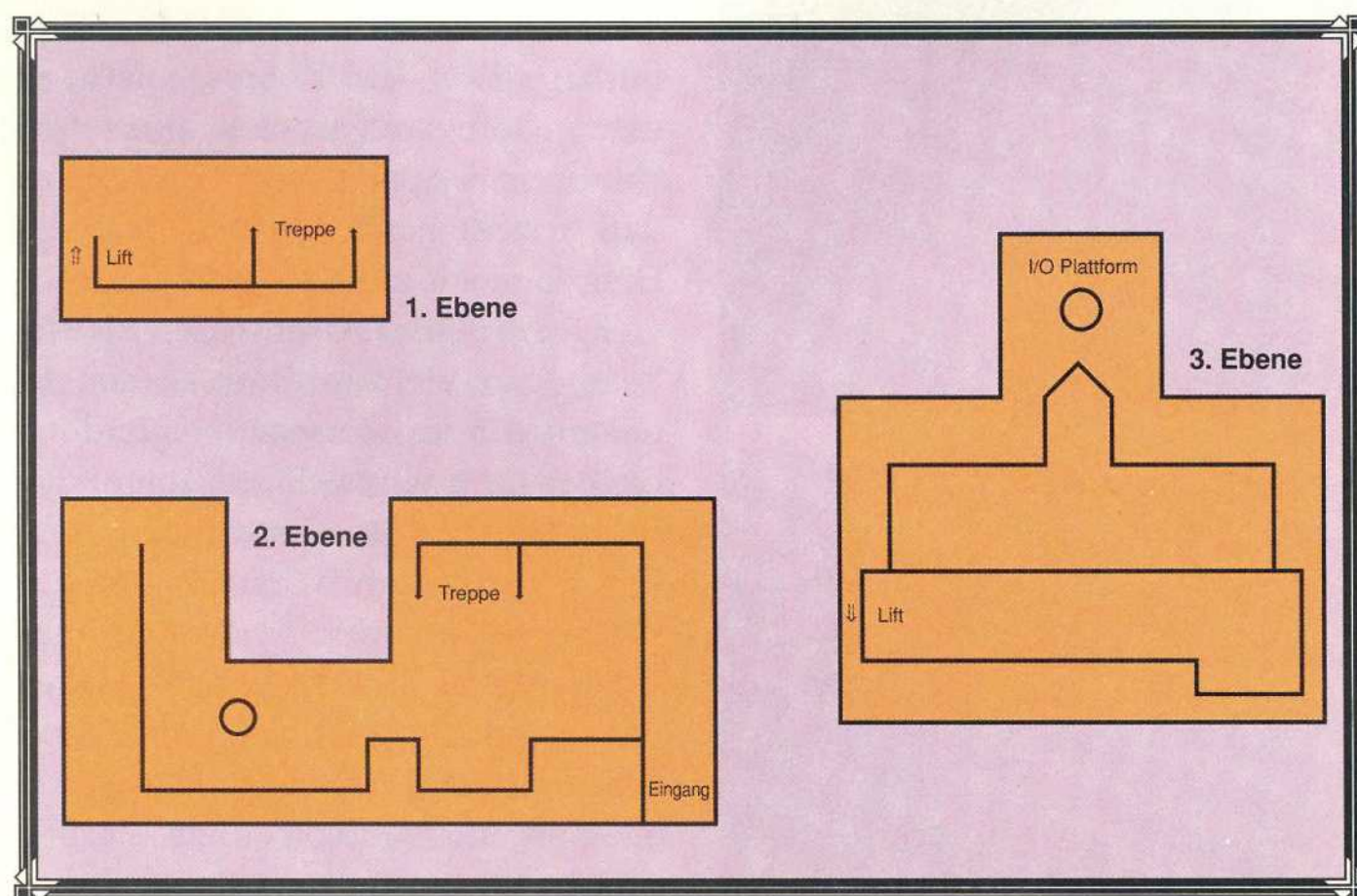
Der dortige Eingang zum 'Skate-O-Rama' ist nun frei, was wir ausnutzen müssen. Aussteigen und schnellstmöglich gegen die Uhr (in beiderlei Hinsicht) den Rückweg zur Arcade antreten. Dort haben wir nun einen 'TimePod' zur freien Verfügung und testen sofort die neuen Koordinaten, die sich aus der Kombination von Hintbook und Kaugummipapier ergeben.

Der Erfolg ist überraschend, denn wir landen in 'Ulence Flat', einem Schauplatz von Space Quest I. Dort besuchen wir die Bar und sichten auf der Theke eine Schachtel Streichhölzer, die wir gerne mitnehmen würden. Allerdings stehen uns da noch die drei Monochrome Guys im Wege, die uns wieder vor die Tür setzen. Zwecks Rache kippen wir ihre Sand Bikes um

und machen uns schnellstmöglichst aus dem Staub. Wenn dieser sich verzogen hat, begeben wir uns direkt in die Bar zurück und greifen uns die Streichhölzer. Danach müssen wir nur noch lebend zum 'Time Pod' gelangen, und unsere Mission in 'Ulence Flat' ist beendet. Das ist allerdings nicht ganz einfach, sondern eine Frage des Timings, um nicht ganz easy überridert zu werden. Der Weg in die Bar sollte möglichst flott erfolgen, zum 'Time Pod' sollte jedoch der Umweg über 'Tiny's Junkyard' eingeschlagen werden. Nicht ganz einfach, aber es ist zu schaffen! Im 'Time Pod' stellen wir dann die Koordinaten von Space Quest XII ein, die wir hoffentlich noch auf Papier haben.

Handbuch für Computerhasser ...

Dort stellen wir angenehm überrascht fest, daß sich die Time Cops inzwischen verzogen haben. Wir können nun mit Hilfe des Säureschleims die Tür zum Computer öffnen. Wie wir schmerzhaft feststellen, hat der folgende Gang einige versteckte Fallen, mit Zigarre und Streichholz können wir die Barrieren jedoch sichtbar machen - Rauchen ist also doch gesund! Über die Tastatur an der Wand drehen wir die Lasersperren in 20-Grad-Schritten nun so, daß wir problemlos passieren können. Allerdings ist das noch nicht die Lösung aller Sicherheitsprobleme, denn auf den anderen Gängen sind einige Robots unterwegs, die uns gehörig einheizen wollen. Diese kündigen sie sich akustisch an, und wenn man nicht unbedingt in die Richtung läuft, aus der man ein Geräusch hört, lassen sich die folgenden Bilder relativ einfach bewältigen. Notfalls kann man über den Adapter und Laptop an den passenden Buchsen eine Übersicht über Gänge und Wachen abrufen, man darf jedoch auch auf beigefügte Karte vertrauen (wobei dies insofern etwas

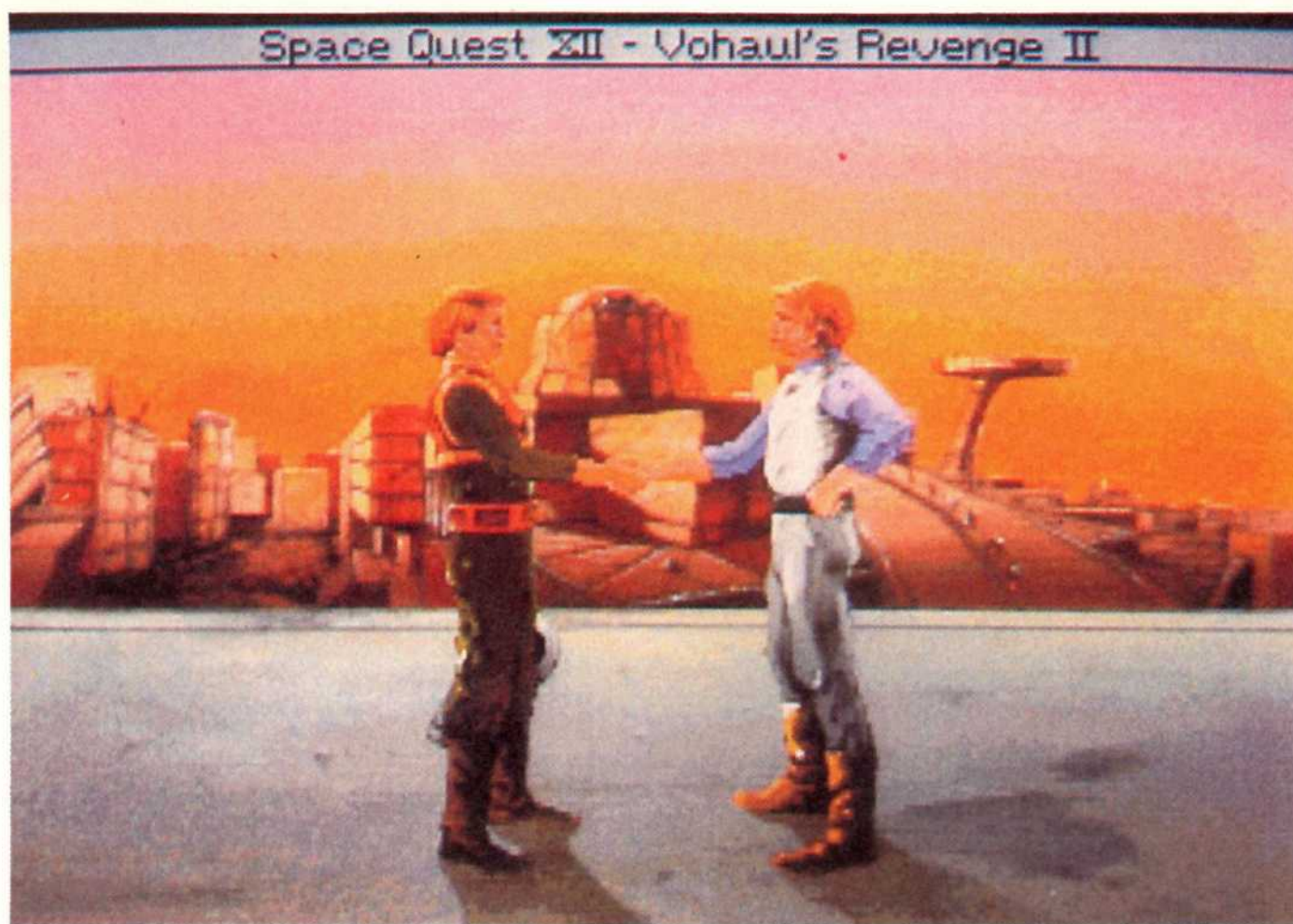


unübersichtlich ist, als sich die verschiedenen Stockwerke auf dieselben Bilder verteilen!)

Der direkte Weg zum Erfolg führt jedenfalls ein Bild nach oben, dort links und über die Treppen ins untere Stockwerk. Dort wieder links und rein in den Aufzug, der uns ganz nach oben katapultiert. Mit diesem Aufzug können wir auch den Droiden, der uns bislang gefolgt ist, ausmanövrieren. Ganz einfach warten, bis er den Aufzug betritt, und dann selber wieder in den Aufzug steigen. Dadurch haben wir vorerst Ruhe in den unteren Etagen und gehen zurück in Richtung Eingang, wobei wir jetzt aber den bislang versperrten Weg nach Westen einschlagen. Wir folgen ihm, bis wir vor der Tür des Kontrollzentrums stehen. Die Tür öffnen wir mit der Kombination aus dem Hintbook und betreten die Programmierzentrale. Wer mit Windows oder Intuition aufgewachsen ist, kommt mit der Benutzeroberfläche des Computers sofort zurecht, für alle anderen Anwender eine Kurzanleitung: Alle störenden Symbole anpacken und runterspülen. Dies sollte allerdings auf keinen Fall mit Space Quest IV geschehen, da sonst das Spiel sofort endet (abspeichern und auspro-



bieren)! Als erstes sollten daher die Wächter 'erledigt' werden, danach das 'Gehirn', welches die Kontrolle des Computers darstellt. Nach der ersten Aktion können wir uns frei bewegen und die Gänge genauer erforschen, denn von da an belästigen uns keine Robots mehr auf den Gängen. Oben in der I/O-Plattform bekommen wir dann



dennoch unser Bratenfett weg, solange der Computer noch nicht 'versenkt' wurde. Spätestens dann jedoch startet der Countdown, der uns nur noch begrenzte Zeit bis zum Sieg einräumt, eine weitere Verwendung unseres Laptops informiert uns darüber, daß Vohaul immer noch unseren Sohn in seiner Gewalt hält.

Wenn der Vater mit dem Sohne...

Also geht es unter Zeitdruck wieder rauf zur I/O-Plattform, dort entbrennt ein heftiger Kampf zwischen uns und Vohaul (immer in Richtung Plattformmitte laufen). Nach einiger Zeit zieht sich Vohaul in sein Strahlenfeld zurück. Wir benutzen die Zeit, um über die Leiter am Plattformrand die Diskette mit dem Back Up unseres Sohnes zu retten. Diese Scheibe verwenden wir in der inzwischen aufgetauchten Konsole und programmieren den Strahl so, daß er statt Vohaul unseren Sohn enthält. Dazu reichen normalerweise die Befehle 'DISK UPLOAD', 'BEAM UPLOAD' und 'BEAM DOWNLOAD'. Eventuelle Fehleingaben werden entweder von der intelligenten

Benutzeroberfläche zurückgewiesen oder können mit den Pfeiltasten korrigiert werden.

Hat alles geklappt, so können wir uns in Ruhe zurücklehnen und die Endsequenz genießen. In ihr werden zwar einige der offenen Fragen geklärt, aber einiges an Grübelstoff bleibt dennoch zurück. Wann und wie wir denn etwa unsere Frau kennengelernt haben (werden?), oder wer der



zweite Mann bei unserer Rettung auf Magmetheus war, ...ist, ...sein wird, ...oder was? Der geneigte Space-Quest-Freak zumindest schaltet den Computer in der Hoffnung aus, erst etwa ein Drittel der Saga gesehen zu haben... □

Michael Anton

Auf Vernichtung programmiert:



Um es gleich vorweg zu nehmen: Vermutlich würde ein ganzes Special nicht ausreichen, die vielen Feinheiten, die Turrican II bietet, ausführlich zu beschreiben. Um Euch aber nicht ganz Eurem Schicksal zu überlassen, werde ich auf die ersten beiden Levels umfassend eingehen und Euch zu den restlichen neun einige, hoffentlich hilfreiche, Tips geben.

Das Spiel ist schwieriger, als man auf den ersten Blick denkt. Nicht nur ballern, sondern auch logisches Denken ist angesagt. So empfiehlt die Anleitung, sich so oft wie möglich in den (unverwundbaren) Kreisel zu verwandeln. Dies ist vor allem in den Labyrinthen wichtig, denn nur so könnt Ihr bestimmte Passagen durchqueren. Zur Vernichtung der zweifellos zahlreichen Feinde, deren Berührung stets Energie kostet (läßt sich durch die Symbole mit dem "P" wieder auffüllen), genügt in aller Regel Dauerfeuer. Gleich nach dem Intro sollte man losballern und erst gar nicht lange zögern, sondern nach rechts laufen - aber nicht allzuweit.

Wie aus dem Nichts taucht ein Wasserfall auf, in dem **Turrican** sein erstes Leben aushaucht. Zum Glück haben die Autoren an einige Steine gedacht,

auf die ich springen kann. So ganz nebenbei latsche ich über ein paar Diamanten hinweg, die erfreulicherweise mein Punktekonto erhöhen. Und ein paar Extras kann ich unterwegs noch ergattern, so daß ich mit besserer Durchschlagskraft meiner Wumme und einem kühnen Sprung an das andere Ufer gelange.

Dort versuchen zwar einige Insekten, meiner habhaft zu werden, doch der Erfolg bleibt - Welch ein Glück für mich - aus. Zwei kleinere Wasserstellen gilt es nunmehr zu durchwaten. Dank der sofortigen Verwandlung in den Kreisel gelingt es mir, mehreren explodierenden Bomben den Garaus zu machen. Nun habe ich zwei Möglichkeiten: Entweder nach rechts oder nach oben, wo einige Gegner, fiese Bomben, aber auch ein paar Extras auf mich warten. Ich spare mir diese Mühe und setze meinen Weg lieber nach



Turrican II

rechts fort, wo ich nach Überqueren eines weiteren Wasserfalls plötzlich nicht mehr weiterkomme: Es herrscht Gegenwind!

Für ganz mutige Spieler wartet zwar unter anderem ein Extraleben in luftiger Höhe, wie ich bei späteren Versuchen feststellen konnte, doch es kostet eine Menge Zeit, die später noch benötigt wird. Ich kehre also um und entdecke über dem Wasserfall einen nach unten gerichteten Pfeil. Sollte ich? Risiko... und wieder ist ein Leben futsch, denn den rettenden Fels mitten im Wasser verfehle ich knapp.

Mein nächster Versuch ist mit Erfolg gekrönt. Links warten Aliens, rechts führt ein langes Labyrinth durch enge Spalten, Felsen und Steine wieder nach oben. Hier hilft nur Dauerfeuer, um der Feinde habhaft zu werden, da der Kreisel nunmal nicht klettern kann. Die schlangenartigen Gebilde, hinter denen sich Powerauffrischungen verbergen oder die einfach nur den Weg versperren, müßt Ihr am Kopf erwischen. Beim Klettern solltet Ihr Euch mal nach links orientieren, denn in einer Felsspalte (Kreisel!) könnt Ihr unter anderem ein Extraleben (gekennzeichnet mit "1up") auf sammeln. Den Amiga-Freaks sei an dieser Stelle gesagt, daß Euch eine Sprachausgabe jeweils verrät, was Ihr aufgesammelt habt, die Freunde des kleinen Commodores müssen sich auf ihr Auge verlassen. Wenn Ihr genügend Restzeit habt, könnt Ihr auch mal spaßeshalber weiter nach rechts wandern. Mit viel Glück ergattert Ihr dort zwei weitere Leben.

Viele Wege führen nach Eschwege, aber nur einer zum Ausgang, wo eine Art "Winnetou" schon sehnsüchtig auf



Hindernisse wie diese reizende "Schlange" sind ernst zu nehmende Gegner.

FOTOS: C-64/AMIGA

mich wartet. Und da geht mein drittes Leben hin (weil dieses Mistvieh auf mich draufgehüpft ist), aber zum Glück fragt mich das Spiel, ob ich weitermachen möchte (bei unverändertem Punktestand). Ja, ich will (diesen Satz bekommt auch nur das Game von mir zu hören, hehe) und darf nichtsdestotrotz von vorne beginnen, weil ich ja noch in Level 1-1 war. Sonst wird nämlich der gerade gespielte Level nachgeladen. Da ich aber den Weg mittlerweile kenne, stehe ich schnell wieder dem Indianer gegenüber, den ich gemeinerweise mindestens 50mal (am besten ins Gesicht) treffen muß, bevor er in die ewigen Jagdgründe eingeht.

Uli gibt mir **den** Tip: Ich solle es doch mal mit Rundumschüssen probieren. Also bleibe ich stehen, wo ich bin - nämlich genau in der Mitte - halte den Feuerknopf gedrückt und vernichte den Häuptling endlich. Damit ist zwar der Weg frei, doch der Level noch nicht beendet. Weitere Aliens und Diamanten sowie Extras wollen

erst noch vernichtet bzw. eingesammelt werden. Mit viel Geschick könnt Ihr auch noch zusätzliche Leben ergattern. Vergeßt beim Suchen aber nicht die Zeit, die unbarmherzig weiterläuft und verzichtet notfalls darauf. Der Ausgang zum Level 1,2 ist auf der obersten Plattform rechts.

Ballern mit Verstand?

Hier kommt es erstens anders, als man zweitens denkt. Ich mache ein paar Schritte nach rechts, doch plötzlich gibt der Boden unter mir nach und taucht nach unten weg, mit ihm ein Leben. Nach einer guten Tasse Kaffee Marke "Herztod" sehe ich erneut das Feindgeschwader auf mich zukommen, während der Boden hinter mir einstürzt. Diesmal habe ich mit piranhaähnlichen Fischen, Kanonenkugeln und Ufos, die aussehen wie jene Papierflieger, die ich stets in besonders interessanten Unterrichtsstunden gefaltet habe, zu tun. Nach einigem Suchen finde ich dann den richtigen Weg, der in diesem Fall nach unten führt. Einige Reihen Kanonenkugeln müssen zwar erst mittels Rundumschuß zerstört werden, doch dann ist freie Bahn. Lenkt man nun etwas dia-

gonal, landet man mit viel Glück auf einer Plattform, wo ein überdimensionales Raumschiff angreift.

Wegrennen ist nicht, aber eine gute Gelegenheit, meine Superwaffe auszuprobieren. Also halte ich den Feuerknopf gedrückt und presse gleichzeitig "Space" (beim Amiga den zweiten Feuerknopf)...läßt Euch mal überraschen, was da passiert. Dies funktioniert aber nur einmal pro Leben, also hebt Euch das gut auf. Natürlich kann man auch gleich tiefer tauchen (allerdings nicht mehr, wenn das Ufo im Bild ist, dann müßt Ihr kämpfen). Die Zerstörung des Raumschiffes bringt bis zu vier Extraleben! Mit einem Vorrat von 12 Leben geht es dann weiter (ein weiteres "1up" wartet übrigens in einer kleinen Spalte im Meer, ein anderes fliegt durch die Luft).

Hier in der Tiefe wimmelt es nur so von Feinden, aber auch von Symbolen: Gelbe, die alle im Bild befindlichen Feinde zerstören, blaue, rote und grüne, die die Schußkraft meiner Waffe verändern und "L"-Symbole, die mir eine 'Energy-Line' schenken. Ein hellblaues Symbol sorgt für kurzfristige Unverwundbarkeit meines Helden, Feinde werden bei Berührung vernichtet - insbesondere der überaus lästige, leuchtende Busch, den Ihr entweder überspringen oder schnellstens abballern solltet. Wenn er Euch erstmal hat, ist wieder ein Leben futsch.

Der Weg führt nach der Talfahrt nach rechts und dann wieder hoch. Mehrere Kanonenkugelwerfer (so sehen sie halt aus) müßt Ihr vernichten, bevor Ihr endlich weiterklettern könnt. Oben angekommen, steht Ihr auf einem Felsvorsprung, an dem ein Wasserfall hinunterführt. Diesen durchquert Ihr am besten mit einer Scharf-Rechts-Lenkung, klettert steil nach oben und kommt schließlich wieder auf einen Felsvorsprung.

Klingt simpel, ist es aber nicht, denn jetzt heißt's "aufgepaßt": Ihr müßt auf (zunächst unsichtbare) Steine springen, zwischen denen weitere Wasserfälle auf ihr nächstes Opfer warten. Den Joystick ganz nach rechts drücken und dabei ständig ballern, dann landet Ihr sicher auf Mutter Erde.

Ganz Mutigen sei verraten, daß es irgendwo vorher eine Stelle gibt, wo Ihr bis zu acht Extraleben ergattern könnt. Diese aber erstmal zu finden, ist eine wirklich harte Nuß. Bevor Ihr nun in den Level 2-1 kommt, werdet Ihr auf besagtem Weg die Bekanntschaft mit einem Endgegner machen, der mich sogar jetzt noch stets zwei oder drei Leben kostet, bevor er das Zeitliche segnet. Er kommt aus der äußersten rechten Ecke (Control-P = Pause, beim Amiga nur P). Aus dem Innern dieses Gegners kommen mehrere Feinde, die Ihr **nicht** abschießen könnt. Außerdem schickt das Monster einen Laser-

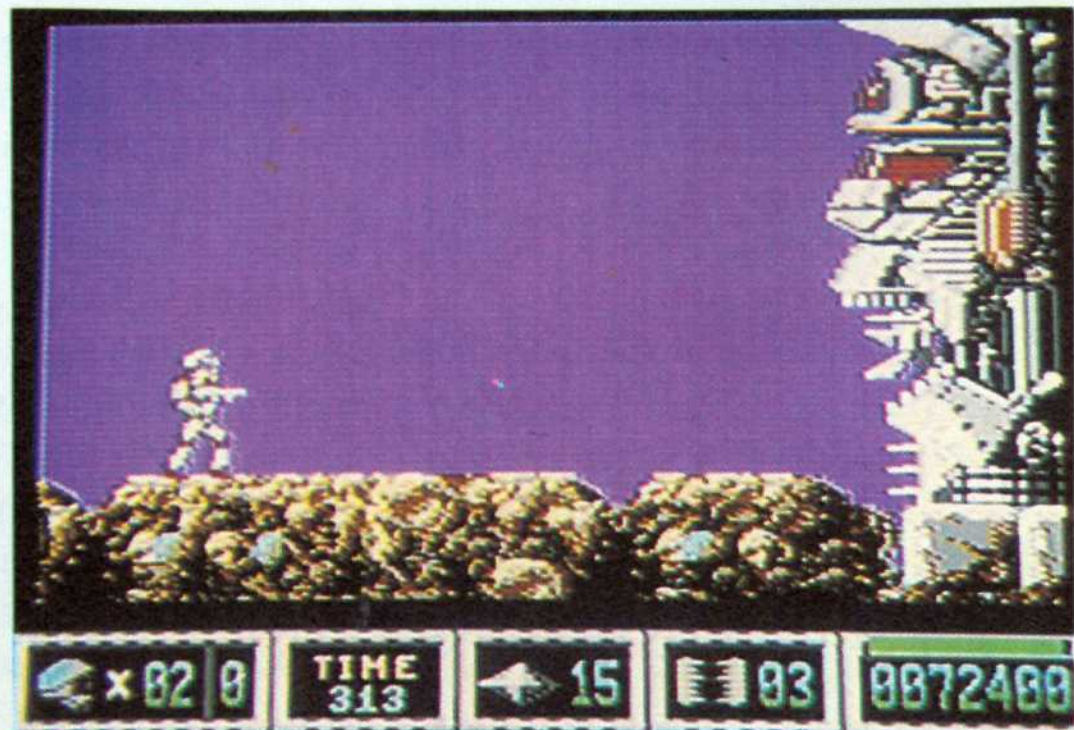
strahl, der meine Spielfigur schnell röstet.

Nach über einer Stunde und nahe einem Nervenzusammenbruch sprang ich diesem Typ einfach auf die Nase und ballerte, was das Zeug hielt... und siehe da: Er löste sich in Luft auf und ich konnte in den nächsten Level vorrücken. Ihr könnt es natürlich auch mit der Superwaffe probieren (sofern vorhanden), doch solltet Ihr zuvor hochspringen und zweimal Space drücken, dann wie oben erläutert.

Auf Tauchstation

In Level 2-1 spielt sich sehr viel **unter** Wasser ab, wie ich schnell merke. Es ist nicht schwer, die Feinde zu vernichten. In einigen Spalten unter dem Meeresspiegel liegen sowohl Diamanten als auch einige Extraleben versteckt. Immer nach unten bis zum Geht-nicht-mehr, dann rechts und wieder hoch, bis Ihr an einer Seite eines mitten im Wasser stehenden Felsens auftaucht. Auf diesen hüpfen wir elegant und steigen locker nach oben. Wenn das so einfach wäre, denn statt den Aliens macht mir nun die Zeit den Garaus. Nach oben hin versperrt uns eine Wand den Weg, die es nun mittels Rundumschusses zu zerstören gilt.

Beim Klettern solltet Ihr sehr vorsichtig sein, denn leicht rutscht man ab



und kann von unten wieder anfangen. Seid Ihr aber erstmal oben angekommen, so bekommt Ihr keine Verschnaufpause, sondern dürft erst einen weiteren Supergegner vernichten, der kurz vor dem Ausgang aus dem Erdboden aufsteigt.

Der Wind, der Wind...

Nach einem relativ leichten Anfang bekommt Ihr es in 2-2 mit einem sehr steilen Aufstieg zu tun. Hier gilt es, die Windstöße auszunutzen, um von Stein zu Stein nach oben zu klettern. Achtet dabei auf die Gegner, die mit einem Fallschirm meist in den Momenten ins Bild schweben, in denen Turrican gerade einen Stein erreicht hat. Problematisch wird es vor allem bei den beiden letzten Steinen. Hier hilft nur überlegen und etwas Joystickakrobatik. Der Hauptgegner begegnet Euch diesmal mitten auf dem Weg durch den Level.

Am Ende darf Turrican in sein Fluggerät steigen, um 3-1 und 3-2 zu durch-eilen. Über den Weg braucht Ihr Euch keine Gedanken zu machen, aber bleibt bloß von den Wänden fern, sonst ist wieder ein Leben weg. In 3-2 erwartet Euch noch eine Überraschung besonderer Art, auf die ich hier nicht näher eingehen möchte (weils ja sonst keine Überraschung mehr ist).

Zu Fuß, aber nicht weniger hektisch, geht es dann in den letzten drei Levels weiter. Soviel sei verraten: Ihr werdet vor allem Schwierigkeiten haben, den richtigen Weg zum Ausgang zu finden. Es gibt viele kleine Mulden, die es zu durchqueren gilt, und manchmal ist der vorgezeichnete Weg auch unsichtbar. Ausprobieren und ballern ist hier die Devise. Im Gegensatz zu Uli habe ich das Ende des Spieles nicht mehr gesehen, denn in Level 5-1 fand ich trotz Karte nicht den Ausgang. Immerhin hat mir der Kollege verraten, daß der Endgegner ein besonders fieser sei...

Cheats und Gags

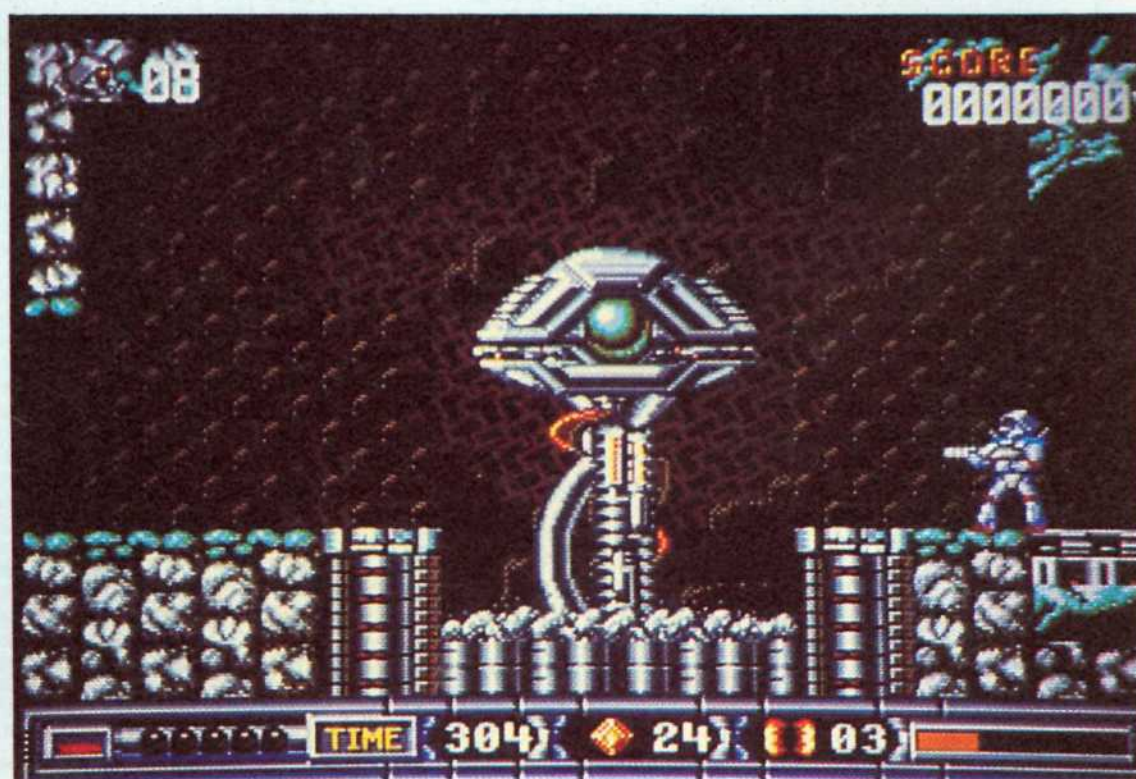
Da das Programm ursprünglich für den C-64 konzipiert wurde, gibt es hier und da einige Unterschiede. Wie ich inzwischen feststellen mußte, fehlt beim Amiga der tödliche Wasserfall in 1-1, dafür hat man mehr Gegner-Sprites um sich herum. Es ist aber völlig egal, welche Version Ihr nehmt - Spielspaß und Action kommen bei beiden Games nicht zu kurz - im Gegenteil. Daß ich ab Level 2-1 nur noch die Amiga-Version gespielt habe, liegt einfach daran, daß für den 16-Bitter ein Cheat-Mode existiert, für den C-64 jedoch nicht. Der Amiga-Cheat funktioniert folgendermaßen: Im Vorspann 'Space'

drücken, Taste 1 drücken (Musik wird geladen), dann Taste 4 und Taste 2... und schon könnt Ihr Euch mit unendlichen Leben auf Wanderschaft begeben. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen wird das Game dadurch aber nicht langweilig, denn es gibt viel zu tun, was des Spielers Hirn und Herz erfreut.

Neben der Ballerei und den Überlegungen, wo denn nun der Weg lang führt, wartet das Spiel auch mit einigen hübschen Gags auf. So taucht in einem höheren Level unter anderem ein Flugzeug auf, das ein Banner hinter sich her zieht, auf dem "Konami lives" zu lesen ist. In Level 5-1 solltet Ihr Euch übrigens ruhig mal von einem der ALI-ENS (sie sind es wirklich) mit der hungrigen Zunge verspeisen lassen. Mich hat es übrigens nicht gestört, daß bei anderen Spielen abgekupfert wurde.

Bis zum Erscheinungsdatum dieses Specials werde ich hoffentlich das Game bis zum Schluß durchgespielt haben. Wenn Ihr also Fragen habt und absolut nicht mehr weiterkommt, ruft mich kurz an oder schreibt an den Secret Service. Mit der Hoffnung, daß Manfred Trenz trotz des Umstiegs auf den Amiga auch weitere derartige Spiele für den guten alten 64er liefert, wünsche ich Euch viel Spaß bei Turrican II

Klaus Trafford



AS

MEGA-PACK!!!

JAHRGANG ASM '90

**10 AUSGABEN
KOMPLETT***

**FÜR NUR
60,- DM
INCL. 1 SAMMELORDNER**



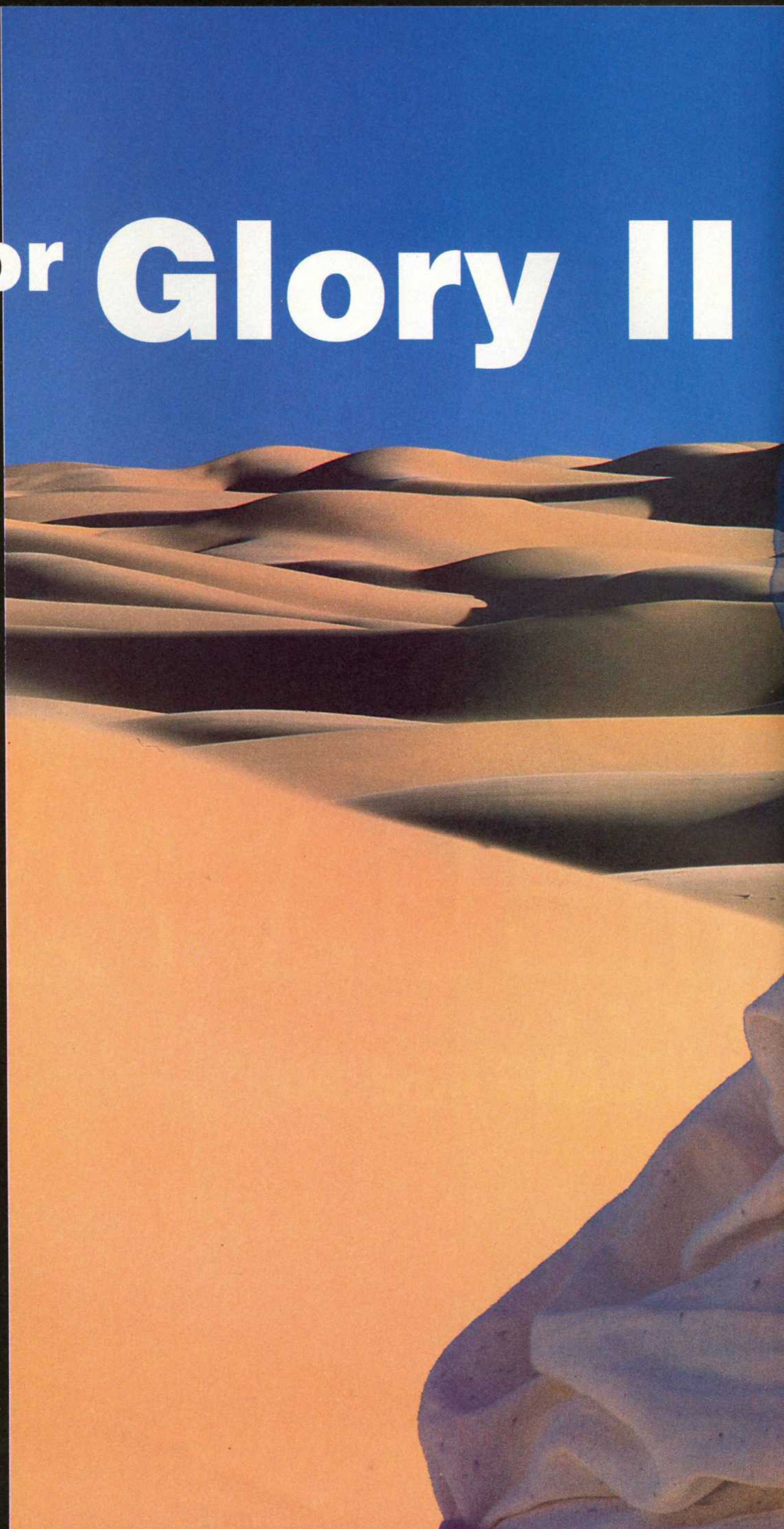
Bitte
Bestellkarte
benutzen!

▲▲▲▲▲▲ * solange Vorrat reicht ▲▲▲▲▲▲

Quest for **Glory II**



Das Spiel erstreckt sich über 30 Tage. Zu Beginn kann man entweder einen Kämpfer, einen Zauberer oder einen Dieb aus Hero's Quest 1 übernehmen. Dies lohnt sich aber nur, wenn der Charakter höhere Punktzahlen hat als der, den man in Quest for Glory 2 auswählen kann.





Fotos: Edgar Sommer

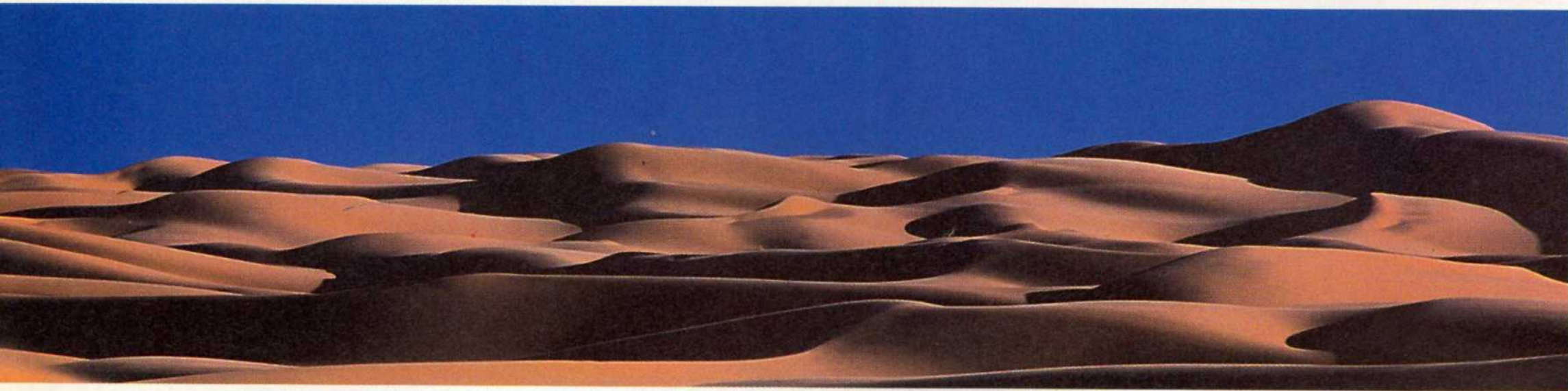


FOTO: EDGAR SOMMER

Wählt man einen neuen Charakter, sollte man beim Kämpfer die Werte für Strength, Vitality, Weapon Use, Dodge und Parry erhöhen, beim Zauberer erhöht man Intelligence, Agility und Magic, und beim Dieb verteilt man die Punkte auf Agility, Vitality, Luck, Stealth und Pick Locks. Insgesamt sind 500 Grundpunkte zu erreichen. Der Kämpfer und der Zauberer können, wenn sie sich sehr ehrenvoll verhalten, in der Schlußsequenz zum Paladin ernannt werden, was mit einem tollen Schwert und 50 Extra-punkten belohnt wird. Nähere Erläuterungen dazu enthält die Spielbeschreibung, in der ich den Ablauf der 30 Tage schildern werde - aus der Sicht des Kämpfers unter Berücksichtigungen der Ergänzungen für die beiden anderen Charaktere. Für welche Aktionen es jeweils wie viele Punkte gibt, könnt Ihr der Anlage entnehmen.

Spielbeschreibung:

1. TAG

Der erste Tag verläuft für die drei Charakterklassen fast identisch. Zu Beginn des Spiels befindet man sich in Katta's Tail Inn. Am Tisch sitzt Abdulla, mit dem unser Held von Spielburg nach Shapeir auf dem Teppich geflogen ist. Abdulla spricht gleich das Problem an:

Der Emir von Raseir ist spurlos verschwunden. Abdulla gibt den Rat, sich zunächst in Shapeir umzusehen. Bevor man dies tut, sollte man Abdulla nach dem Emir und Raseir befragen.

Zwischen Shapeir und Raseir liegt die Wüste, in der die üblichen Monster herumlaufen. Raseir ist quasi eine Geisterstadt ohne Wasser. Ein Blick auf die Besitztümer (TAB-Taste) zeigt, daß man 150 Goldmünzen aus Spielburg besitzt, mit denen man aber hier nichts anfangen kann. Also fragt man Abdulla nach den Münzen, woraufhin er den Tip gibt, das Geld wechseln zu lassen. Die Geldwechslerin wohnt am Ende der Straße Dinar Tarik. Mit Hilfe der Karte geht man sofort dorthin.

Hier werden die 150 Goldmünzen in 105 goldene Dinars gewechselt, und die Geldwechslerin nach Raseir, Ferrari und dem Sultan befragt. Sie warnt den Kämpfer und Zauberer vor Ferrari in Raseir, was aber erst sehr viel später von Bedeutung ist.

Als Dieb muß man hier das Diebeszeichen machen ("make thief sign"). Die Geldwechslerin hat am Abend des nächsten Tages einen Auftrag. Der Dieb muß aber mit kompletter Ausrüstung und Öl erscheinen.

Nun geht man wieder zur Gate Plaza zurück. Am Stand von Ali Chica kauft man eine Karte und einen Kompaß. Durch Eingabe von "use map" erscheint die Karte auf dem Bildschirm, und man kann durch Anklicken eines Ortes mit der Maus direkt dorthin gelangen. Einige Orte erscheinen aber erst auf der Karte, wenn man dort gewesen ist. Mit Hilfe der Karte geht man

nun auf die rechte Seite der 'Plaza of the Fighters'. Bei Kiram kauft man einen Beutel und bei Mirak einen weiteren Wasserbeutel. Mit "bargain for waterskin" gibt es ihn billiger. Auf der anderen Seite des Platzes befindet sich der Eingang zur Guild Hall. Vor der Tür liegt Rakeesh, ein löwenartiges Wesen. Man befragt ihn nach seinem Bein, dem Dämonen und dem Zauberer.

In der Guild Hall schreibt man sich zunächst in das Buch ein ("sign book") und liest die Tafel mit den Aufträgen ("read quest board").

Der Kämpfer geht in den Raum hinten rechts und kämpft zur Übung mit Uhura. Dies sollte er jeden Tag tun. Man muß darauf achten, daß alle drei Fertigkeiten (Attack, Parry und Dodge) gleichmäßig trainiert werden. Angreifen kann man mit den Tasten 7, 8, 9. Dies erhöht den Wert für Weapon Use. Parry wird mit den Tasten 4, 5, 6 trainiert, und Dodge erhöht man mit den Tasten 1, 2, und 3. Durch Ctrl-S kann man den Fortschritt überprüfen. Es ist nicht möglich, Uhura zu besiegen. Der Kampf ist jeweils zu Ende, wenn der Stamina-Wert zu niedrig wird. Nun verläßt man die Gilde und befragt Rakeesh nach dem Begriff 'Paladin'. Mit Hilfe der Karte geht man zur Fountain Plaza, füllt die Wasserbeutel am Brunnen ("fill waterskins") und geht zu Katta's Tail Inn zurück. Der Schlafraum befindet sich hinten rechts. Man schläft bis zum Abend.

Jeden Abend und jeden Morgen setzt man sich an den Tisch und verzehrt das automatisch gebrachte Essen. Falls

andere Leute am Tisch sitzen, kommt das Essen allerdings nicht immer automatisch. Dann gibt man "order food" ein. Nach dem Essen schläft man bis zum nächsten Morgen (until dawn).

2.TAG

Nach dem Frühstück verläßt man das Inn. Shameen teilt mit, daß Shema am Abend tanzen wird.

Der Kämpfer geht zunächst in die Guild Hall, um mit Uhura zu üben, und dann zum Apotheker, der sein Geschäft an der Fountain Plaza hat. Man befragt ihn nach den verschiedenen Pillen (healing, vigor, poison cure), nach Monstern, Potions, nach der Dispel Potion, nach dem Greifvogel (griffin), nach der "fruit of compassion" und nach der Zauberin Aziza, deren Adresse man erhält. Um billiger an die Pillen zu kommen, wird gehandelt: "bargain for healing pills" etc.

Am südlichen Ende des Brunnenplatzes werden Lampen verkauft. Auch hier sollte man beim Kauf handeln.

Nun geht man in den Magic Shop. Den Magier befragt man nach "magic", Aziza, den Astrologen, den Sultan, Raseir, den "dervish" und dessen Bart ("whirl").

Nun kehrt man zur Gate Plaza zurück und verläßt diese nach Süden. Hier trifft man auf einen Händler, der einen Saurus verkaufen will, den man unbedingt für die Wüste benötigt. Man befragt den Händler zunächst nach dem Saurus und dann nach dem Preis. Da dieser zu hoch ist, handelt man wieder mal ("bargain for saurus"). Den Saurus kann man mit "ride saurus" reiten. Bei Bedarf sollte man vor Betreten der Wüste eine Vigor Pill nehmen. Nun reitet man nach Süden (im Bild von oben nach unten). Nach einigen Bildern reitet man zwar weiter nach Süden, auf dem Bildschirm bewegt man sich aber jetzt von unten nach oben.

Nach diesem Wechsel geht man noch ein Bild nach oben und dann sofort nach links, bis man zur Oase kommt. Begegnet man in der Wüste einem Monster, wird man abgeworfen und man muß das Monster bekämpfen. Bis auf den Terrorsaurus ist dies auch kein Problem. Hat man einen Brigand besiegt, sollte man ihn durchsuchen ("search body"), da man sein Konto aufbessern kann. Besiegt man einen Skorpion, sollte man anschließend den Schwanz mitnehmen ("get tail"), den man beim Apotheker zu Geld machen kann.

In der Oase steigt man ab ("get off"), geht zum Derwisch und nimmt ihm ein Stück Bart ab ("get beard"). Jetzt kann man mit "go home" den Saurus dazu bringen, nach Shapeir zurückzukehren. Bevor man aber wieder in die Stadt reitet, sollte man nach links gehen, bis man zum Greifvogel gelangt. Hier untersucht man den Geröllhaufen ("examine debris") und bewegt den Felsen ("move rock"). Nun kann man die Feder nehmen, die später wichtig ist. Jetzt sollte man ein wenig durch die Wüste reiten und die Monster, die sich hier am Tage aufhalten, besiegen, um die Kampfwerte und das Punktekonto zu erhöhen (Brigand, Skorpion, Terrorsaurus).

Nach Shapeir zurückgekehrt, verkauft man den Bart an den Magier

und den Schwanz des Skorpions an den Apotheker. Dann kann man in das Inn zurückkehren, bis zum Abend schlafen, sich an Shemas Tanz erfreuen, essen und bis zum nächsten Tag schlafen.

Der Zauberer geht zunächst zum Apotheker und fragt zusätzlich nach Mana-Pillen, kauft sich auch eine Lampe (feilschen!) und fragt im Magic Shop nach Aziza, WIT (Wizard's Institute of Technocery) und Zaubersprüchen (spells). Man sollte sich die Zaubersprüche, die man noch nicht besitzt, so schnell wie möglich zulegen ("bargain for levitate spell", "bargain for force bolt spell", "bargain for razzle dazzle spell"). Jetzt wird ebenfalls ein Saurus erstanden, mit dem man zur Oase reitet. Die Monster sollte der Zauberer mit dem Flame-Dart-Zauberspruch bekämpfen. Nachdem man

Anzeige

Nur ein Genie beherrscht das Chaos!

oder wißt Ihr, wo Eure 5/89 liegt?

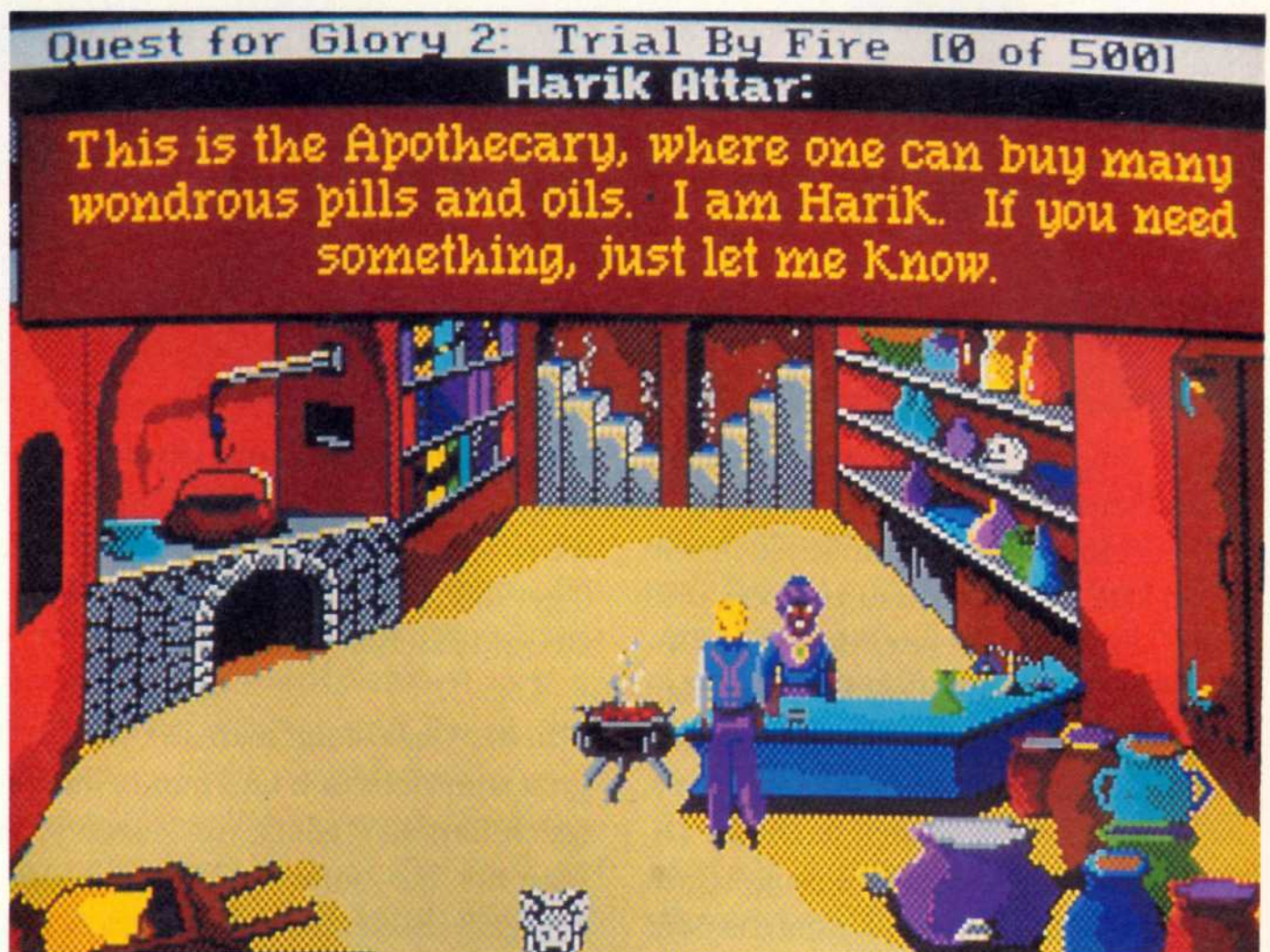
den Bart besitzt, reitet man zum Greifvogel. Hier wendet man den Zauberspruch an, der es ermöglicht, sich in die Luft zu erheben ("cast levitate"). Dazu stellt man sich (nicht zu dicht) vor den Felsen und schwebt nach oben (Cursorstaste), bis die Hände in Nesthöhe sind. Jetzt kann man die Feder aus dem Nest nehmen. Dann nach Hause, schlafen, essen, wie oben beschrieben.

Der Dieb kauft beim Apotheker zusätzlich zu den Pillen das benötigte Öl. Im Magic Shop fragt er zusätzlich nach einem magischen Seil ("ask about rope"). Da dieses aber noch zu teuer ist, wird der Kauf auf später verschoben. In der Guild Hall kann der Dieb auch mit Uhura üben, sollte aber nur Dodge trainieren, da das den Wert für Agility erhöht. Beim Verlassen der Guild Hall trifft der Dieb auf einen Seilkünstler, der unseren Helden herausfordert, es ihm nachzutun und über das gespannte Seil zu laufen, ohne abzustürzen. Dies muß man im späteren Verlauf unbedingt schaffen, also sollte man so oft wie möglich hier trainieren: "take challenge", "pay dinar", "climb". Zu Beginn wird man hier regelmäßig abstürzen, was die Gesundheit schädigt. Wird der Health-Wert zu niedrig, sollte man eine Healing-Pill nehmen. Nach etlichen vergeblichen Versuchen sollte man auch erst einmal einen Saurus erwerben und den Bart aus der Oase beschaffen. Da der Dieb der schwächste Monsterkämpfer ist, sollte man vor Verlassen der Stadt absaven, und mit Glück schafft man den Trip ohne Monsterkontakt. Will man sich den Monstern stellen, sollte man sobald das Monster auftaucht, dieses mit den Messern bewerfen. Aber Achtung: immer ein Messer behalten, sonst kann man nicht mehr kämpfen!

Die Feder des Greifvogels kann der Dieb noch nicht am zweiten Tag beschaffen. Der Rest des Tages verläuft mit Üben auf dem Seil, schlafen und essen.

Am Abend geht man zur Geldwechs-

KOPFNUSS



lerin, die unserem Dieb einen Job anbietet. Man soll ein silbernes Teeservice stehlen. Mit Hilfe der Karte geht man zu dem beschriebenen Ort. Bis Mitternacht erhöht man jetzt den Wert für "Stealth", indem man "sneak" eingibt und umherläuft. Um Mitternacht wird die Tür mit "pick lock" geöffnet. Falls die Bodenplatten Geräusche machen, bleibt man kurz stehen, bevor man weitergeht. Zunächst geht der Dieb zum Regal auf der linken Seite und nimmt die Teekanne. Danach geht er zum Schrank, ölt die Scharniere ("use oil on hinges"), öffnet die Schranktür, durchsucht den Schrank und erhält automatisch die Schale. Jetzt schaut man unter den Teppich. Nachdem der Blinde an unserem Helden vorbeigegangen ist, öffnet man die Falltür. Wenn man eine Stimme hört, rollt man den Teppich zurück ("unroll carpet") und versteckt sich im Schrank ("hide in wardrobe"). Nachdem der Mann verschwunden ist, schaut man wieder unter den Teppich, öffnet die Truhe ("pick lock on chest") und nimmt die 60 Dinar. Es kündigt sich eine weitere Person an, also rollt

man wieder den Teppich zurück und versteckt sich erneut im Schrank. Nachdem der Mann verschwunden ist, schaut man unter den Teppich und durchsucht die Truhe, in der man einen silbernen Dolch findet. Jetzt wird der Teppich zurückgerollt, und man verläßt das Haus, kehrt in Katta's Tail Inn zurück und schläft bis zum nächsten Tag.

3.TAG

Alle drei Charaktere begeben sich zunächst zum südlichen Ende der Tarrik of Stars, wo der Astrologe haust. Nachdem man seinen Namen eingegeben hat, befragt man ihn über die Astrologie, die Zeichen und die Zukunft. Um ihn zum Denken über die Zukunft zu bringen, muß man über sich selbst erzählen ("tell about self"). Der Astrologe sagt, daß man später wiederkommen soll.

Nun geht man zur "Fountain Plaza", gibt dem Bettler eine Münze und geht zur Straße Shmali Tarik. Hier muß man anklopfen, seinen Namen eingeben,

den Namen des Zauberers (Keapon Laffin), das Wort "Air", sowie den Namen der Zauberin (Aziza). Jetzt kann man eintreten, sich setzen und Aziza über Magie und die Frucht des Mitleids befragen ("ask about magic", "ask about fruit of compassion"). Durch Eingabe von "farewell" verläßt man Aziza wieder. Der Kämpfer und der Dieb gehen jetzt in die Gilde und üben mehrmals mit Uhura. Danach kehren sie in das Inn zurück und schlafen bis zum Abend.

Der Zauberer geht, nachdem er Aziza verlassen hat, mit Hilfe des Kompasses nach Norden, biegt nach links in die Straße Khalsa Darb und benutzt den Zauberspruch "detect magic". Es erscheinen jetzt magische Pfeile, denen man folgt. Dies wird solange wiederholt, bis man zum WIT (Wizard's Institute of Technocery) kommt. Mit Hilfe von "cast open" gelangt man hinein. Man muß wieder seinen Namen eingeben, dann das Wort "wizard" und den Namen des Zauberers aus dem ersten Teil von Hero's Quest: "Erasmus".

Hier gibt es nun einen leichten Eingangstest. Mit Hilfe von drei Zaubersprüchen muß man die richtige von drei Glocken herausfinden, diese auf einen Ständer bewegen und zum Läuten bringen. Also 1. "cast detect magic", die magische Glocke wird erkannt; 2. "cast fetch" auf diese Glocke und 3. "cast trigger" auf die obere Glocke.

Nun folgt der eigentliche Test der vier Elemente Luft, Erde, Wasser und Feuer.

Zunächst fliegt ein sich drehender Stab auf unseren Helden zu. Mit "cast fetch" (auf den Stab richten) und "cast levitate" kann man sich über den Stab erheben und solange oben bleiben, bis der Stab verschwindet.

Nun erscheint eine Steinmauer. Durch "cast trigger" (auf die Mauer gerichtet) verwandelt sich die Mauer. Jetzt folgt "cast dazzle", und man kann über die Mauer klettern. Auf der anderen Seite erneut "cast trigger" auf die

Mauer richten.

Jetzt erscheint Eis. Mit "cast flame dart" (auf das Eis gerichtet) schmilzt es. Nachdem das Wasser verschwunden ist, "cast force bolt" (auf den Riß im Zentrum des Eisblocks). Dies muß man solange wiederholen, bis das Eis abbricht und der Weg frei ist.

Jetzt erscheint eine Tür, die man durch "cast open" öffnet, die Flamme verschwindet mit "cast calm", hinterläßt aber ein großes Loch. Mit "cast fetch" (auf die Tür gerichtet) schließt sich die Tür, mit "cast force bolt" (auf den oberen Rand der Tür gerichtet) fällt die Tür auf das Loch. Es entsteht eine Brücke, über die man geht. Auf die Frage, ob man in die Schule gehen möchte, antwortet man mit "No". Als Belohnung für das Bestehen dieses Tests erhält man den "Reversal Spell". Nun kehrt der Zauberer in den Inn zurück und schläft bis zum Abend.

Alle drei Charaktere lauschen dem Poeten Omar. Nachdem man gegessen hat, verläßt man das Gasthaus. Der Kämpfer und der Zauberer begeben sich in die Wüste und bekämpfen Monster.

Der Dieb geht zur Geldwechslerin, sagt "yes" und verscherbelt die gestohlenen Sachen ("bargain about bowl", "bargain about teapot"). Jetzt verkauft man die Schale und die Teekanne und erhält einen Hinweis auf einen versteckten Safe im Waffengeschäft. Mit Hilfe der Karte geht man zum Platz vor der Guild Hall. Man gibt "sneak" ein und öffnet die Tür zum Waffengeschäft mit "pick lock". Im Laden schließt man die Tür, geht zum Amboß, benutzt das Öl ("use oil on anvil") und schiebt diesen zur Seite ("push anvil"). Falls dies nicht klappt, mehrmals wiederholen, oder in einer späteren Nacht wiederkommen. Jetzt kann man die Falltür und das Schloß der Truhe öffnen ("pick lock"), in der sich viel Geld befindet. Jetzt schiebt man den Amboß zurück, verläßt das Geschäft und kehrt in den Inn zur Nachtruhe zurück.

4.TAG

Nach dem Frühstück gehen alle drei Charaktere zu Aziza. Man befragt sie nacheinander nach folgenden Dingen: "ask about ... elemental, fire elemental, container, contrary element". Man dankt ("thanks") und verläßt sie ("farewell"). Jetzt geht man zum Apotheker und befragt diesen nach dem "fire elemental", "flame" und "incense". Den Weihrauch benötigt man, um das "Fire Elemental" zu fangen, also feilscht man: "bargain for incense". Falls nötig, deckt man sich auch wieder mit den notwendigen Pillen ein. Nachdem die Wasserflaschen aufgefüllt wurden, geht man zum Astrologen und befragt ihn nach der düsteren Zukunft ("ask about future"). Der Kämpfer geht wieder zu Uhura um zu üben. Anschließend geht er in das Waffengeschäft und befragt den Ladeninhaber über sein Hobby, das Armdrücken ("ask about arm wrestling"). Durch "bet" kann man jetzt mit ihm trainieren. Es wird kaum gelingen, ihn gleich zu besiegen. Nach mehrmaligen Fehlversuchen, verläßt man den Laden und kommt in den nächsten Tagen regelmäßig wieder, bis man es schafft zu gewinnen.

Der Dieb versucht wieder über das Seil zu gelangen, falls er es nicht schon geschafft hat. Falls es noch nicht klappt, geht man auch erst zu Uhura zum Üben. Um über das Seil zu gelangen, muß der Wert für "Agility" entsprechend hoch sein. Man muß aufpassen und nach einigen Stürzen vom Seil rechtzeitig die Gesundheit mit "Healing Pills" wieder aufbauen.

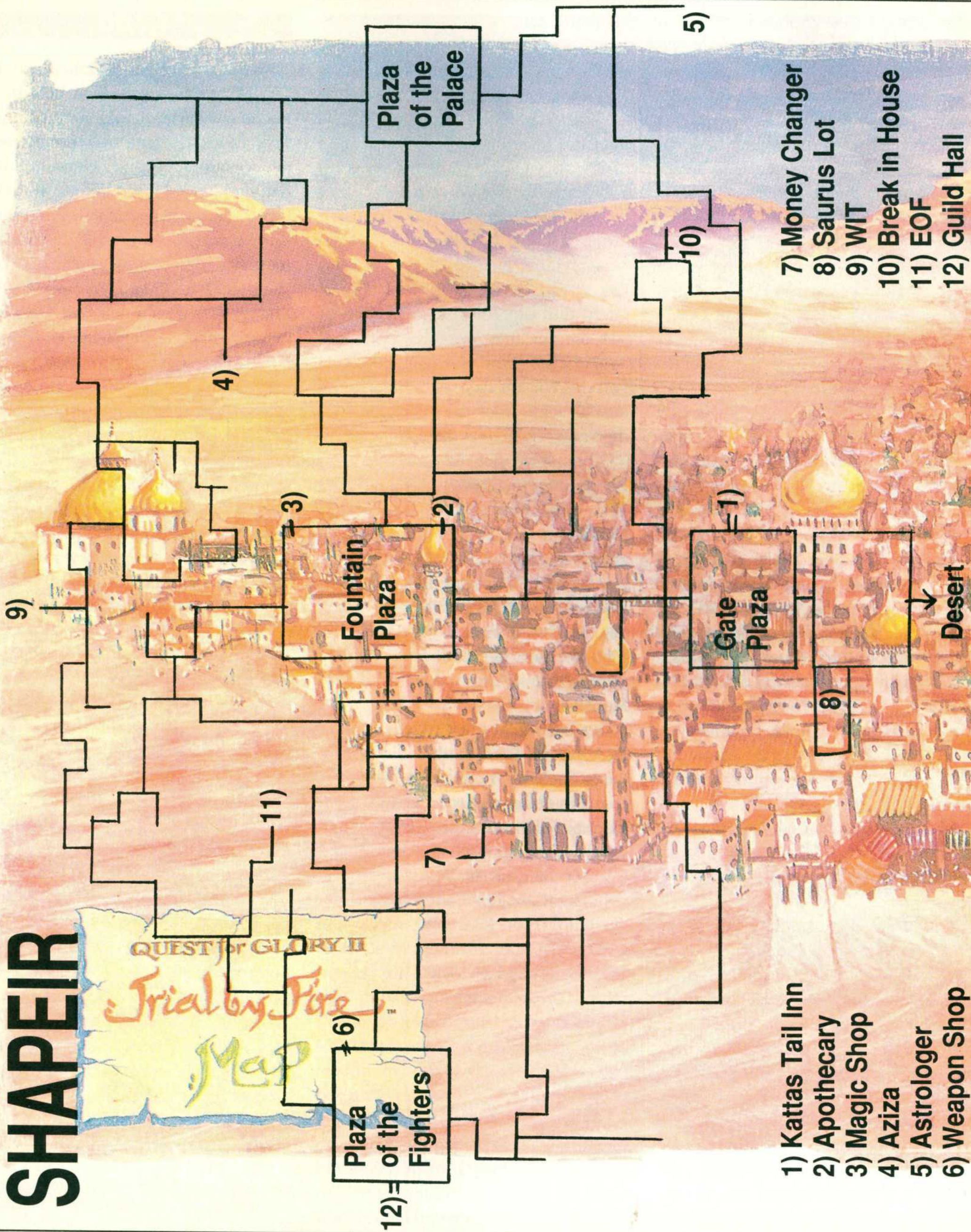
Der Rest des Tages: Rückkehr in das Inn, schlafen bis zum Abend, essen, in der Wüste kämpfen (Kämpfer und Zauberer), schlafen bis zum nächsten Morgen.

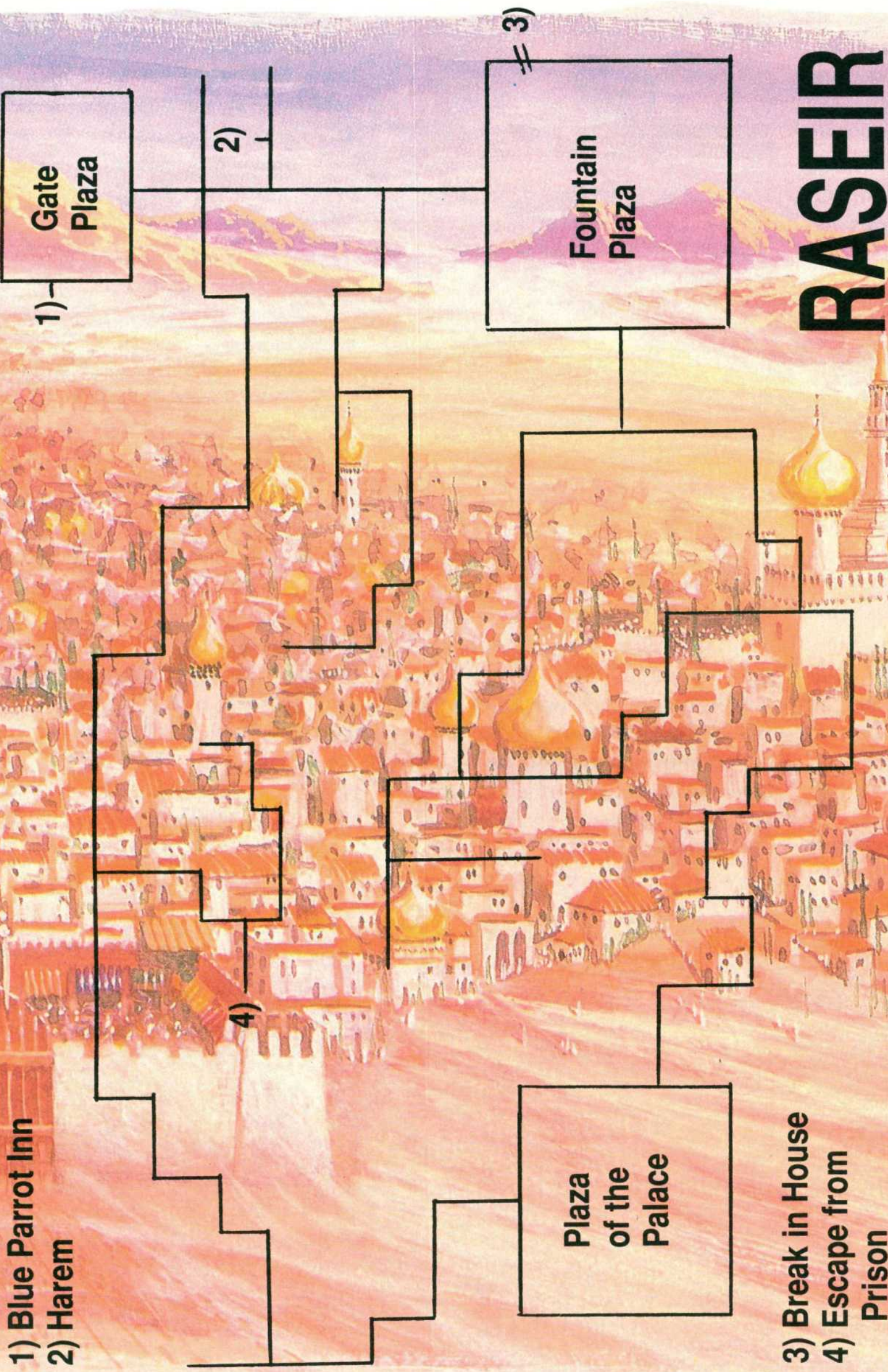
5.TAG

Nach dem Frühstück geht es für alle drei Charaktere zunächst darum, das

SHAPEIR

QUEST for GLORY II
Trial by Fire
Map





RASEIR

QUEST FOR GLORY II - TRIAL BY FIRE

“Fire Elemental” zu fangen. Man verläßt das Inn, benutzt den Weihrauch (“use incense”) und verläßt den Platz durch das Tor nach hinten. Im Gang geht man solange weiter, bis der Weihrauch verbraucht ist. Jetzt stellt man die Lampe ab (“use lamp”) und wartet, bis das “Fire Elemental” näherkommt. Jetzt sprüht man Wasser auf das Feuer (“use waterskin”), und das Feuer verschwindet in der Lampe. Nun haben wir eine magische Lampe.

Den Apotheker befragt man nun nach dem “Air Elemental”, dem “Earth Elemental” und nach “earth”. Der Dieb erhält noch einen Hinweis auf ein spezielles Pulver, das er aber noch nicht bekommen kann.

Im “Magic Shop” fragt man nach dem “Air Elemental” und nach “Fooler’s Earth”, die man vom Magier bekommt. Bei Aziza erhält man weitere Informationen über das “Air Elemental”, das “Earth Elemental” und das “Water Elemental”.

Rest des Tages: siehe 4. Tag.

6.TAG

Der Kämpfer muß es schaffen, Issur im Waffengeschäft beim Armdrücken zu besiegen. Zur Belohnung erhält man den Blasebalg. Der restliche Tag wird mit Üben bei Uhura und dem Bekämpfen von Monstern in der Wüste gefüllt. Man sollte nicht vergessen, die Wasserflaschen am Brunnen aufzufüllen und sich rechtzeitig mit “vigor pills” einzudecken.

Der Zauberer bekämpft Monster in der Wüste, um seine Zaubersprüche zu üben. Nach dem Abendessen geht er vorsichtig vor die Tür des Waffengeschäftes (“sneak”) und kann sich mit “cast levitate” in die Luft erheben und so den Blasebalg über der Tür erreichen.

Der Dieb kann den Blasebalg noch nicht bekommen. Er legt am besten einen Ruhetag ein: schlafen bis zum

Abend, danach herumgehen (“sneak”), um den “Stealth”-Wert zu erhöhen.

7.TAG

Alle drei Charaktere begeben sich nach dem Frühstück zunächst in die “Guild Hall” und erhalten hier von Rakeesh die Belohnung (50 Dinar) für das Beseitigen des “Fire Elemental”. Anschließend geht man zur “Fountain Plaza”, wo Omar ein weiteres Beispiel seiner Dichtkunst gibt. Wenn er seine Verse beendet hat, geht man am besten kurz zum Apotheker und kauft benötigte Pillen, kommt dann wieder auf den Platz und findet den von Omar verlorenen Geldbeutel, den man an sich nimmt. Will man Paladin werden, muß man diesen später an Omar zurückgeben. Der Dieb kann gleich das Geld herausnehmen.

Rest des Tages für den Kämpfer und für den Zauberer: siehe oben.

Der Dieb hat nun genug Geld, daß er zum Magier gehen und das magische Seil erwerben kann (“bargain for rope”). Nach dem Abendessen geht er vor die Tür des Waffengeschäftes (“sneak”) und holt mit Hilfe des Seils den Blasebalg (“use rope” - hochklettern - “get bellows”).

Das "Air Elemental"

8.TAG

Das Hauptereignis dieses Tages ist der Kampf gegen das “Air Elemental”. Nach dem Frühstück verlassen alle drei Charaktere das Inn. Bevor man sich nun zum Platz vor dem Palast begibt, sollte man dem Musiker eine Münze spendieren.

Der Kämpfer geht so nahe wie möglich an das “Air Elemental” heran. Ist er stark genug (hoher Strength Wert), gelingt dies ohne Probleme. Jetzt gilt es, die Erde, die man vom Magier erhalten

hat, in den Trichter zu schütten (“drop earth in funnel”). Falls dies nicht gleich klappt, erneut probieren. Falls man keine Erde mehr hat, muß man sich neue beim Magier besorgen. Ist die Erde im Trichter, benutzt man den Blasebalg, um das “Air Elemental” einzufangen (“use bellows”).

Der Zauberer geht auch dicht an das “Air Elemental” heran und kann sich durch “cast levitate” in die Luft bewegen und nun ohne Probleme die Erde in den Trichter schütten. Anschließend benutzt man auch den Blasebalg.

Der Dieb muß die Erde in den Trichter werfen (“throw earth in funnel”). Ansonsten wie oben.

Da sich das “Air Elemental” sehr schnell bewegt, kann man an diesem Tag eventuell noch Probleme haben, dicht genug heranzukommen. Falls man die Lust verliert, verschiebt man diese Aufgabe einfach um einen Tag, dann geht es viel leichter. Eine andere Möglichkeit besteht darin, über das Menü den Arcadelevel auf “leicht” zu stellen.

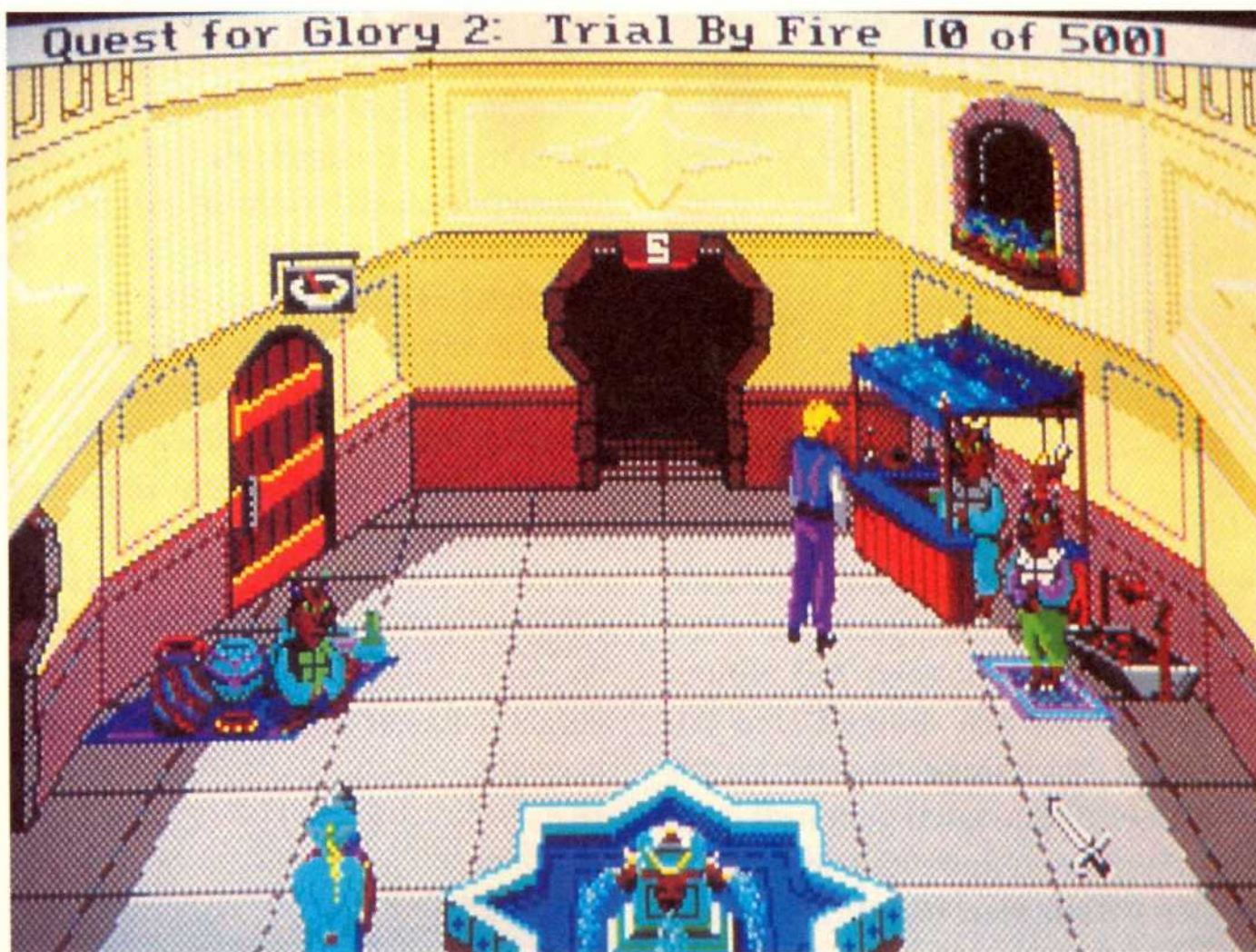
Der Kämpfer sollte sich nun in das Waffengeschäft begeben und sich ein besseres Schwert zulegen (“ask about sword”, “bargain for sword”).

Rest des Tages für alle drei Charaktere: wie am Ende des 4. Tages beschrieben.

9.TAG

Außer dem Trainieren mit Uhura (Kämpfer) und dem Bekämpfen von Monstern (Kämpfer und Zauberer) gibt es nur noch Frühstück, Abendessen und schlafen.

Der Dieb geht zunächst in das Waffengeschäft und kauft sich mehrere Dolche. Dann geht er zu seinem Saurus und reitet in die Wüste zum Greifvogel (vom Überblick auf Shapeir drei-



mal nach Westen; an den Felsen entlang). Mit Hilfe des magischen Seils ("use rope") kann man jetzt hochklettern und die Feder aus dem Nest nehmen. Jetzt sollte man nach Shapeir zurückkehren, mit Uhura üben, danach ein Nickerchen machen, essen und wieder schlafen.

10.TAG

Für den Kämpfer und den Zauberer läuft der Tag wie der 9. Tag ab.

Der Dieb legt ebenfalls einen Ruhetag ein: essen, mit Uhura üben, schlafen, essen, schlafen.

11.TAG

Beim Frühstück bittet uns Shema, wenn wir nach Raseir fahren, ihren Bruder Sharaf zu finden. Er hat sich zum Ziel gesetzt, Raseir zu befreien. Wenn man den Wächter beim Saurusgehege nach der Karawane nach Raseir fragt, erfährt man, daß sich diese am 17. Tag in Bewegung setzt. Bis zum

Abend folgen alle drei Charaktere der üblichen Tagesroutine. Am Abend erscheint im Inn der Dichter Omar und übergibt die Belohnung für das Besiegen des "Air Elemental". Man sollte nach einem weiteren Beispiel seiner Dichtkunst nicht vergessen, ihm zu danken. Um die volle Punktzahl zu erhalten, darf man ihm jetzt noch nicht seinen Geldbeutel zurückgeben!

Nun sollte man noch einen kleinen Trip in die Wüste unternehmen und zur Oase reiten. Hier befragt man den Derwisch nach dem "beast". Die Antwort ist allerdings nicht sehr hilfreich, bringt aber Punkte. Nun kann man gestrost in den Inn zurückkehren und bis zum nächsten Morgen schlafen.

Das "Earth Elemental"

12.TAG

An diesem Tag geht es zunächst darum, das "Earth Elemental" auszuschalten. Der Kämpfer geht zur Guild Hall und fragt Rakeesh nach seinem Flammenschwert ("ask about nature", "ask

about flaming sword"), welches dieser ihm leihweise zur Verfügung stellt.

Der Dieb geht zum Apotheker, erzählt ihm vom "Earth Elemental" ("tell about earth elemental") und erhält ein Brennpulver. Alle drei Charaktere machen sich nun auf die Suche nach dem "Earth Elemental". Am besten geht dies, wenn man vom Brunnenplatz in die Straße nach Norden geht. Wenn das "Earth Elemental" plötzlich erscheint, muß der Kämpfer es mit dem Flammenschwert ganz normal bekämpfen, der Zauberer muß mehrmals "cast flame dart" eingeben, und der Dieb wirft das Brennpulver auf das "Earth Elemental". Nun muß man es nur noch aufnehmen, den Beutel dazu hat man ja bereits am Anfang des Spieles gekauft. Alle drei Charaktere begeben sich jetzt in die Wüste. Vom Überblick auf Shapeir reitet man solange nach Osten an den Felsen entlang, bis man zu einem einzelnen Baum kommt. Man steigt ab und erinnert sich sicherlich an die Geschichte, die Aziza über die Frucht des Mitleids erzählt hat. Es geht jetzt darum, diese "fruit of compassion" zu bekommen. Zunächst gibt man dem Baum Wasser ("water tree"), dann erzählt man dem Baum etwas über sich selbst ("tell about myself"), nun gibt man dem Baum Erde ("give earth"), dann erzählt man das Erlebnis mit dem "Earth Elemental" ("tell about earth elemental"), dann umarmt man den Baum ("give hug") und sagt dem Baum schließlich den Namen, den man von Aziza erfahren hat ("tell tree her name"). Zur Belohnung erhält man die "fruit of compassion". Nun reitet man nach Shapeir zurück und liefert die eben erhaltene Frucht und die Greifenfeder beim Apotheker ab, der daraufhin einen Zaubersaft herstellt ("dispel potion"), mit dem man einen Zauber brechen kann. Man muß aber, bevor man diesen Saft einsetzt, ein frisch ausgerissenes Haar des Opfers in den Saft mischen. Der Rest des Tages wird mit der üblichen Routine bewältigt.

13.TAG

Nach dem Frühstück begeben sich alle drei Charaktere in die Wüste. Vom Überblick über Shapeir geht man nach Westen an den Felsen entlang. Vom Greifvogel aus geht man ein weiteres Bild nach links und dann solange nach Süden, bis man auf ein seltsames Wesen in einem Käfig trifft. Man steigt ab, gibt dem "beast" Wasser und holt sich ein Haar ("get hair"). Dieses wird automatisch dem Zaubertrank hinzugefügt. Diesen gibt man jetzt dem Wesen ("give dispel potion"), woraufhin sich dieses in den Zauberlehrling Al Scurva verwandelt. Er gibt uns einige wichtige Hinweise auf das Endspiel in Raseir, wenn wir dem Magier Ad Avis begegnen. Nun kehrt man nach Shapeir zurück und verbringt den restlichen Tag mit den üblichen Dingen.

14.TAG

Beim Frühstück fragt man nach dem "Water Elemental". Man begibt sich dann umgehend zum "Fountain Plaza", nähert sich vorsichtig dem Brunnen, legt eine Wasserflasche ab ("drop waterskin") und fängt mit Hilfe des Windes in dem Blasebalg das "Water Elemental" ("use bellows", "take waterskin"). Nun geht man zum Platz beim Palast und erhält zur Belohnung eine Saphirnadel, die später in Raseir von großer Bedeutung sein wird. Der Kämpfer sollte an diesem Tag und am folgenden in die Guild Hall gehen und die für ihn bestimmten Mitteilungen (erhält man automatisch) lesen. Den Rest des Tages verbringt man wie gehabt.

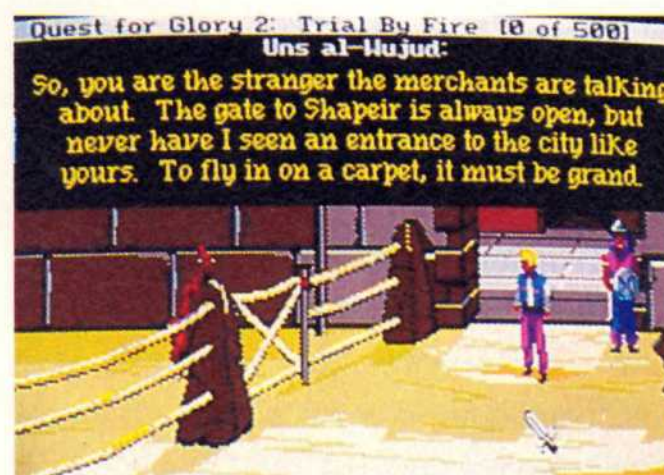
15.TAG

Nach dem Frühstück erhält der Kämpfer in der Guild Hall die Mitteilung, daß er sich am Abend zu einer Tür am Ende der Straße "Darb of Rafir"



begeben soll. Diese Straße ist auf meiner, dem Spiel beiliegenden Karte leider nicht eingezeichnet. Auf meiner Karte befindet sich die gesuchte Tür am Ende der Straße "Askeri Darb". Nach dem Abendessen geht man dorthin, tritt ein und findet sich angekettet an der Wand. Man hat 10 Sekunden, sich zu befreien. Man sollte "break shackles" eingeben. Nach 10 Sekunden erscheint ein Wächter mit einem Schwert. Mit 'Dodge' (Nummerntaste 6) weicht man aus und läuft rechts an ihm vorbei. Nachdem man seine Sachen automatisch aufgenommen hat, besiegt man den Wächter im Kampf. Will man Paladin werden, ignoriert man nun den Befehl, den Wächter zu töten. Nun wird man in die 'Eternal Order of Fighters' aufgenommen. Nach einer durchzechten Nacht findet man sich automatisch am nächsten Morgen im Inn wieder.

Der Zauberer und der Kämpfer verbringen den Tag mit den üblichen Zeitvertreiben. Der Dieb muß aber unbedingt noch einen Kanister Öl beim Apotheker kaufen.



16.TAG

Nach dem Frühstück gehen alle drei Charaktere zunächst zu Aziza. Der Saurus erscheint dort ebenfalls. Es stellt sich heraus, daß der Saurus in Wirklichkeit der Emir von Raseir ist.

Der Kämpfer muß noch in die Guild Hall gehen, das Flammenschwert zurückgeben und mit Rakeesh üben.

Nach dem Abendessen erscheint wieder der Dichter Omar und überreicht 100 Dinar Belohnung für das Besiegen des "Earth Elemental" und des "Water Elemental". Ihm wird für seine Aufgabe, Raseir zu befreien, Glück gewünscht.

17.TAG

Am Morgen dieses Tages schließt man sich automatisch der Karawane nach Raseir an. Auf dem Weg dorthin sollte man hin und wieder die Shifttaste und gleichzeitig die linke Maustaste drücken, um einige witzige Kommentare nicht zu verpassen.

27.TAG

Am Nachmittag dieses Tages kommt man in Raseir an. Nach Eingabe von "yes" erhält man ein Visum für Raseir. Nun betritt man das Blue Parrot Inn, wo man auf Ferrari trifft. Man setzt sich zu ihm an den Tisch, bestellt auf seine Frage nach einem Getränk "coffee" und trinkt diesen. Jetzt verläßt man das Inn und erforscht die Straßen von Raseir bis zum Abend. In das Inn zurückgekehrt, setzt man sich wieder zu Ferrari und erfährt etwas über Raseir. Die einflußreichen Leute sind Khaveen, der für die Ordnung verantwortlich ist, und sein Boss Ad Avis. Im Inn befindet sich auch Ugarte, der für Geld einige Auskünfte gibt ("pay Ugarte"). Unser Held erfährt, daß er unter ständiger Beobachtung von Khaveen steht. Man sollte Ferrari noch über Raseir, das Inn,

den Emir und die Gerüchte ("rumors") befragen. Der Dieb darf nicht vergessen, das Zeichen der Diebe zu machen ("make thief sign").

Den Rest des Abends muß man leider in der Stadt herumlaufen - der Dieb sollte "sneak" eingeben. Wird man von den Wächtern nachts erwischt, wird man automatisch in das Blue Parrot Inn befördert. Hinten links in der Ecke befindet sich der Schlafraum.

28.TAG

Zuerst geht man zum nördlichen Teil des Brunnenplatzes und wird Zeuge, wie Ugarte verhaftet wird, weil er Wasser geschmuggelt hat. Jetzt geht man nach Süden, benutzt den Kompaß und geht in den Gang nach Norden in Richtung auf den Platz beim Blue Parrot Inn. Plötzlich erscheint eine Haremsdame, die unseren Helden in einen Gang nach rechts winkt. Man folgt ihr und geht durch die geöffnete Tür.

Im Harem fragt man nach Khaveen und erfährt, daß Ad Avis und Khaveen mit großer Brutalität über Raseir herrschen. Man fragt noch nach "marrying", "Ad Avis", "power", "magic" und "harem". Nun ist es an der Zeit, dem Mädchen zu helfen. Vor meiner Abreise in Shapeir wurde mir von Shema noch ein zweiter Satz Kleidung mitgegeben. Diesen gebe ich dem Mädchen ("give clothes"). Anschließend gebe ich ihr noch das Visum, woraufhin ich von ihr als Dank einen Spiegel erhalte.

Jetzt muß man wieder einmal bis zum Abend in Raseirs Straßen ziellos herumlaufen! Der Kämpfer und der Zauberer gehen dann in das Blue Parrot Inn und legen sich schlafen.

Der Dieb setzt sich abends im Inn zu Ferrari und antwortet "yes" auf dessen Frage, ob man ihm einen Gefallen tun möchte. Er wünscht sich das Modell eines schwarzen Falken, das man stehen muß. Unser Held verläßt das Inn, macht das Zeichen der Diebe, damit die bestochenen Wächter keine



Schwierigkeiten machen. Vorsichtig ("sneak") begibt man sich zum Brunnenplatz. Am Fenster oben rechts fehlen die Gitterstäbe. Also benutzt man das Seil ("use rope") und klettert durch das Fenster in das Zimmer. Hier muß man erneut "sneak" eingeben, dann nach links hinten gehen. Sollte der Fußboden knarren, kurz stehenbleiben. Bevor man die Glasvitrine öffnet, muß man die Scharniere ölen ("use oil on hinges"). Die Tür der Vitrine wird mit "pick lock" und "open door" geöffnet. Jetzt kann man den Vogel nehmen und vorsichtig zum Fenster zurückschleichen. Nun kehrt man zum Inn zurück und gibt Ferrari den Falken. Anschließend legt man sich ins Bett.

29.TAG

Sobald man das Inn verläßt, wird man verhaftet und in den Kerker gesperrt. Um das Vertrauen des Mitgefangenen (es ist Sharaf) zu erwecken, zeigt man ihm die Saphirnadel. Jetzt kann man ihn nach "pin", "underground", "escape", "Sharaf", "palace", "Raseir", "capture" und "equipment"



befragen. Um aus der Zelle zu kommen, geht der Kämpfer zum Tor und wendet Gewalt an ("break down gate"). Der Zauberer öffnet das Tor mit "cast open" (auf das Türschloß gerichtet), und der Dieb benutzt die Nadel zum Öffnen des Tors ("use pin"). Jetzt muß man seine Sachen aufnehmen ("get equipment") und in den bereits geöffneten Gang gehen ("enter passage"). In diesem Gang geht man links herum und folgt der Straße solange, bis Ad Avis erscheint. Er versucht, das Vertrauen unseres Helden zu erwecken. Zum Schein geht man darauf ein. Ad Avis führt uns zur "Forbidden City" in der Wüste. Es gelingt ihm nicht, das Eingangstor zu öffnen. Sobald man agieren kann, löst man dieses Problem mit Hilfe des Spiegels ("use mirror").

Es folgen nun Räume, in denen die vier Elemente eine Rolle spielen. Im ersten Raum macht man die Lampe an und verläßt den Raum nach links. Man gelangt zu einem kleinen Wasserfall. Hier geht man auf der rechten Seite ganz nach hinten zum Wasserfall und stellt sich auf das grüne Moos am Wasser. Wenn ein Holzstück den Wasserfall herunterkommt, gibt man "jump" ein. Unser Held springt jetzt auf das Holzstück. Wenn man auf der linken Seite in die unmittelbare Nähe des Landes kommt, springt man mit "jump" wieder ab.

Bevor man links hinten die Treppenstufen hinaufgehen kann, muß man das Problem der Höhle links lösen. Aus dieser Höhle kommt ein so starker Luftschwall, daß man es nicht schafft, einfach so daran vorbeizugehen. Der Kämpfer blockiert das Loch mit Felsen, indem man "use strength" eingibt, der Zauberer wendet "cast force bolt" auf die Öffnung an, und der Dieb benutzt sein Diebeswerkzeug ("use tools").

Jetzt geht man die Stufen hoch, rechts hinter dem Wasserfall entlang, bis zum Ausgang unten rechts. Im nächsten Raum muß man vorsichtig sein, daß man nicht zu weit nach vorne

geht und abstürzt. Der nächste Raum ist voll von feuerspeienden Geysiren. Man macht seinen Körper mit Wasser unempfindlich ("use water" - bei Bedarf wiederholen) und geht vorsichtig durch diesen Raum zum Ausgang hinten links. Im nächsten Raum geht man oben auf der Klippe ganz nach links. Der Kämpfer springt einfach runter ("jump"), der Zauberer kann mit "cast levitate" nach unten gelangen, und der Dieb seilt sich ab ("use rope").

Nun geht man auf die geschlossene Tür zu. Damit sich diese öffnet, muß man den Namen der Macht eingeben. Diesen findet man im Handbuch auf Seite 13. Jetzt kann man in den nächsten Raum gelangen, in dem sich viele Schatztruhen befinden, die man aber nicht beachten darf. Hinten links befindet sich die Ausgangstür. Jetzt steht man am Grabmal von Iblis. Man geht nach oben, Ad Avis erscheint, der sein wahres Gesicht zeigt und unseren Helden einsperrt. Man geht, nachdem man den Schock überwunden hat, nach unten rechts. Im Dunkeln leuchtet ein Gegenstand, der sich als magischer Ring entpuppt. Man nimmt ihn auf, und ein Djinni erscheint, der drei Wünsche erfüllen will. Bevor man sich entscheidet, fragt man nach "wishes", "master", "prophecy", "ring", "prowess" und "health". Nun gibt man nacheinander seine drei Wünsche ein: "wish for ...".

Der Kämpfer wünscht sich - in dieser Reihenfolge - "healing", "strength" und "teleport"; der Zauberer wünscht sich "healing", "magic" und "teleport"; der Dieb wünscht sich "healing", "agility" und "teleport". Unser Held wird nun nach Raseir zurückbefördert.

Das "Grande Finale" - Step by Step

30. TAG

Nun sind wir zum Endspiel gerüstet. Da dieses für die einzelnen Charaktere verschieden abläuft, beschreibe ich es

auch einzeln. Der Kämpfer geht nach Süden vor den Palast und kämpft mit den Wächtern ("fight guards"). Das Tor wird mit Gewalt geöffnet ("force gate"). Im nächsten Raum wartet man, bis der Wächter weggeht, springt dann vom Balkon ("jump") und kämpft gegen Khaveen. Falls man gleich zu gut ist und Khaveen besiegt, ohne daß dieser unserem Kämpfer das Schwert aus der Hand schlägt, muß man es noch einmal versuchen. Khaveen muß zunächst unserem Helden das Schwert aus der Hand schlagen, das man sich dann zurückholt ("get sword"). Dann schlägt man Khaveen dessen Schwert aus der Hand und gibt wieder "get sword" ein. Nachdem Khaveen weg ist, muß alles sehr schnell gehen. Die Tür oben rechts wird mit Gewalt geöffnet ("force door"). Im letzten Raum wird man zunächst von einer großen Statue rechts vorn angegriffen, der man sich durch "escape" entzieht. Jetzt muß man nach links laufen und die noch nicht angezündete Kerze umlaufen. Nun muß man einfach durch das Feuer auf Ad Avis zulaufen und ihn über die Brüstung stoßen.

Der Zauberer geht nach Süden und blendet die Wächter ("cast dazzle"). Die Tür wird mit "cast open" geöffnet. Im nächsten Raum wartet man, bis der Wächter gegangen ist. Jetzt kann man mit "cast calm" auf Khaveen diesen zum Gehen bewegen. Mit "cast levitate" gelangt man vom Balkon herunter. Nun läuft man ("run") zum Anfang der Stufen und gibt nacheinander "cast reversal" und "cast open" (jeweils auf die Tür) ein. Die angreifende Statue wird mit "cast trigger" abgewehrt, die noch nicht angezündete Kerze wird mit "cast fetch" bearbeitet. Jetzt muß man etwas nach links gehen und "cast force bolt" auf die Wand auf der linken Bildseite unten rechts neben dem Tor richten. Der Feuerball prallt von der Wand auf das Feuerbecken, das umfällt und auf Ad Avis stürzt.

Der Dieb gibt "sneak" ein und geht

ganz auf die rechte Bildseite in den Schatten. Wenn das Bild umspringt, befindet er sich links. Jetzt muß er sofort das Seil auf die Brüstung werfen ("use rope"). Der Wächter geht oben auf der Balustrade zunächst von links nach rechts. Das Hinaufklettern und das Verlassen der Balustrade nach links müssen sehr schnell passieren, bevor der Wächter rechts wieder erscheint. Unser Held gelangt in einen Harem. Hier geschieht alles automatisch. Sobald man wieder steuerbar ist, geht man nach links in den Raum der Eunuchen. Man gibt "sneak" ein und geht vorn hinter den Brunnen. Hier wartet man, bis der Eunuch nach links aus dem Bild verschwindet. Jetzt kriecht man in die Bildmitte zum Tisch. Wenn der Eunuch rechts aus dem Bild verschwunden ist, geht man vorsichtig zum Ausgang auf den Balkon. Jetzt trennt uns nur noch ein Abgrund von Ad Avis. Diesen überbrückt man mit dem Seil ("use rope"). Jetzt muß man nur noch über das Seil auf die andere Seite balancieren. Ist man drüben auf dem Sims angekommen, wirft man einen Dolch auf die noch nicht angezündete Kerze. Jetzt wird Ad Avis aufmerksam und fängt an, Feuerbälle zu werfen. Er kündigt dies aber immer mit Worten an. Sobald er spricht "duck" eingeben, um dem Feuerball auszuweichen.

Zwischen den Angriffen muß man sich auf dem Sims zum nächsten Pfeiler rechts begeben. Dort angelangt wirft man solange Dolche auf Ad Avis, bis dieser getroffen zu Boden sinkt.

Alle drei Charaktere werden am Ende mit einer Schlußzeremonie belohnt. Wenn man sich für die Position des PALADINS qualifiziert hat, erhält man außer 50 Bonuspunkten auch noch das Flammenschwert von Ra-keesh. Das Spiel ist mit voller Punktzahl gelöst. ■

Wolfgang Fröde

0,0000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPEZIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

**5er-
Pack**

für nur
20,- DM

**10er-
Pack**

für
ganze
30,- DM



- ▶ Sortiment nach Wahl!
- ▶ Solange Vorrat reicht!
- ▶ Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

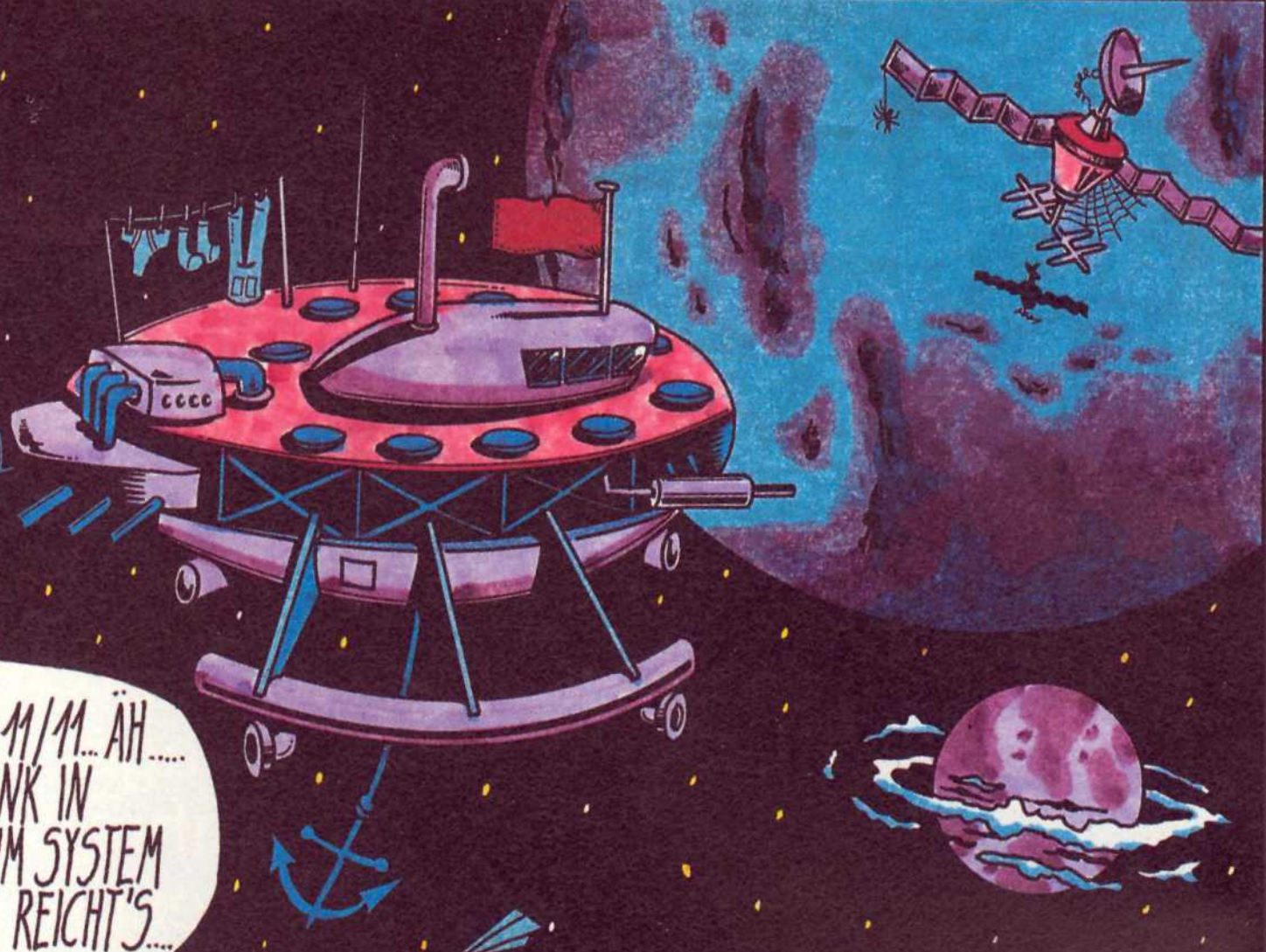
BAY 10

DONALD BUG



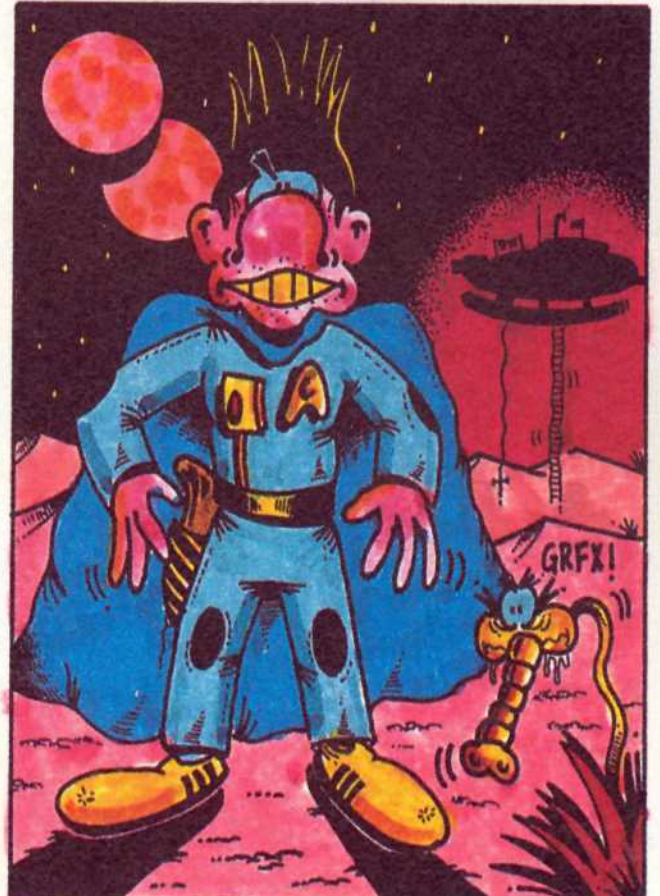
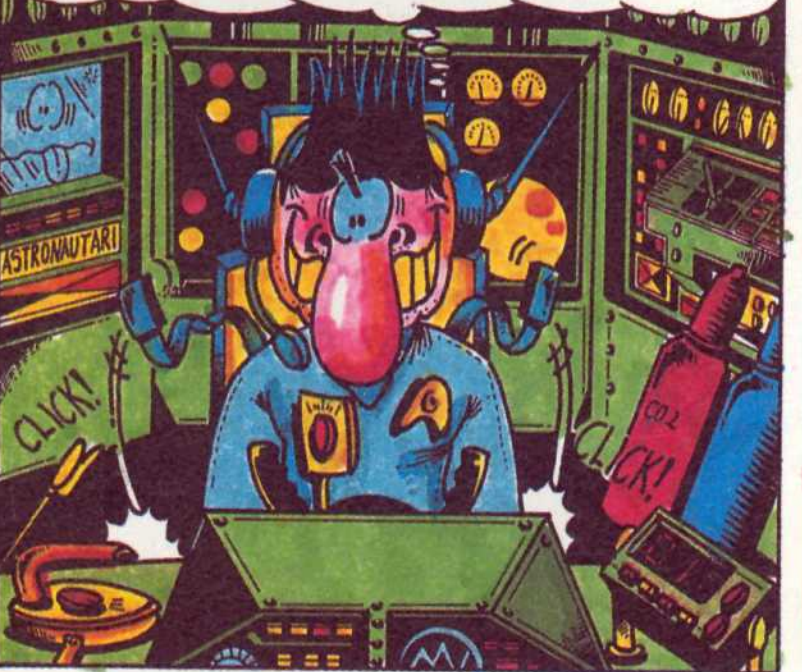
STERNZEIT 017-1113-AD/XSZ - B-15-1103C/ B-10-211, 17³ 000X...
COMMANDER - ADMIRAL DONALD BUG

KNALL
IM
ALL



COMPUTERLOGBUCH-EINTRAG 17-BAY-11/11... ÄH.....
0815 AC-T SINUS PI-3: EINSCHWENK IN
STANDARTORBIT DES TODESSTERNES IM SYSTEM
1275 - BIX-18/TR... SCHEISSE JETZT REICHT'S...

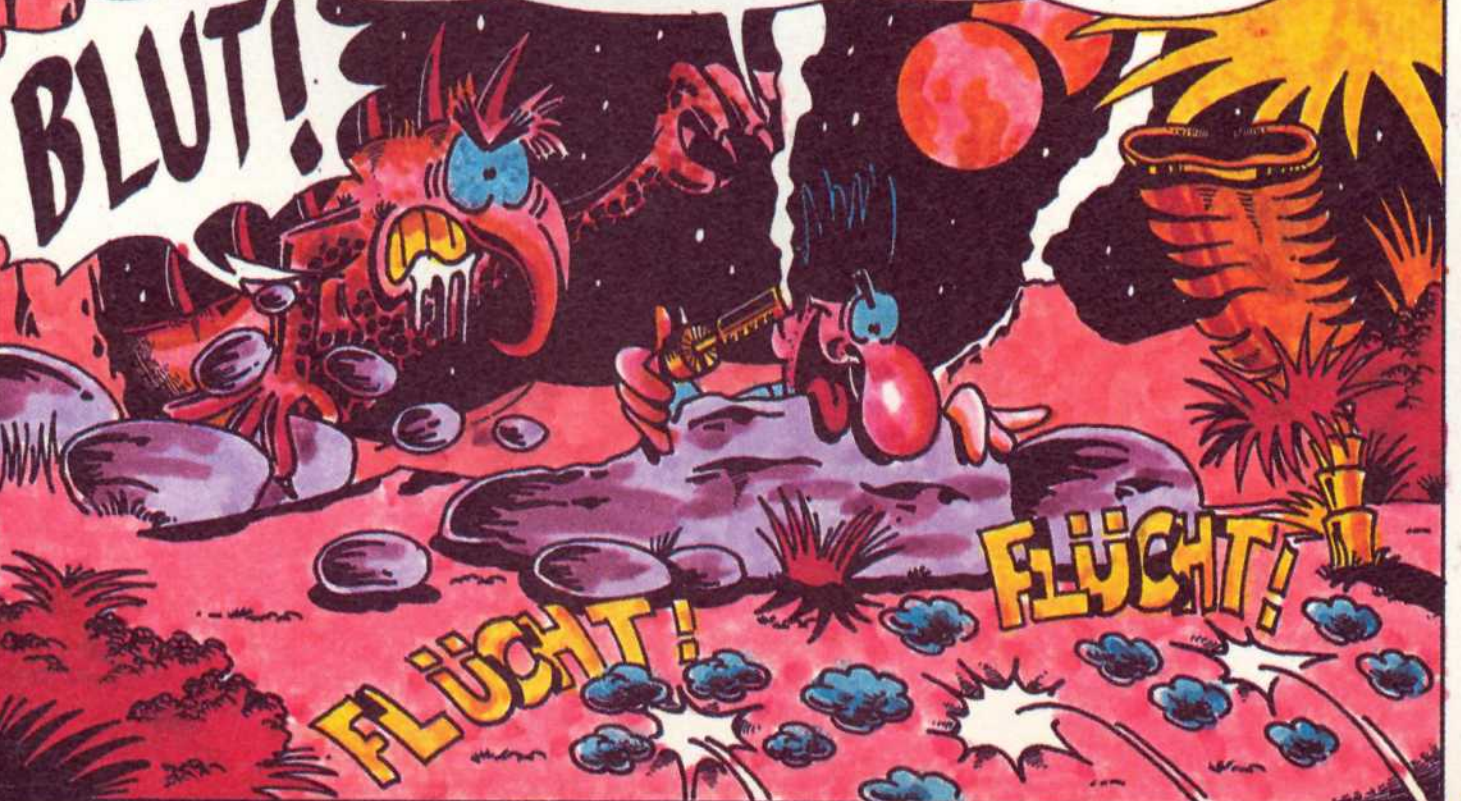
SO, JETZT GEHT'S AB IN'S ABENTEUER!
... IST SCHLIESSLICH EIN ACTIONPLA-
NET DER KLASSE C-111703-A9... (STÖHN!)

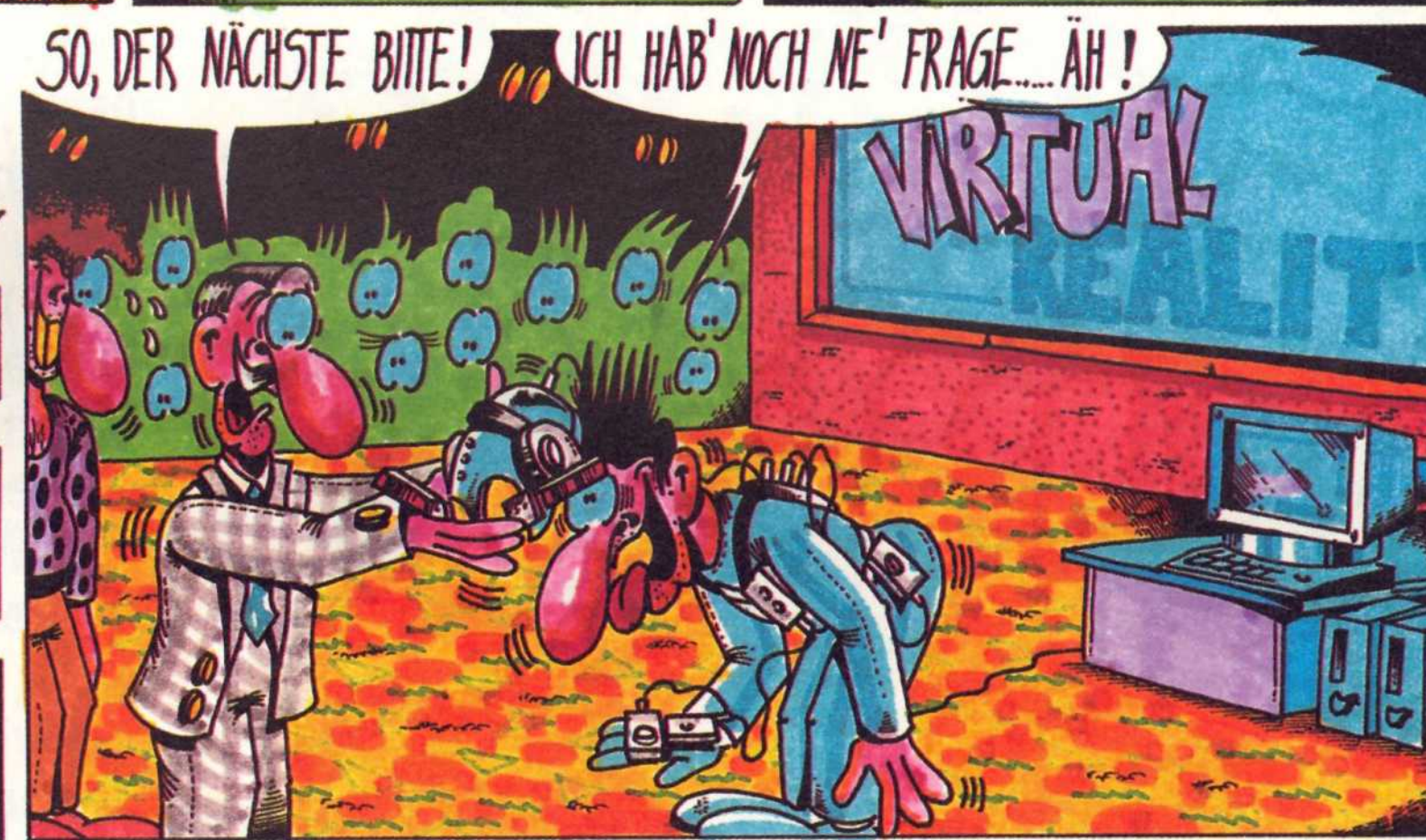
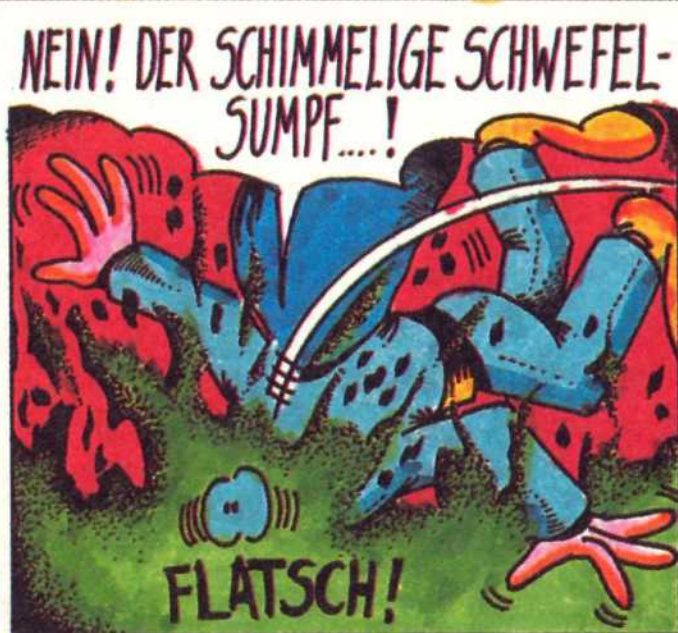
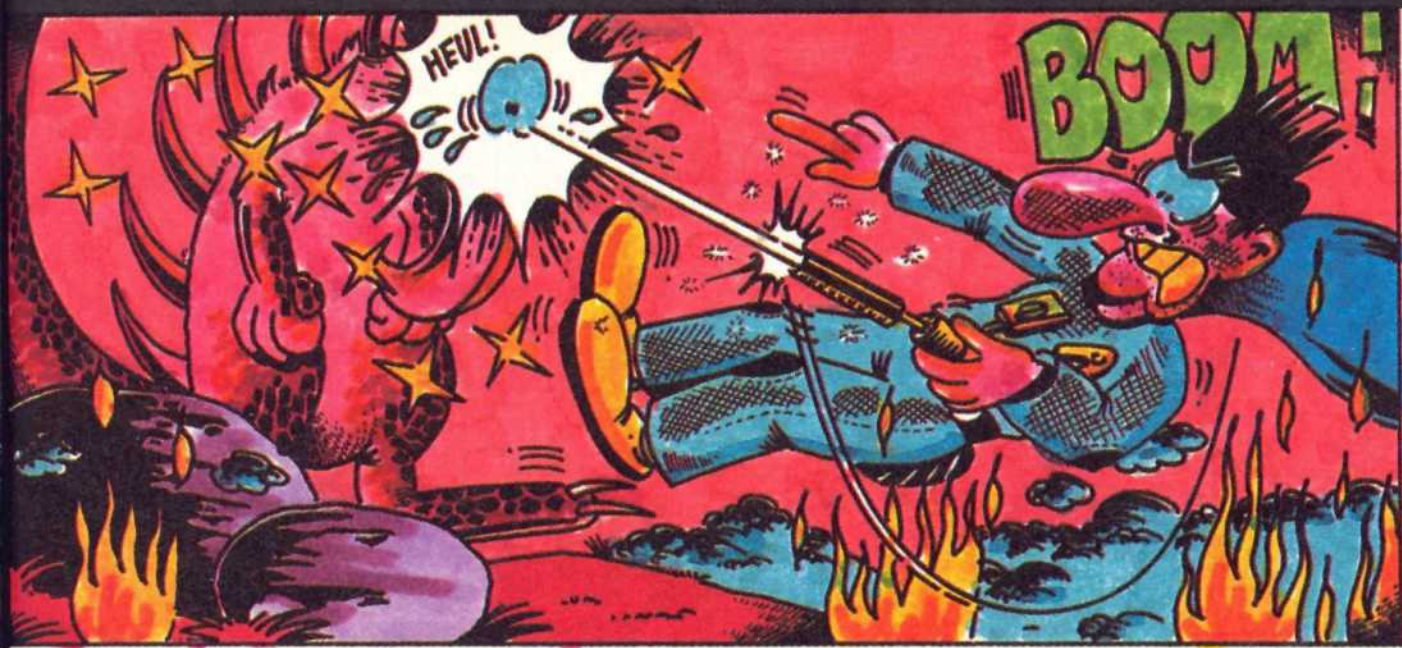


AH... (GURGEL!) PANIK WIDERLICHE
WELTRAUMALIENS GREIFEN AN.....



UAHAHAHAHA... ICH HAB' SIE IN DIE FLUCHT GESCHLAGEN!





” ...und Freitag

In den Räumen der Bundesprüfstelle (...für jugendgefährdende Schriften) in Bonn geben sich die Journalisten zur Zeit die Klinke in die Hand. Anlaß dazu gibt die frisch gebackene erste Vorsitzende der BPS, Elke Monssen-Engberding (40). Sie löste zum ersten März dieses Jahres den Juristen und 'Alt-Index-Hasen' Rudolf Stefen (65) in seiner Position als BPS-Zensor ab (siehe auch News ASM 05/91, Interview mit Rudolf Stefen ASM-MESSE-SPECIAL und Bericht ASM 06/91). Damit braust am Michaelshof im Bonner Stadtteil Bad Godesberg ein neuer, erstmals feminiener, Wind. Doch halt! Die ganze Wahrheit ist das nicht, denn auch Zensieren will gelernt sein - und da kann die 'Neue' munter aus dem vollen schöpfen, war sie doch im Anschluß an ihr zweites Staatsexamen 'Rudis' langjährige, rechte Hand.

In extenso multimedia:

NEWSLETTER
BPS-Report
Elke Monssen-Engberding

"Nicht so sehr Schreibtischtäter sein..."



da kommt Penthouse!"

Acht Jahre lang, bis sie vor vor dreieinhalb Jahren die Behörde verließ. Man muß schon hart gesotten sein, wenn man nach Jahren dann ein weiteres Mal in den Hallen der BPS die Cinderella spielt, und das auch noch (fast) völlig freiwillig... (o.k., den unfreiwilligen Part übernahm hierbei die Bundesministerin für Frauen und Jugend).

Wird sie nun neue Maßstäbe setzen, wird der Wind in der BPS mit Elke zur scharfen Brise, werden sich einschlägige Produzenten oder Verlage in Zukunft an der 'Index-Tante' die Zähne ausbeißen müssen? Fragen, die nicht ganz unberechtigt sind und in relevanten Kreisen gegenwärtig regen Gesprächsstoff bieten. Für letzteren braucht die Vorsitzende in der Öffentlichkeit gegenwärtig nicht zu sorgen. Ihr Terminplaner quillt, was Presse anbelangt, schon lange über: Talkshows, Podiumsdiskussionen, Dreharbeiten für Fernsehmagazine, Interviews für Tageszeitungen, Frauen- und Fachzeitschriften bis hin zum Herrenmagazin (das Interview für Penthouse führte übrigens Teresa Orłowski persönlich).

Elke Monssen-Engberding ist in aller Munde - multimedia. Für die Institution BPS ist es die Promotion schlechthin. Was macht die Frau so interessant? Ihr Job an sich, oder eher die Frau zwischen Schmuddel und Gewalt? ASM begab sich vorigen Monat in die Bundeshauptstadt, um sich brav einzureihen - ins Klinkenputzer-Spiel der Fachpresse. Zwischen den Dreharbeiten für die übernächste Folge des ARD-

Magazins 'Panorama' und einem Interview-Termin mit dem 'Spiegel' nahmen wir vor unserem Gegenüber Platz: dem charmantesten Zensor seit Gründung der BPS...

? In Rudi Stefens Fußstapfen gestiegen, kümmern Sie sich nun auf eine ganz besondere Weise um das Wohl der deutschen Jugend. Sex- und Gewalt-Schmuddeleien werden hier Ihren Alltag begleiten. Kann Sie angesichts dieser Tatsache überhaupt noch etwas erschüttern oder sind Sie Ihrer beruflichen Umwelt gegenüber schon zu abgebrüht?

! Ach doch! Egal, wie die Medien-Inhalte sind, gibt es doch immer wieder etwas, was bei uns - sagen wir mal - ein besonderes Empören und Erschauern hervorruft. Die Medien haben sich einerseits verändert, Zombie- und Kannibalenfilme beispielsweise sind total out, dafür sind aber andere Inhalte auf die Tagesordnung getreten.

? Welcher Art?

! Gerne werden also Vergewaltigungen gegen Frauen beschrieben. Was ich auch bemerkt habe - ich war ja bis vor dreieinhalb Jahren schon mal hier -, ist, daß die Inhalte von den Computer-Spielen drastischer, deutlicher geworden sind und andere Qualität angenommen haben. Früher konnte man zwar durchaus Flugzeuge sehen und Panzer - aber inzwischen sind es ja Menschen, die da auf dem Bildschirm in die Luft gejagt werden.

? An Sachkompetenz und Weitsicht scheint es Ihnen ja kaum zu mangeln. In dem Zusammenhang drängt sich mir förmlich die Frage nach Ihrer Vita auf: Wer also ist Elke Monssen-Engberding, und was bewegt eine Frau wie Sie dazu, einen solch' undankbaren Job anzunehmen?

! Nun, ich hab' ja 1979 bei der Bundesprüfstelle angefangen. Es war meine erste Tätigkeit nach dem Examen - ich bin Juristin - und bin 1987 weggegangen, auch aus dem Grunde, weil mir all diese Inhalte irgendwann zum Hals raushingen. Aber, wenn man einmal beim Jugendschutz war, merkt man schon, daß dies hier schon eine verantwortungsvolle und sehr effektive Tätigkeit ist. Es liegt nicht jedem, sich diesen Ärger aufzuhalsen, doch ich glaube, man kann damit ganz gut zurechtkommen. Man weiß vor allem, daß man am Ende des Tages etwas getan hat. Es gibt sicherlich Berufe, bei denen man das Gefühl nicht so hat.

Man ist eben nicht so sehr 'Schreibtischtäter', allein durch die Kontakte zur Presse und zum Hersteller.

? Sie sind verheiratet?

! Ja!

? Haben Sie Kinder?

! Ja, wir haben einen siebenjährigen Robert - der auch schon ab und an am Computer sitzt. Die Spielerei beschränkt sich aber in der Regel auf solche Games wie 'Trivial Pursuit'.

? *Wie lange und in welcher Funktion haben Sie im Vorfeld Ihrer Übernahme hier in den 'heiligen Hallen' der BPS de facto mit Stefan zusammengearbeitet?*

! Ich war etwa acht Jahre seine Stellvertreterin.

? *Thema 'Sex und Gewalt' - sicherlich inhaltliches Gros in der zu prüfenden Masse: Können Sie, Ihren Beobachtungen zufolge, anhand der unübersehbaren technischen Entwicklung auf dem Sektor der 'neuen Medien' eine thematische Verlagerung in den Bereichen Computer-Software und Video feststellen?*

! Direkt nicht, höchstens im Bereich Video: Wir bekommen überhaupt keine Pornos mehr und auch kaum noch Sex-Filmchen. Das ist genau das umgekehrte Pendant zu den Büchern. Da bekommen wir fast nichts, was mit Gewalt zu tun hat, sondern eher Porno, so wie Pornographie vom Gesetzgeber definiert wird. Wir hatten am Anfang unserer Tätigkeit auch Computer-Spiele, bei denen es um Sex ging, das ist aber auch ziemlich out. Wenn da was kommt, ist es fast immer Gewalt.

? *Wie oft befassen Sie sich direkt mit dem (Re-)zensieren angezeigter Produkte, wie häufig gehen Anträge auf Indizierungen bei der Bundesprüfstelle ein?*

! Nun, wir werden ja nur auf Antrag tätig. Antragsberechtigt sind die Jugendämter, die Landesjugendämter, die Obersten Jugendbehörden der Länder und das Bundesministerium für Frauen und Jugend. Und dann ist unsere Tätigkeit von der Antragsflut abhängig. Wir bekommen zur Zeit pro Monat zwischen 20 und 30 Indizierungsanträge. Man kann schon sagen, daß wir uns täglich mit solchen Medien befassen müssen.

? *Wie häufig flattern Ihnen darunter Anträge zu Computer-Games auf den Tisch? Was ist mengenmäßig mit derartigen Machwerken auf Videofilm oder in Form von Büchern?*

! Es handelt sich jetzt meistens um Videofilme und Bücher. Computer-Spiele zwar auch noch, aber nicht mehr soviel.

? *Da kann man ja schon von einem Trend sprechen, oder?*

! Ein Trend? Weiß ich nicht. Es mag vielleicht auch daran liegen, daß einfach die Schwelle zur Gewalt abgenommen hat - die Toleranzgrenze gewachsen ist. Es liegt natürlich auch daran, daß bei der vorhandenen Fülle an Spielen, die es auf dem Markt gibt, das Jugendamt erst einmal dahinter kommen muß, was es zu uns zu schicken hat.

? *Können Sie etwas darüber sagen, ob solch ein Trend eher als schlichte Mode- oder Saisonercheinung betrachtet werden kann, oder ob politische und gesellschaftliche, aktuelle Ereignisse auf den Verkauf, auf Verbreitung und Beliebtheit eines gewissen Themenbereichs Einfluß nehmen können? Ich denke da zum Beispiel an die jüngsten Ereignisse im Golfkrieg.*

! So etwas kann sicherlich beeinflussen. Ich denke da an eine Reihe von Kriegsfilmern, damals eben nur im Kino, als der Vietnam-Krieg beendet war. Ja, ich könnte mir vorstellen, daß also gerade im Computer-Bereich vieles kommt, wo eben dann auch fröhlich abgeschossen wird.

? *Nochmal konkret: Gibt es Produkte, die eindeutig aus den Geschehnissen um den Nahen Osten resultieren?*

! Wir haben bislang noch keine auf den Tisch bekommen.

? *Ihnen flattert nun ein Antrag auf Indizierung ins Haus. Wie gehen Sie innerhalb Ihrer Behörde vor, um entscheiden zu können, ob das Computer-Game denn wirklich jugendgefährdend ist und auf den Index wandert oder nicht? Wieviele Meinungen sind für eine Entscheidung pro oder contra Index erforderlich?*

! Wir sind also per Gesetz immer gehalten, alles einem Gremium vorzulegen. Es gibt auf der einen Seite das Dreier-Gremium, welches in Fällen 'offenbarer Jugendgefährdung' tätig wird, und dann gibt es das Zwölfer-Gremium, welches einmal im Monat tagt und bei der sog. 'einfachen Jugendgefährdung' nach Paragraph 1 im Jugendschutzgesetz tätig wird.

? *Wieviel Kollegen sind Ihnen dabei behilflich?*

! Nun, bislang waren es drei Juristen. Zur Zeit ist jedoch nur noch eine Kollegin hier vor Ort.

? *Nach welchen Kriterien gehen Sie bei der Zensur speziell von Computer-Games vor?*

! Unsere Tätigkeit besteht in erster Linie in der Prüfung, ob ein Vorgang ein Fall für das Dreier- oder Zwölfer-Gremium ist. Setzt natürlich bei uns voraus, daß wir das Computer-Spiel durchspielen. Wir können uns per Erlaß des Verwaltungsgerichts hier nicht auf die Beschreibung des Antragstellers verlassen. Und da haben wir manchmal schon Schwierigkeiten, auf die Stufe 3 zu kommen, denn man muß relativ geschickt sein. In kürzester Zeit zehn Mann abschießen - das gelingt uns dann auch nicht immer. Da müssen wir eben versuchen, solange zu trainieren, bis wir eben auf die Stufe 3 kommen.

? Rudolf Stefen wurde mit seiner Pensionierung ja nun Vorsitzender der 'Deutschen Gesellschaft für Jugendschutz e.V.' in Bonn. Da bietet sich eine engere Zusammenarbeit nahezu an. Wie stellen Sie sich ein solches Joint Venture zwischen BPS und DGJ vor?

! Es wäre schon schön, wenn Herr Stefen in dieser Richtung etwas machen könnte. Wir selbst dürfen insofern nicht, als daß wir niemanden auffordern können und dürfen, einen Antrag zu stellen. Im Rahmen des Möglichen ist ja auch in der Vergangenheit mit dem DGJ zusammengearbeitet worden.

? Herr Stefen hat seinerzeit den 'BPS-Report' samt 'Newsletter' ins Leben gerufen. Werden Sie den weiterhin publizieren?

! Wir haben mit Herrn Stefen die Vereinbarung getroffen, daß er selbst den BPS-Report, dann in ähnlicher Form, weiterführt. Natürlich ist in dem Zuge eine Titeländerung vonnöten. Inhaltlich wird der BPS-Report allerdings kaum verändert.

? Wie sieht die Marktentwicklung aus Ihrer Perspektive in den neuen Bundesländern aus?

! Ich bin davon überzeugt, daß - wie es in allen Sparten ist - jetzt sehr viel in den neuen Bundesländern vertrieben wird. Ich glaube, daß die Zensur auf die Art und Weise sicherlich wieder hochkochen wird.

? Inwieweit ist die BPS bislang 'drüben' rege geworden?

! In den fünf neuen Bundesländern sind wir ja auf die Jugendämter angewiesen. Da aber dort einfach noch das Know-How fehlt, wird erstmal recht wenig kommen. Ich hoffe, daß wir in naher Zu-

kunft auch dort etwas mehr bewirken können. Ich würde mir auch mehr Personal wünschen, um gerade dort verstärkt Aufklärungsarbeit zu leisten.

? Was tun Sie generell, 'hüben wie drüben', um Ihren Wirkungskreis zu vergrößern, um sich bekannt zu machen?

! Ich würde mir schon verstärkt wünschen, wenn wir über Flugblätter oder Mitteilungsblättchen unterstützt werden. Ich denke, nicht umsonst gibt es solche Krawalle an den Grenzen dort - werden beispielsweise die Polen so stark diskriminiert.

"Man muß ja nicht alles, was sich verkaufen läßt, produzieren."

? Glauben Sie eigentlich, daß bei näherer Betrachtung des mehr als umfangreichen Porno- und Gewaltszenen-Angebots in deutschen Wohnzimmern Ihr Engagement überhaupt greifen kann? Zahlt sich die Arbeit der BPS aus?

! Ich meine, wir können mit unserer Indizierung - und das weiß jeder - nicht einen flächendeckenden Jugendmedienschutz bewirken. Es gibt ältere Geschwister, den schwarzen Markt auf dem Schulhof, und die Wohnzimmer, die auch niemand kontrollieren kann und niemand kontrollieren will. Unsere Existenzberechtigung sehen wir in der Signalwirkung, die unsere Arbeit ja nun einmal hat. Der Verleger oder der Hersteller weiß dann: das ist hier in der Bundesrepublik noch machbar, und das nicht. Zumindest droht dann die Indizierung.

? Eine sehr persönliche Frage: Wenn Sie mit mehr oder minder phantasiebehafteten Machwerken, vor allem aus dem Bereich Pornogra-

phie, konfrontiert werden, bleiben Sie dann eigentlich cool? Wie können Sie eine Häufung dessen eigentlich - auf Dauergesehen - durchhalten?

! Ich muß ganz ehrlich sagen: Wir haben überhaupt keine mehr hier, deswegen kann ich Ihre Frage nicht beantworten. Wir haben also ein oder zwei Bücher in der letzten Zeit gehabt, die ich auch selber gelesen habe. Die waren ja so primitiv geschrieben, daß ich mir gesagt hab': Mag lesen, wer möchte, aber ich nicht gerne. Es kommt ja auch hinzu, daß die meisten Pornos für Männer gemacht sind. Bei Frauen ist da einfach ein gewisses Desinteresse vorhanden. Ich weiß nicht, woran es liegt - und für den Film kann ich also gar nicht sprechen, weil ich in letzter Zeit gar keinen mehr gesehen hab'. Und wenn jemand am Computer Frauen vergewaltigt, nun, da kann ich weiß Gott keine Anregung mehr finden. Aber an Computer-Spielen haben wir da auch fast nichts mehr.

? Wenn Sie könnten, wie Sie wollten: Auf welche Weise würden Sie gegen die einschlägigen Hersteller indizierungsreifer Produkte vorgehen?

! Ich würde nie den Hersteller verurteilen, der etwas auf den Markt bringt. Dennoch wünsche ich mir eine stärkere Selbstkontrolle. Mir wäre es am liebsten, wenn wir hier gar nichts mehr bekommen. Man muß ja nicht alles, was sich verkaufen läßt, produzieren.

? Was tun Sie an Ihrem Feierabend? Am Computer spielen? Videoschauen?

! Nee. Höchstens mal computer-spielen mit unserem Kleinen. Der spielt so furchtbar gern 'Vier gewinnt' - und 'Memory'. □

Matthias Siegl

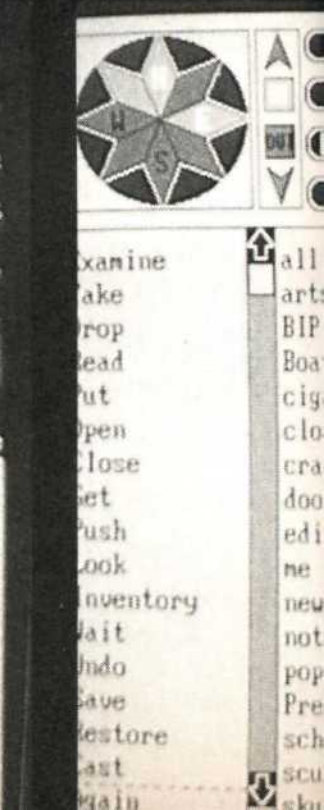
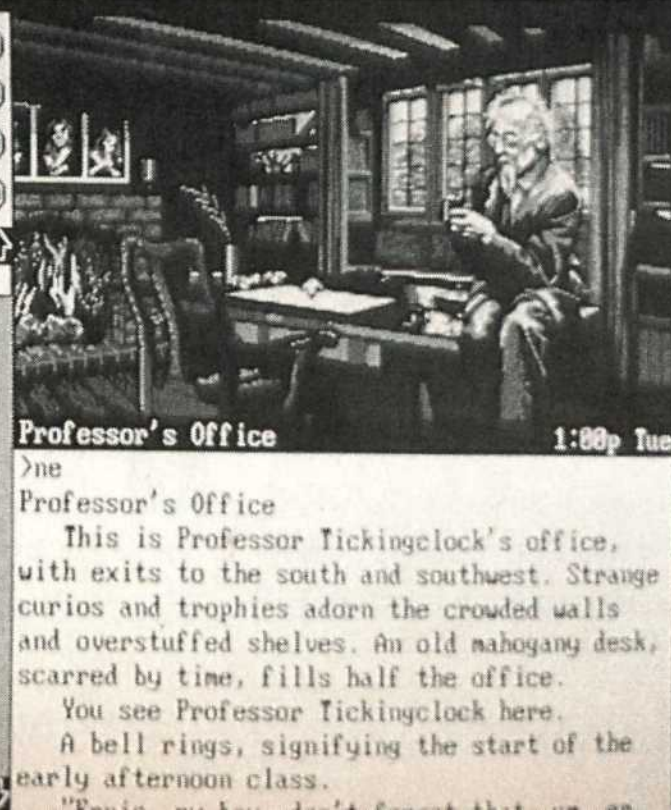
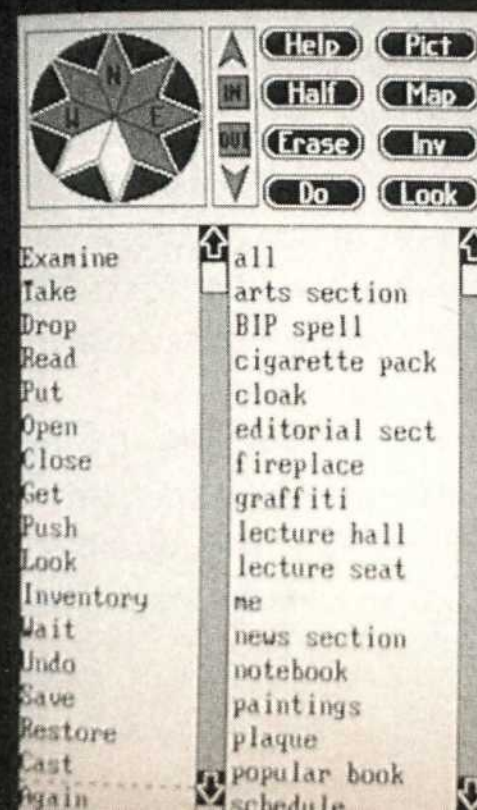
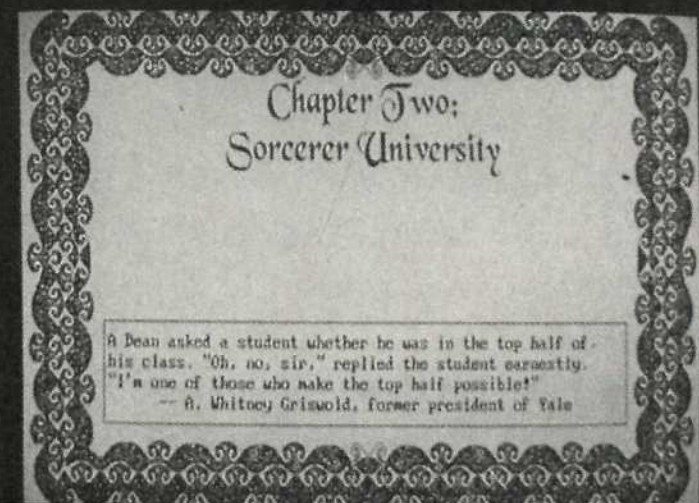
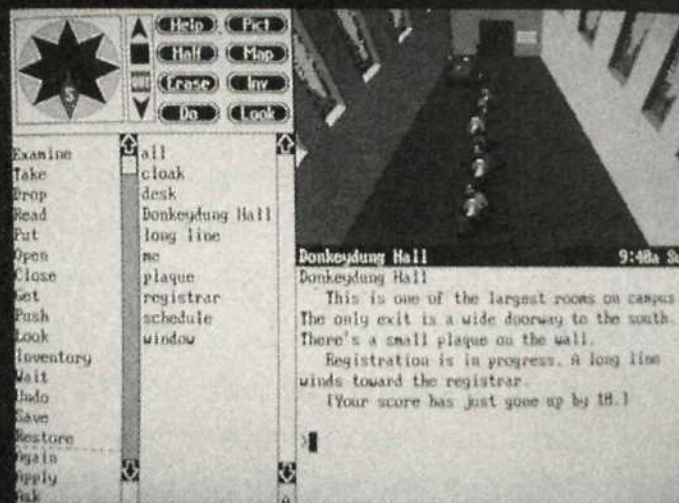
WE

Das Spiel läuft in acht Kapiteln ab, die jeweils an verschiedenen Schauplätzen stattfinden. Der Spieler schlüpft in die Rolle



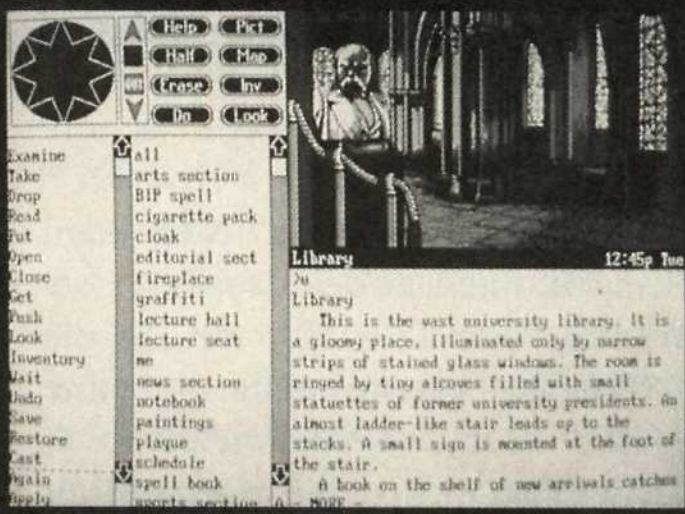
MAN FRAUEN

von Ernie Eaglebeak, dessen Ziel es ist, an der Zauberer-Universität zu studieren, um ein großer Zauberer zu werden. Im gesamten Spiel sind 1000 Punkte zu erreichen. Die jeweiligen Punktzahlen stehen in Klammern. In den ersten beiden Kapiteln sind Variationen zu der von mir beschriebenen Lösung möglich. Im Rest des Spiels muß die beschriebene Reihenfolge nahezu eingehalten werden.





VERZAUBERT



1. Kapitel: Escape

Das Spiel beginnt in meinem Zimmer. Mein böser Stiefvater Joey Rottenwood hat mich eingesperrt, da er nicht möchte, daß ich an der Uni studiere. Bevor er in mein Zimmer stürmt, um mir dies mitzuteilen, öffne ich meinen Schreibtisch und nehme mein Anmeldeformular an mich. Im Schreibtisch liegt auch ein von mir verfaßter Liebesbrief an meinen heimlichen Schwarm Lola. Mein Stiefvater droht mir, mich in 3 Stunden abholen zu lassen und mich für 7 Jahre fortzuschaffen, damit aus mir ein richtiger Mann wird. Nachdem er mein Zimmer verlassen hat, mache ich mich daran zu entkommen. Zunächst nehme ich aber wieder mein Anmeldeformular an mich. Ich habe 3 verschiedene Möglichkeiten entdeckt, mein Zimmer zu verlassen.

Die Flucht

Möglichkeit 1:

Ich nehme den Heuhaufen, öffne das rechte Fenster und werfe das Heu hinaus. Nun öffne ich auch das linke Fenster und springe hinaus (3/3).

Möglichkeit 2:

Ich gehe nach Norden, öffne die Tür, nehme den Pinkelpott und entdecke ein Gitter im Boden, daß ich öffne ("open grate") (3/3). Nun kann ich nach unten gelangen.

Möglichkeit 3:

Ich gehe nach Norden, hole den Pinkelpott, gehe in mein Zimmer zurück, leere den Pinkelpott über dem Feuer aus ("empty potty on fire"), woraufhin dieses ausgeht. Jetzt kann ich durch den Kamin aufs Dach klettern (3/3) und durch 'Süden' nach unten gelangen.

Ich lande bei allen drei Möglichkeiten in einer Gasse (5/8). Ich nehme den flachen Stein, unter dem sich ein rostiger Schlüssel befindet, den ich aber leider nicht nehmen kann, da Minnie Beancounter ihren Fuß auf den Schlüssel gestellt hat. Also schubse ich sie zur Seite und nehme den Schlüssel. Der Weg nach Osten zur Straße ist aber leider wieder versperrt, da sich dort mein Stiefvater aufhält.

Also öffne ich die Tür zum Schuppen mit dem gefundenen Schlüssel, gehe hinein (8/16), nehme die Overalls und ziehe diese an. Nun kann ich von der Gasse aus nach Osten gehen, da man mich für den Gärtner hält. Ich gelange nun automatisch zur "Sorcerer University" (10/26).

Der Spaß kann beginnen

2. Kapitel: Sorcerer University

Hier muß ich nun bis Donnerstag nachmittag alle Vorlesungen besuchen bis auf "Physical Skills 101". Die Liste, die Anfangszeiten und die Orte befinden sich auf meiner dem Spiel beiliegenden "Registration Form", die ich auch gleich zu Beginn dieses Kapitels benötige. Ich stelle mich an die lange Schlange und warte, bis ich mich einschreiben kann. Hierzu werden mir 3 Fragen gestellt, die ich mit Hilfe der "Registration Form" beantworten kann.

Diese 3 Fragen sind von Spiel zu Spiel unterschiedlich (12/38). Bei der Anmeldung habe ich auch mein Zauberbuch erhalten, in dem sich der BIP-Zauberspruch befindet, mit dem ich Musik machen kann. Im *Batguano Court* kann man jetzt täglich eine Zeitung nehmen und diese lesen. Rechtzeitig um 1 Uhr begeben sich in die *Meltingwolf Hall* und höre mir meine

erste Vorlesung "Mythology 101" an. Sobald die Vorlesung beginnt, muß man sich Notizen machen ("write in notebook"). Dann gibt man am besten "listen to professor" und so lange "again" ein, bis die Vorlesung zu Ende ist. Bevor ich zur nächsten Vorlesung gehe, schaue ich mich ein wenig in der Gegend um.

Um 4 Uhr beginnt in der *Meltingwolf Hall* die Vorlesung "Ethics 101". Auch hier mache ich wieder Notizen. Nach der Vorlesung kann ich nun bis 8 Uhr die Uni erforschen.

Um 8 Uhr gehe ich in die *Tappa Kegga Bru*. Um 8.15 Uhr erhalte ich automatisch die SKONN-Zauberkiste, die ich öffne (4/42). Ein Blick ins Zauberbuch zeigt mir, daß der SKONN-Zauber die "bust size" erhöht. "Bust" kann auf zwei Weisen verstanden werden: Büste oder Brust. Nun ist es spät genug. Ich gehe in mein Zimmer und lege mich schlafen. Falls es noch nicht 10 Uhr ist, muß man warten.

Der Morgen danach...

Am nächsten Morgen nimmt man alle Gegenstände wieder an sich und geht zum *Batguano Court*, wo man wieder die neueste Zeitung liest. Kurz vor 9.30 Uhr gehe ich in die *Meltingwolf Hall* zur Vorlesung "Spellcasting 101".

Bevor die Vorlesung beginnt, erinnert mich Professor Tickingclock an die Einladung zum Abendessen in seiner Wohnung um 7.30 Uhr. Ich darf auch nicht vergessen, Notizen zu machen. Während der Vorlesung werde ich dreimal aufgefordert, den BIP-Zauberspruch anzuwenden. Nach der Vorlesung gehe ich nach oben in die *Library*. Hier nehme ich das populäre Buch, das den Titel "Endgame Surprise" trägt, was beim Endspiel von Bedeutung ist (5/47). Um weiter nach oben zu kommen, wende ich den SKONN-Zauberspruch auf die Büste

an ("cast SKONN spell"). Im Magazin der Bücherei (*In the Stacks*) (15/62) finde ich die KABBUL-Zauberkiste, die ich öffne (9/71). Der KABBUL-Zauberspruch erweckt verlorene Seelen wieder zum Leben.

Nun kehre ich in die *Meltingwolf Hall* zurück, wo ich mir um 1 Uhr die Vorlesung zum Thema "General Magic 101" anhöre. Jetzt kann man sich bis 7 Uhr in der Gegend umsehen. Falls man möchte, kann man an den Sportübungen "Physical Skills 101" im *Sorcerer Stadium* von 4 bis 6 Uhr teilnehmen.

Um 7.30 Uhr findet man sich pünktlich in der *Housemaster's Suite* ein. Hier fällt mir sofort ein exquisites Surfbrett auf, das ich aber nicht nehmen kann, da es durch Magie geschützt ist. Sobald der Professor eingeschlafen ist, schläft man mit dessen Frau und verläßt die Wohnung.

Nun gehe ich in die Kneipe *I Phelta Thi* ("I felt a thigh = Ich habe einen Schenkel gespürt). Nach kurzer Zeit fällt mir das betrunkene Gretchen in die Arme. Sie ist die Tochter des Präsidenten Snowbunny. Sie bittet mich, sie nach Hause zu tragen. Ich bringe sie in mein Zimmer und lege sie auf mein Bett. Sie schläft ein, ich durchsuche sie, finde den Schlüssel zum Haus des Präsidenten, gehe zu dessen Haus, öffne die Tür mit dem Schlüssel und gehe hinein (15/86).

Im Haus des Präsidenten

President's House

Ich finde hier die FRIMP-Zauberkiste, die ich öffne (4/90). Der FRIMP-Zauberspruch macht es möglich, daß Dinge sich für kurze Zeit in die Luft heben. Nun kehre ich in mein Zimmer zurück und schlafe bis zum nächsten Morgen.

Am Donnerstag nehme ich alle Dinge auf, gehe zum *Batguano Court* und

lese die Zeitung. Um 9.30 Uhr höre ich mir in der *Meltingwolf Hall* meine letzte Vorlesung an: "Math & Science 101". Am Ende der Vorlesung warte ich, und meine Mutter erscheint, um mir einen Talisman in die Hand zu drücken (40/130).

Die Katastrophe

Danach bricht die große Katastrophe über die Uni herein, die, als ich wieder erwache, verlassen ist. Ich nehme die "ancient map", "cigarette pack", "embossed key", "notebook", "spell book" und "registration form" auf. Mit Hilfe des FRIMP-Zauberspruches hebe ich die Falltür an, die sich dann öffnen läßt. Ich steige hinab (10/140) und lande in einem Buchstabenlabyrinth (*Maize Room*). In jedem Raum befindet sich ein Buchstabe.

Die simulierte Rettung

Die richtige Reihenfolge ist die Buchstabenfolge *THIS WAY OUT* (SE-S-E-E-SW-W-S-W-W). Nun kann ich nach unten in den *Secret Society Meeting Room* (10/150), wo ich die DISPAR-Zauberkiste nehme und öffne (9/159). Der DISPAR-Zauberspruch macht es möglich, den Zauber, der auf einem Gegenstand lastet, zu entfernen. Nun gehe ich durch das Labyrinth (der Weg ist egal) zurück in die Uni.

Jetzt geht's in die *Housemaster's Suite* zurück, und ich kann mit Hilfe des DISPAR-Zauberspruches an das Surfbrett gelangen (25/184). Hinter dem Surfbrett entdecke ich eine weitere Zauberkiste, die ich öffne (9/193). Ich erhalte den BLUBBA-Zauberspruch mit dessen Hilfe ich einen Wal herbeizaubern kann.

Bevor ich die Universität verlasse,

gehe ich noch in das *Simulation Lab*.

Ich setze mich auf den Stuhl, und eine Simulation läuft ab, in der ich über weitere Zaubersprüche verfüge.

Die richtigen Schritte sind: "cast gub spell on tree" (der Baum wird morsch und fällt um), "cast zem spell on me" (ich werde stärker), "south" (ich überquere den Burggraben über den liegenden Baum, ich höre einen Hilfeschrei aus der Burg), "attack the dragon with the sword", "cast vai spell on ivy" (das Efeu wächst an der Wand hoch, so daß ich hinaufklettern kann), "up" (hier finde ich eine angekettete Frau, die von einem sich senkenden Pendel bedroht wird), "pull lever" (das Pendel hält an), "untie damsel" (ich binde die Frau los). Nun ist es egal, was man tut, man kehrt automatisch auf den Stuhl zurück, und die Simulation ist beendet (3/196).

Nun kann ich die Universität verlassen. Ich gehe zum *Boat Dock* und lege das Surfbrett ins Wasser. Um zur ersten Insel zu gelangen, stelle ich die linke Einstellskala auf 6 und die rechte auf *TICK*. Jetzt stelle ich mich auf das Brett und drücke den Knopf.

3. Kapitel: The Island of Lost Soles

(20/216).

Dies ist die Insel der Wortspiele. "Soles" = Sohlen ist phonetisch gleich mit "souls" = Seelen. Auf dieser Insel geht es darum, 80 in Gegenstände verwandelte Personen wiederzubeleben. Dies geht jeweils mit Hilfe des KABBUL-Zauberspruches.

Jede Menge Wortspiele

Meadow

Der erste Gegenstand, der zu verwandeln ist, ist das Feuer (blaze):

Also "cast KABBUL spell on Blaise" (1/217). Das Problem liegt darin, daß

man den Zauberspruch nicht auf den Gegenstand anwenden kann, sondern den richtigen Vornamen finden muß. Falls man festhängt, ist im Spiel eine lange Liste von Vornamen.

Den KABBUL-Zauberspruch muß man anwenden auf:

CHARLIE (charred grass of the lea = verbranntes Gras der Wiese) (1/218)

ASHBY (Ash-bee, ein Insekt) (1/219)

BERNIE burned knee, das verbrannte herumliegende Knie) (1/220),

CHARLOTTE (charred lot = das verkohlte Stück Land) (1/221)

In the Forest

Weiter geht es mit:

GAIL (gale = starker Wind) (1/222)

ERNEST (urn - nest, die Urne, die im Vogelnest liegt) (1/223)

WOLFGANG (wolf-gang, die Meute Wölfe) (1/224)

WOODROW (wood-row, Hecke) (1/225)

LEIF (leaf, das Blatt) (1/226)

ROBIN (= Rotkehlchen) (1/227) und

DAWN (= der Sonnenaufgang) (1/228)

West of House

Hier wird der KABBUL Zauberspruch angewendet auf:

JACK (Wagenheber) (1/229),

JIM (gym - large metal playset, Schaukel und Klettergerüst) (1/230)

CARMEN (car - men, Männer im Auto) (1/231)

MIKEY (my key - mein Schlüssel) (1/232)

PEG (Wäscheklammer) (1/233)

BELLE (bell - beleuchteter Klingelknopf) (1/234)

MATT (mat - Matte vor der Haustür) (1/235)

DOLLY (handtruck, Handkarre) (1/236)

Nun öffnet man die Haustür und geht ins Haus.

Living Room:

Hier kann man zunächst die Zeitschrift, die Inschrift und den Kontoauszug lesen. Dann wendet man den KABBUL-Zauberspruch an auf:

PIERRE (stuffed moose, ausgestopfter Elch; Bedeutung ist mir nicht klar) (1/237)

TY (the silk neck ornament = tie, Schlips) (1/238)

ADLAI (false claim, falsche Behauptung, ad = nahezu, lie = Lüge) (1/239)

KITTY (in Kartenspielen, der Einsatz, der von allen Mitspielern zu Beginn des Spiels gezahlt wird, und den der Gewinner erhält) (1/240)

ADAM (im amerikanischen Englisch ist die Aussprache gleich mit Atom = tiny particle) (1/241)

NICHOLAS (auf dem accounting statement steht, daß man nicht fotokopieren soll, also: nick bedeutet schummeln, aber auch kopieren, less = weniger) (1/242)



Nicht nur im Stadion geht's rund

Nun wird der Safe geöffnet, in dem sich weitere Gegenstände befinden, die mit dem KABBUL-Zauberspruch wiederbelebt werden:

BUCK (amerikanisches Wort für Dollar) (1/243)

PENNY (cents, Münzen) (1/244)

JULES (Aussprache wie jewels = Juwelen, im Safe liegen gems = Juwelen) (1/245)

Jetzt muß man das gesetzliche Dokument lesen, das sich als Testament ent-

puppt (engl.: will). Die Lösungen der einzelnen Zeilen lauten (KABBUL-Spell anwenden):

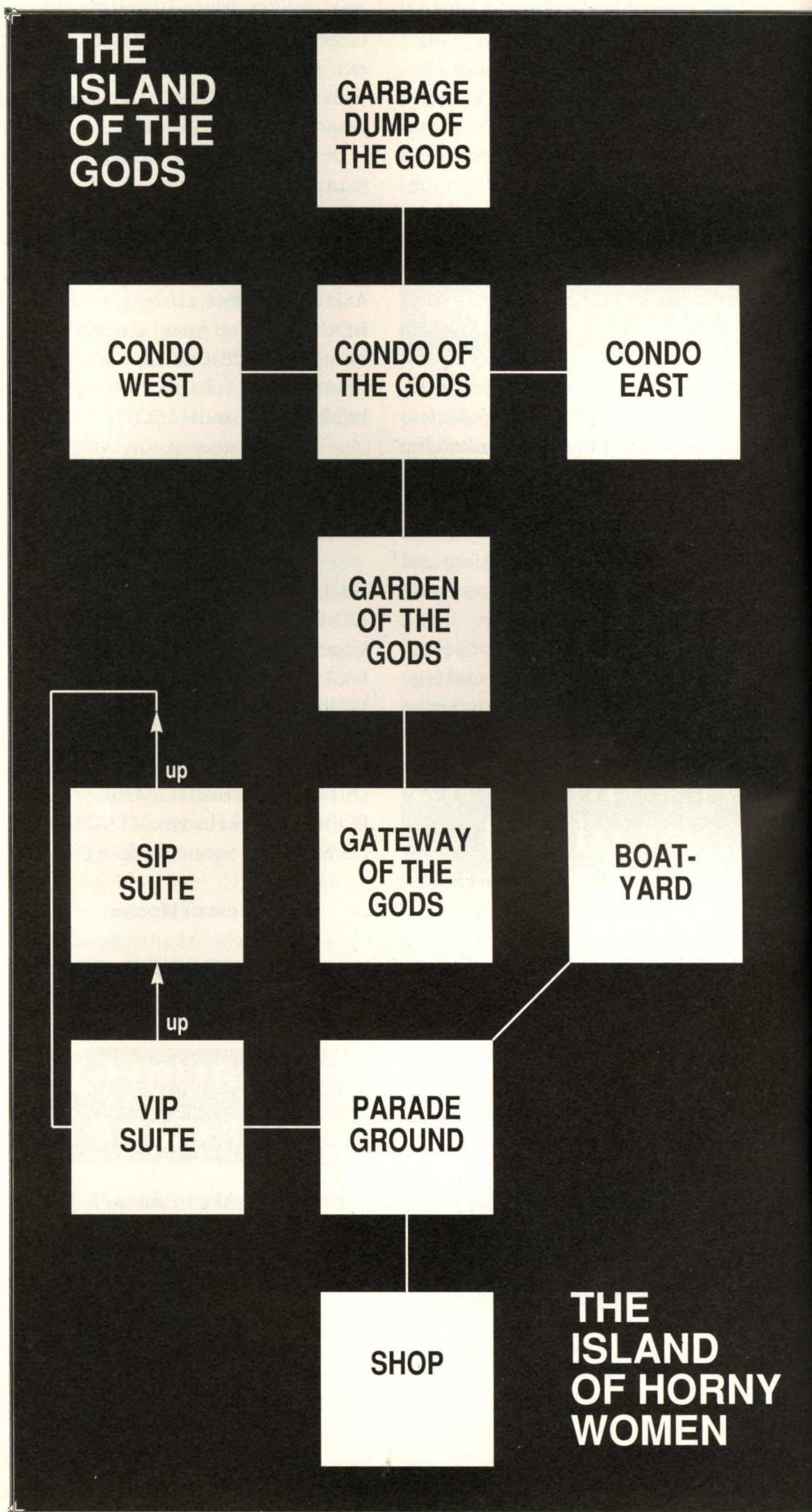
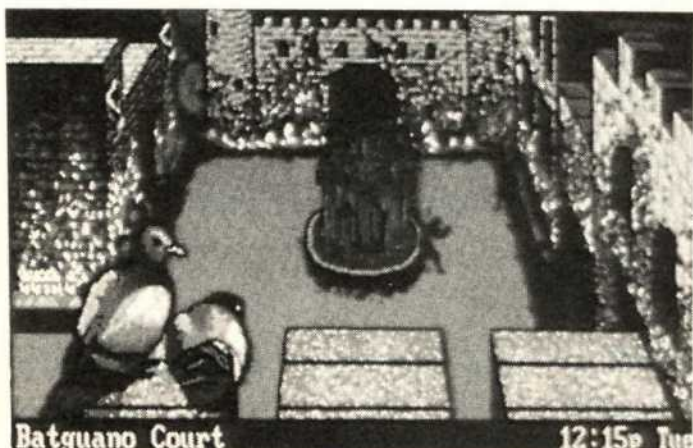
1. Zeile: WILHELM (will = Testament, helm = das Schiffssteuer) (1/246)
2. Zeile: WILLIE (will = Testament, E = 5. Buchstabe des Alphabets) (1/247)
3. Zeile: WILMA (will = Testament, ma = Kurzform für Mutter) (1/248)
4. Zeile: WILBUR (will = Testament, burr = der "seed container", die Schote oder Hülse) (1/249)
5. Zeile: WILLIAM (will = Testament, yam ist amerikanisches Englisch für "sweet potato") (1/250)
6. Zeile: WILTON (will = Testament, ton = 2000 Pfund Gewicht) (1/251)

Zum Schluß darf man natürlich nicht WILL, das Testament selbst, vergessen (1/252). Nun geht man nach Osten in die

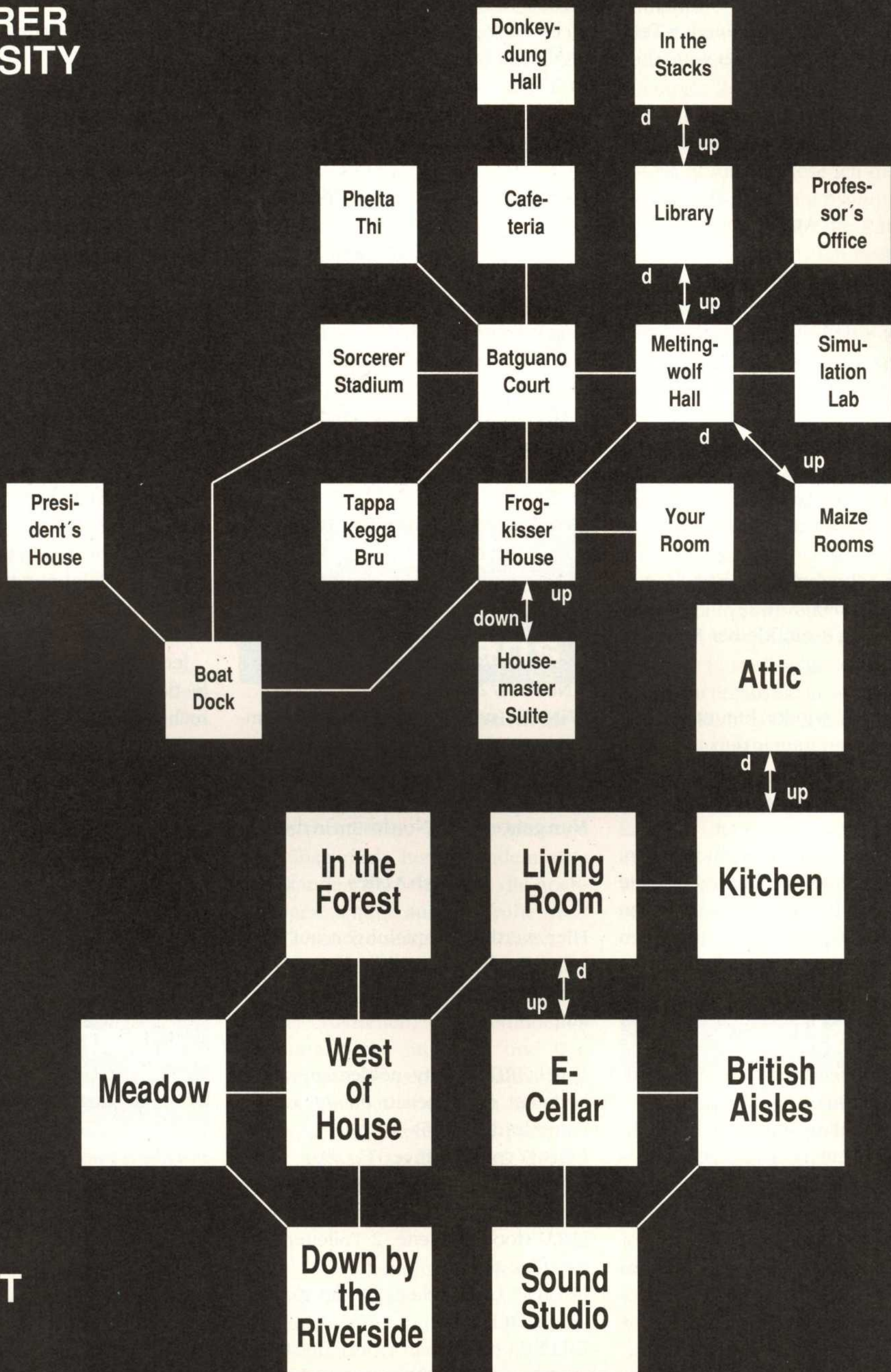
Kitchen

Hier wendet man den KABBUL Zauberspruch auf folgende Dinge an:

- SHERRY (das Getränk, nutty wine) (1/253)
- FRANK (Abkürzung für Frankfurter Würstchen, hot dog) (1/254)
- PAT (a small square of butter, ein kleines Stück Butter) (1/255),
- PATTY (a pie, circle of beef, die Leberpastete) (1/256),
- RICKY (rickey ist ein nichtalkoholischer "long drink" aus Limonensaft und Orangensaft) (1/257)
- STU (stew, hearty soup, die herzhaft)



SORCERER UNIVERSITY



THE ISLAND OF LOST SOLES

Suppe mit Fleisch und Gemüse) (1/258)

WALDO (wall = Wände, dough = Teig, die Wände sind wieder frei vom Teig) (1/259)

Jetzt geht es hinauf auf den Dachboden.

Attic

Hier wendet man den KABBUL-Zauberspruch auf folgende Dinge an:

BO (bow = tied ribbon, Haarschleife, auch Fliege (statt Schlips) (1/260)

BUNNY (ist ein junges Kaninchen) (1/261)

KERMIT mitt = dog's glove, Handschuh, ker bleibt unklar) (1/262)

TEDDY (Koala bear) (1/263)

TOM (Tomcat ist der Kater, male cat) (1/264)

BILL (der Schnabel eines Vogels, z.B. der Ente) (1/265)

KNUTE (newt = ein kleiner Salamander) (1/266)

Jetzt gehe ich wieder hinunter, nach Westen, und hinunter in den

E - Cellar

Hier befinden sich lauter Buchstaben. Die zu suchenden Namen enden alle auf den Laut [i:], also muß man den KABBUL-Zauberspruch anwenden auf:

ARCHIE (curved letter, arch = Bogen) (1/267)

HARDY (firm letter, firm = fest, hart, also: hard) (1/268)

CONNIE (hustling letter, hustle = stehlen, Kunden mit Tricks fangen, con = betrügen) (1/269)

GABBY (chatty letter, gab = chat = quasseln, schwätzen) (1/270)

LUCY (slutty letter, slut = Schlampe) (1/271)

DUSTY (powdered letter, dust = Staub) (1/272)

BETTY (wagering letter, wager = bet =

wetten) (1/273)

LACEY (fringed letter, fringe = Franse, lace = Spitze) (1/274)

GOLDIE (shiny metal letter, gold) (1/275)

DAISY (disorientated letter, daze = benommen machen) (1/275)

Nun gehe ich nach Süden in das

Sound Studio

Hier wird der KABBUL Zauberspruch angewandt auf:

MELODY (tuneful song, Melodie) (1/277)

CAROL (Christmas song) (1/278)

BLAIR (blare = Lärm) (1/279)

CY (sigh = weary moan = seufzen) (1/280)

HUMPHREY (silent vaccum tube = hum free) (1/281)

MIKE (microphone = recording device) (1/282)

NOEL (die Frauen lassen beim Sprechen den Buchstaben L weg, also no L = Noel) (1/283)

WINNIE (whine = wimmern, Gewimmer = plaintative, distressed cry) (1/284)

Nun geht es nach Nordosten in die

British Aisles

Hier werden Anspielungen auf britisches Englisch gesucht. Also wird der KABBUL-Zauberspruch angewandt auf:

GAYLORD (dainty nobleman, gay = bedeutet nicht genau dainty, nobleman = lord) (1/285)

BOBBY (police officer) (1/286)

LAURIE (lorry ist im amerikanischen Englisch: truck) (1/287)

LULU (loo = Toilette, 2 Toiletten: loo loo) (1/288)

LUCILLE (seal = Siegel, toilet closure: loo seal) (1/289)

BILLY (a policeman's club, der Gummi knüppel) (1/290)

Ich verlasse das Haus und gehe zu

Down by the Riverside

Hier wird der KABBUL-Zauberspruch angewandt auf:

BARB (fish hook point, Fischhaken) (1/291)

ROD (fishing pole, Angel) (1/292)

BROOKE (small stream = brook = Bach) (1/293)

BRIDGITTE (pronounced span = bridge it, überbrücke es) (1/294)

CLIFFORD (walled crossing = cliff ford) (1/295)

SANDFORD (gritty crossing = sand ford) (1/296)

Nun gehe ich nach Nordwesten zum Strand zurück. Da ich alle 80 verlorenen Seelen wiederbelebt habe, erhalte ich zur Belohnung einen großen Schlüssel.

Jetzt steige ich auf das Surfbrett, stelle die linke Einstellskala auf 4, die rechte auf PIG und drücke den Knopf.

Das Adventure im Rückwärtsgang

4. Kapitel: The Island Where Time Runs Backwards

(20/316). Hier geht alles rückwärts. Man muß jetzt also immer den Text als Ergebnis einer Eingabe sehen, die man noch eintippen muß.

Mir fliegt ein großes Stück "waybread" in die Hand, also gebe ich ein "drop waybread". Daraufhin gehe ich rückwärts nach Norden, also gebe ich "south" ein.

Diese Befehle müssen in der richtigen Reihenfolge wie folgt eingegeben werden:

drop waybread,
south,
sw,
jump out of the window,
wait,
wait,
enter small mudbath,
enter medium-sized mudbath,
enter large mudbath,
up,
eat small waybread,
eat medium waybread,
eat large waybread,
sleep with small concubine,
sleep with medium concubine,
sleep with large concubine,
in,
open the door,
read the sign,
nw,
look at pedestal,
north (Ich erhalte die
BUNDEROT Zauberkiste),
give BUNDEROT box to director,
get off the surfboard,

weibliche Kleidungsstücke zu finden, diese anzuziehen und die Insel wieder zu verlassen.

Ich gehe zunächst nach Süden in den Laden:

Shops

Hier nehme ich den Lippenstift und das Schwert. Jetzt gehe ich mit der Anführerin der Amazonen in die *VIP Suite*. Nachdem ich mit ihr geschlafen habe, verschwindet sie, und ich entdecke eine Haube unter dem Bett. Da ich so nicht an die Haube herankomme, wende ich den FRIMP-Zauberspruch auf das Bett an, das sich kurz in die Luft erhebt, so daß ich die Haube nehmen kann.

Im Restaurant am Ende des Ozeans

6. Kapitel: The Restaurant at the End of the Ocean

Jetzt öffne ich die "Hoffnungstruhe" (hope chest). Eine weitere Amazone fällt über mich her. Nachdem dies überstanden ist, nehme ich die hochhackigen Schuhe aus der Truhe. Jetzt gehe ich nach oben in die *SIP Suite*.

Hier öffne ich das "whaddyacallit" und nehme das Kleid. Nun schnell den Mantel ausziehen, die gefundenen Kleidungsstücke anziehen und den Lippenstift auftragen. Nun kann ich an den Amazonen vorbei zu meinem Surfbrett zurückkehren (40/392). Ich stelle mich auf das Brett, stelle die linke Einstellskala auf 14, die rechte auf *BAT* und drücke den Knopf.

(20/412). Ich befinde mich draußen vor einem Restaurant. Im Wasser schwimmt eine weitere Zauberkiste, die *MAJJELLO*-Kiste. Ich versuche, diese zu nehmen, was aber nicht gelingt,

da ein kleiner Hai sie mir weg-schnappt.

Nun betrete ich das Restaurant. Hier muß alles sehr schnell gehen, da man nur einige Züge hat, bevor man vor die Tür gesetzt wird. Am besten speichert man vor dem Betreten des Restaurants ab. Im Restaurant lese ich die Speisekarte und finde auf ihr *pygmy shark*, also das Biest, das mir die Zauberkiste weggeschnappt hat. Ich bestelle also *pygmy shark* und warte, bis er serviert wird. Nun wende ich den *BUNDEROT*-Zauberspruch auf den kleinen Hai an (60/472). Dieser wird zersetzt und übrig bleibt die *MAJJELLO*-Zauberkiste, da mir natürlich genau der Hai serviert wird, der die Kiste gefressen hat. Jetzt kann ich die neue Zauberkiste nehmen und öffnen (16/488).

Der *MAJJELLO*-Zauberspruch macht unsichtbare Informationen sichtbar. Nun verlasse ich das Restaurant und betrete mein Surfbrett.

Es fehlt nur noch eine Insel. Ich stelle die linke Einstellskala auf 10 und versuche die rechte Skala auf *BOA* zu stellen, was nicht gelingt, da das *BOA*-Zeichen nicht auf der rechten Skala sichtbar ist. Also wende ich den *MAJJELLO*-Zauberspruch auf die rechte Einstellskala an, *BOA* wird sichtbar, und ich kann die rechte Skala auf *BOA* stellen. Ich drücke den Knopf und kann zur Insel der Götter fahren.

Die Insel der Götter

7. Kapitel: The Island of the Gods

(20/508). Um auf die Insel zu gelangen, öffne ich sie mit dem großen Schlüssel ("open island with big key"). Jetzt kann ich nach Norden in den Garten der Götter gehen (50/558). Hier kann man, wenn man möchte, den *VAI*-Zauberspruch auf den Baum und die Blumen anwenden.

Nun gehe ich nach Norden und dann

Auf der 'Amazonen'-Insel

5. Kapitel: The Island of Horny Women

(20/352). Die Insel der geilen Frauen kann man nicht als Mann verlassen. Nach einigen Zügen fallen die liebess-tollen Frauen immer wieder über mich her. Dies halte ich nur einige Male aus. Ziel ist es, so schnell wie möglich,

nach Westen ins *Condo West*, den Wohnraum von Ocarina, der Göttin der Schönheit und Glockenspiel, dem Gott der Häßlichkeit. Nach sehr kurzer Zeit hört man, daß sich jemand nähert. Um hier nicht gefunden zu werden, verstecke ich mich hinter den Vorhängen ("hide behind the curtains"). Nachdem Ocarina und Glockenspiel den Raum betreten haben, sehe ich mir beide näher an. Sobald Glockenspiel das Zimmer wieder verlassen hat, verlasse ich mein Versteck ("step out from behind the curtains"). Da Ocarina mal wieder einen gutaussehenden Mann braucht, schlafe ich mit ihr. Danach nehme ich sofort die G WEEK-Zauberkiste. Ich kann nicht verhindern, daß Glockenspiel wieder den Raum betritt. Er entdeckt mich und befördert mich zur Müllhalde der Götter.

Garbage Dump of the Gods

Hier öffne ich zunächst die G WEEK-Zauberkiste (4/562). Der G WEEK-Zauberspruch ermöglicht es mir, lebloose Gegenstände zu verkleinern. Also wende ich zunächst den G WEEK-Zauberspruch auf den Abfallhaufen an. Der Haufen wird deutlich kleiner, ist aber noch nicht ganz verschwunden. Nun muß ich nur noch den BUNDE-ROT-Zauberspruch auf den restlichen Abfallhaufen anwenden, und der Müll ist weg (75/637). Unter dem Müll war eine weitere Zauberkiste begraben: die GOBERDUNA-Kiste. Ich nehme sie an mich, öffne sie aber nicht.

Nun kehre ich zu meinem Surfbrett zurück, klettere hinauf, stelle die linke Skala auf 13, die rechte auf PIG und drücke den Knopf. Nach einiger Zeit lande ich in einer Lagune. Eine Riesenschlange versperrt mir den Weg. Ich öffne die GOBERDUNA-Kiste (25/662).

Der GOBERDUNA Zauberspruch macht es möglich, Knoten zu knüpfen oder zu entwirren. Ich wende also den

GOBERDUNA-Zauberspruch auf die Schlange an, deren langer Hals verknotet wird. Sie versinkt im Wasser, und der Weg ist frei (80/742). Nun kann ich nach Osten ins 8. Kapitel.

Die Simulation wird Wirklichkeit

Fort Blackwands

Den Anfang im Fort kenne ich bereits von der Simulation in der Universität. Ich wende den GUB-Zauberspruch auf den Baum an, der umfällt, dann den ZEM-Zauberspruch auf mich. Jetzt gehe ich über den Baum hinüber, greife den Drachen mit dem Schwert an, wende den VAI-Zauberspruch auf das Efeu an, klettere hinauf und stoppe das Pendel ("pull lever"). Hier finde ich Lola, meine Freundin, die ich losbinde ("untie Lola") (33/775). Jetzt öffne ich die Falltür und gehe mit Lola, die mir automatisch folgt, nach unten.

Der Weg zum Endspiel

Im *Gateroom* finde ich auf dem Fußboden ein goldenes X, ein silbernes X und ein bronzenes X. In der Wand befinden sich ein goldenes, ein silbernes und ein bronzenes Gitter. Alle drei Gitter sind geschlossen. Stellt man sich auf das goldene X, öffnet sich das goldene Gitter. Um alle drei Gitter zu öffnen, benötigt man noch eine dritte Person. Wenn man sich das Gemälde ansieht, erkennt man darauf das Strandbild der Insel der verlorenen Sohlen/Seelen. Also wende ich den KABBUL-Zauberspruch auf ART an (art = Kunst), und eine dritte Person er-

scheint (50/825).

Jetzt stelle ich mich auf das goldene X, bitte Lola, sich auf das silberne X zu stellen ("Lola, step on silver X"), und bitte Art, sich auf das bronzene X zu stellen. Nun sind alle drei Gitter geöffnet, und ich kann nach Westen zum Endspiel gehen.

Hier befindet sich die Zaubermaschine. Ich treffe auf meinen gehaßten Stiefvater Joey Rottenwood, der Lola und Professor Tickingclock gekidnappt und letzteren an die Maschine gefesselt hat. Ich öffne die Geldbörse, die Lola bei sich hat und nehme den Flammenwerfer heraus. Um Joey daran zu hindern, die Knöpfe an der Maschine zu drücken, gebe ich ihm das populäre Buch (75/900).

Und nun: der Höhepunkt

Stunning Climax

Jetzt warte ich einmal. Joey will die Knöpfe drücken, kann dies aber nicht, da er in einer Hand das Buch hält. Er rutscht auf den Boden und kommt gegen das Pedal, das die Selbstzerstörung der Maschine in 15 Minuten (3 Züge) auslösen wird. Jetzt hilft nur noch ein Wal, den ich mit dem BLUB-BA-Zauberspruch herbeizaubere. Der zweite Schritt: ich zerstöre mein Zauberbuch mit dem Flammenwerfer. Nun kann ich die neue Zauberkiste, die EKSLAKSIA-Kiste öffnen. Da das Buch nicht mehr existiert, wirkt der Zauberspruch direkt im Raum. Er bewirkt, daß sich der Magen des Wals leert. Joey Rottenwood und die Maschine werden unter dem Mageninhalt begraben.

Ich habe die Zerstörung der Maschine verhindert (100/1000). Ich kehre automatisch in die Universität zurück und habe das Spiel mit voller Punktzahl gelöst. □

Wolfgang Fröde



STERNZEIT:
17498.9

STEVIE UND ZIGGY
HABEN WERTVOLLE
GEHEIMPAPIERE GE-
KLAUT. NUN JAGT SIE
DER HALBE PLANET...

HAB' IN UNSEREN NEUEN
JAGUAR HOLT UNS KEINER
VON DIESEN IDIOTEN EIN!

YiHAA!!



OUH VERDAMMT! VOR UNS
IS 'NE STRABENSPERRE!!



YEAH! DA HILFT NUR EINS:
SCHLEUDERSITZE !!



PLAK
SPONK

DU BLÖDE RATE!! ICH HAB'S DIR DOCH SCHON
SO OFT GESAGT: ZÜNDE NIEMALS DIE
SCHLEUDERSITZE, WENN WIR DURCH 'N
TUNNEL HEIZEN!!



Dort, wo die Herzen versteinern...

Uukruls Vermächtnis

Willkommen in Eriosthe, der Stadt im Fels. Schier endlose Kilometer führt unser Weg durch unterirdische Viertel und unheimliche Gänge. Bösewicht Uukrul muß das Handwerk gelegt werden. Findet acht steinerne Herzen und vernichtet das des üblen Geistes, damit die Menschheit wieder frei wird! Noch nie gab es so harte Rätsel in einem Rollenspiel - Monster vertrimmen steht dagegen abgeschlagen an hinterer Stelle. Nach einem guten Drittel des Weges sind hier nun einige Tips für Anfänger und Verzweifelte...

Eines noch vorweg: 'Uukrul' ist so komplex, daß ich mit Sicherheit nicht alle Feinheiten entdecken konnte. Die Karten und Hinweise sind nach bestem Wissen und Gewissen abgeliefert, also schickt keine Lynchkommandos, wenn Ihr selbst noch feine Details entdeckt...

Die Antworten, welche Ihr anfangs auf vorgegebene, festgelegte Fragen gebt, bestimmen die Wertigkeit Eurer Charaktere: Kämpfer sollten nicht

blutrünstig antworten, der Magier wiederum möglichst intelligent, und der Priester sollte schon seinen Glauben zum besten geben. Im Laufe der Erkundungen wächst die Zahl der Magiepunkte. Bei Kämpfen solltet Ihr sie nicht zu sehr strapazieren, dann steigen sie schneller. Nach erfolgreich abgeschlossenen Abschnitten solltet Ihr immer wieder einmal bei den Tempeln und im magischen Zirkel vorbeischaugen - Ringe gibt es nicht erst bei Levelerhöhungen. Achtet auch im Archiv auf neu zugängliche Kapitel.

Beim ersten Betreten einer Zuflucht wird die Party geheilt. Verschwendet also keine Magiepunkte, wenn Ihr Euch nahe einer neuen Ruhestätte befindet. Auch derjenige, der seit dem letzten Besuch eine Levelerhöhung verdient hat, wird beim Betreten der Zuflucht geheilt. Im Gegensatz zu Beteuerungen der Programmierer muß man häufig von der Backup-Funktion Gebrauch machen. Schaltet man nämlich während eines aussichtslosen Kampfes den Rechner aus oder veranlaßt einen Reset, speichert 'Uukrul' unbarmherzigerweise schnell noch ab. Speichert daher häufig einen Backup im nächsten Sanctuary - sicher ist sicher!

Die Karten verzeichnen nur die wichtigsten Inschriften und Kommentare. Aber auch die für das Spiel weniger bedeutsamen lohnen sich zu entziffern - sei es aus Spaß, sei es, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Nicht alle Inschriften lassen sich von vornherein lesen. Später versuche man es gleich mit 'Ngosmur' oder 'Ngoslazar'. Fies verhalten sich auch einige Ge-

heimtüren. Manche sind mit 'search', andere nur durch den 'Talis'-Spruch zu finden. Das Öffnen ist meist mühselig: Viermaliges Suchen nach einem Mechanismus oder vier- bis fünfmaliges 'Hoyamoq' sind durchaus normal, also nicht verzweifeln! Manche Türen reagieren nur auf 'Altis'. Achtet genau auf die Kommentare des Spiels. Sie geben oft Aufschluß über die Art der im jeweiligen Abschnitt gefragten Magie.

Oft versperren Gittertüren (grates) den Weg, doch es gibt zu jeder einen Schlüssel, den man kurz zuvor oder etwas weiter im Spiel findet. Jeder Schlüssel gehört zu einem Schloß. Habt Ihr einen gebraucht, könnt Ihr ihn getrost im Verschlag einer Zuflucht verstauen, um im Inventory Platz zu schaffen. Die Gefährlichkeit der Gegner wächst langsam, aber stetig. Kontrolliert öfter, ob Waffen zerbrochen sind und laßt sie im Fall eines Falles in der Schmiede (forge) reparieren. In dem Zusammenhang sei noch Vorsicht vor acid reptiles geboten: Die Biester ätzen Euch metallische Waffen und Rüstungsgegenstände vom Leib.

Wichtig beim Betreten eines neuen Abschnitts: ein großer Essensvorrat, frei nach dem Motto: Wer weiß, wie lange wir durchhalten müssen...

Nun zu den Abschnitten. Der Empfang bietet einen Vorgeschmack auf den Spielaufbau und die Extras. Auch östlich, zwischen Urtas und Urtasar, ist nicht gerade die Hölle los. Im Süden der Mosaikhalle könnt Ihr Euren anfangs knappen Geldvorrat durch wiederholte Kämpfe aufstocken. Mara erscheint Euch. Östlich von Urtasar werdet Ihr von einem Spion gestellt. Ihr



Gekonntes Intro: Uukrul für den PC

solltet versuchen, ihn umzubringen - Bestechung hat hier nur wenig Sinn und ist zu teuer. Etwas weiter sind endlich die Läden und Heiler, die Ihr Euch sicherlich schon sehnsüchtig herbeigewünscht habt.

Mysterium 'Pool of Testing'

Nördlich von Teleporter Borasal liegt ein steinernes Herz. Den Schlüssel zur Gittertür vorher findet Ihr in den Katakomben. Dort sind ein mächtiger Untoter zu besiegen und ein weiteres Herz zu finden. Die Giftschwaden oben vermeidet man, indem Ihr rechtzeitig die nördliche Wand vor der Giftnische absucht... Hinter jedem Altar in den Tempeln liegen geheime Gänge. Drei von ihnen verbergen wertvolle Hinweise für den Diamant-/Drachenabschnitt östlich von Urshas - also unbedingt notieren und später beherzigen! Die Inschriften im magischen Zirkel lassen sich erst mit wachsender Erfahrung entziffern, - kein Grund zu verzagen.

Östlich von Urmor gelegen, stoßt Ihr auf Unmengen kleinerer Höhlen und Gänge. Mara erscheint Euch ein zwei-

tes Mal und gibt Euch Hinweise. Im schlüsselförmigen Raum findet Ihr beim Untersuchen des Griiffs im Relief einen Schlüssel, der Euch den Zugang zu Schätzen einer Räuberhöhle öffnet. In diesem Gebiet läßt sich eine Menge Erfahrung sammeln, positive, aber auch negative, denn hier haben's die Räuber in sich. Im Nordwesten findet Ihr Notizen, die ein Spion über Euch gemacht und in Eile vergessen hat. Den Sarkophag in der nordöstlichen Höhle laßt lieber in Ruhe - Plündern unerwünscht!

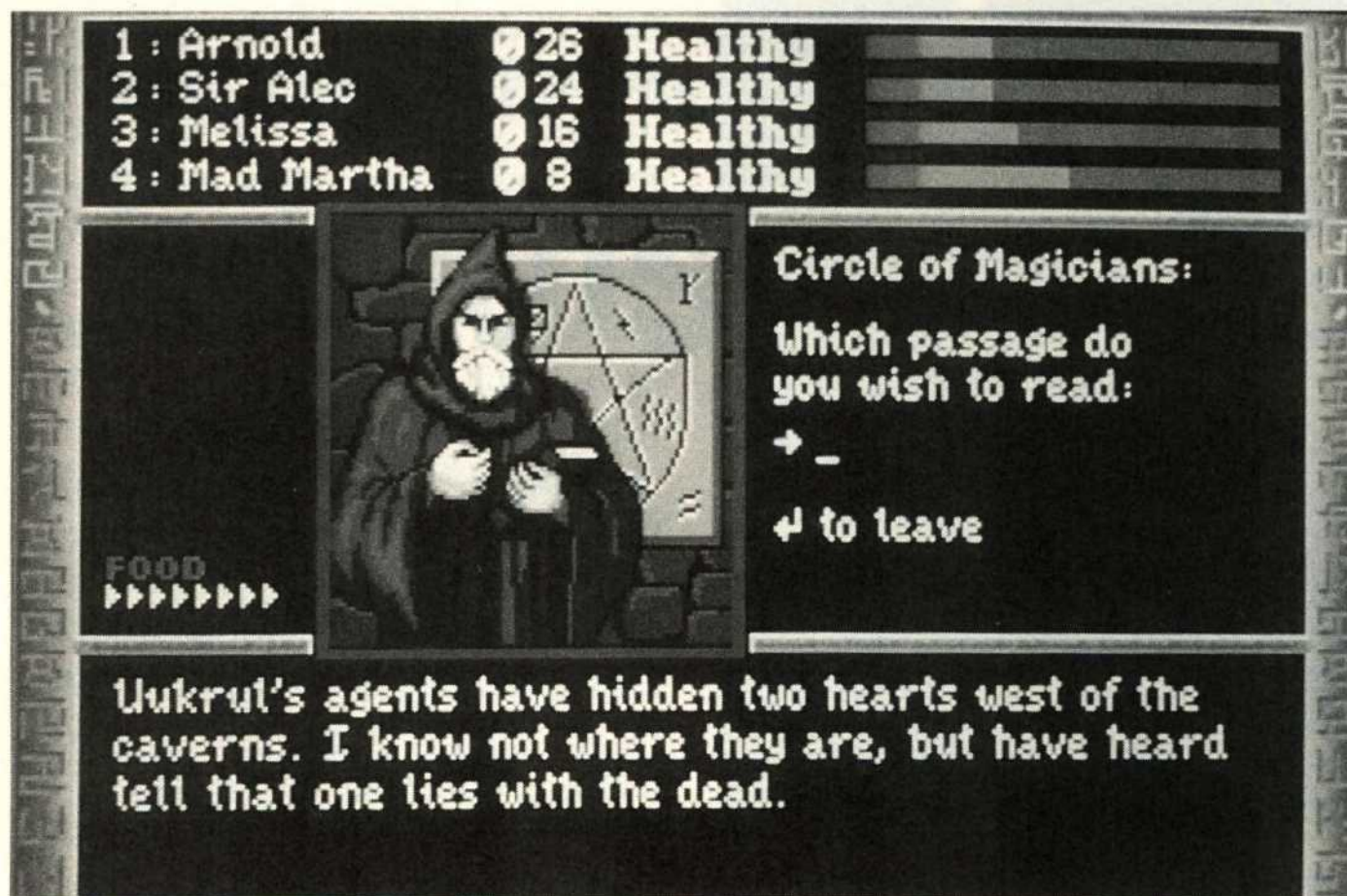
Weiter südlich trifft Ihr Sagaris, dem Ihr unbedingt ehrlich antworten solltet. Ja, ja, ruhig zugeben, daß Ihr von Spionen beschattet worden seid. Sagt Eure Hilfe zu, denn der 'pool of testing' ist noch weit entfernt.

Im Nordosten von Urlusam dehnt sich ein riesiges Höhlensystem aus. Abgesehen von zahllosen Orks gibt es Geld, Schlüssel und den schon gesuchten 'pool of testing'. Den erreicht Ihr (durch Geheimtüren), wenn Ihr bei den Teleportern folgende Knöpfe drückt: C, A, D, C.

Jetzt achtet genau auf drei merkwürdige Aussagen: Sie lösen das Buchstabenrätsel, welches für sich (mit seinen fünf Sätzen) zu schwierig ist. Wer lie-

ber das Zauberwort für die Tür zum Pool finden als an fehlgeschlagenen 'Belamoq'-Sprüchen verzweifeln möchte (*es spricht ein Geschädigter...*), achte besonders auf Sagaris' Worte, bevor er Euch allein läßt. Was? Noch immer keine Erleuchtung? Na gut: Schaut Euch noch einmal die drei Sätze (auf Karte 10: f, l und p) an. Was haben sie gemeinsam? Auf das große "Aha"-Erlebnis folgt dann die Mutprobe. Eure Klerikerin muß in den siedenden Teich greifen und einen Gegenstand für Sagaris herausziehen. Ein Absatz im Magierarchiv deutet an, daß er für das spätere Spiel wichtig ist. Vorläufig belohnt Euch der knauserige Alte aber nur mit einem Entzifferungsstab - besser als nichts - und entschwindet wieder in seine Klausur. Der Rest der Höhle bietet ein paar stimmungsvolle, doch nicht spielentscheidende Extras. Schaut Euch alles an - die Atmosphäre dieses grafisch so einfachen Spiels ist phantastisch!

Nächster Halt ist Urran. Habt Ihr noch genug zu essen? Prüft zwischendurch den Stand der Rationen, damit Ihr nicht im schönsten Erforschen verhungert! Östlich von Urran warten gemeine, verdrehte Gänge. Bevor Ihr ob der zahllosen (Teleporter-)Fallen verzweifelt, benutzt die Karte. Die drei großen Räume haben je zwanzig Türen. Ich habe aber nur "sinnvolle" Räume und Meldungen eingezeichnet. Manche Gänge und Raumanordnungen sind buchstäblich unmöglich, verlaßt Euch bloß nicht auf das Auto-Mapping! An einigen Stellen versagt auch der Kompaß. Vorsicht vor Fallen ohne Wiederkehr und Spinner-Feldern. Bevor man zum Lift und dem dritten Herz kommt, dreht sich z.B. ein Feld. Die vielen Zeichnungen weisen Euch den einzig sicheren Weg durch den Elektrodenraum im Nordosten (durch die oberste Tür in der Ostwand des ersten großen Saales zu erreichen). Ich habe den Pfad gepunktet, damit Ihr nicht gegrillt werdet! Zur Belohnung liegt eine Teleportmedaille



Informationen bei den Magiern (li.), Erholung in der Zuflucht (re.) und der Status unserer Zauberin (re. außen)

4: Mad Martha
 Female Magician (C)

10 Strength
 16 Intelligence
 10 Piety
 8 Dexterity
 12 Vitality

Hit points: 150
 Maximum: 150

Encumbrance: 249
 Maximum: 284

ALLE FOTOS:
 PC (VGA)

Inventory, (1-4) to e

am Ausgang. Man kann sie leider nur einmal benutzen. Hilfreich ist auch der hellseherische Spiegel, den Ihr aus Kiriyas Sarg nehmen könnt. Geradewegs östlich des rechten unteren Groß-Raumes, allerdings 60 Schritte weiter, liegt die nächste Zuflucht, Urschas. In dem schier endlosen Gang lauern etliche unangenehme Zeitgenossen, also tankt erst einmal Magie und Kraft, bevor Ihr Euch hineinwagt...

Östlich von Urshas

Wer nun glaubt, Schwieriges hinter sich gelassen zu haben, wird wohl vor dem Gebiet östlich der Zuflucht Urschas laut schreiend davonlaufen: Schon im ersten Raum geht's hammerhart zur Sache - kämpfen ist angesagt, wofür die Charaktere aber durch massig Erfahrungspunkte belohnt werden (*im Anschluß gut ausruhen, speichern und weiter gen Osten geben*). Schon bald erscheint eine erste Meldung, die auf Dekorationsplättchen mit eingekerbten Rhomben oder Quadraten hinweist. Unterschiedlich ausgelegte Räume durchziehen den ganzen Abschnitt, der selbst rhombenförmig angeordnet ist.

Die mystischen Andeutungen verdichten sich anhand eines Buches, welches Ihr bald finden sollt. Ihr könnt es aber - zumindest in diesem Spielabschnitt - nicht gebrauchen. Warmhalten - auf Eis legen! Es scheint ein roter Hering zu sein, der von den eigentlichen Problemen ablenkt. Im Norden hängt ein Spiegel mit düsterer Vision von Eriosthes Zukunft. erinnert Euch jetzt an einen Archivbericht, an einige mahnende Fragen aus den Geheimmündern hinter den Tempeln... und vergleicht die Spiegelbeschreibung und einige Stichworte der Vision mit Worten, die Ihr weit hinten im Handbuch gelesen habt. Wählt Eure Priesterin das richtige Gebet, hellt sich der Spiegel sofort auf. Ein liches Bild erscheint und zur Belohnung bekommt Ihr eine Kauri-Medaille, zu welcher der Sagaris Euch einiges sagen kann.

Völlig losgelöst von dieser Aufgabe und unendlich schwieriger ist das südliche Rätsel: Diamantenfieber. Von den Andeutungen im Labyrinth verrückt gemacht, neigt man dazu, die Rhombus- und Diamantsymbole wahllos zu betätigen. Die richtige Zahl und Reihenfolge der Knopfdrücke wird aber im Zentrum des Labyrinths verraten

(diese Stelle ist so fies, daß man selbst mit ausgezeichneten Englischkenntnissen und einem dicken Wörterbuch kaum weiterkommt. Es hat mich Tage gekostet und blieb schon fast dem Zufall überlassen, daß ich noch dahinterkam...).

Der "Keller"

...mit all seinen merkwürdigen, nummerierten Kommentaren ist nichts anderes als ein übergroßes Kreuzworträtsel. Jedes Lösungswort öffnet eine Geheimgtür an seinem Ende. Notiert die zwölf in den Geheimmündern geschriebenen Meldungen in Reihenfolge. Und noch einen Dreh haben die Spieleväter vor den Erfolg gesetzt: An den Enden des schmalen Ganges oberhalb der Rhombus-Hauptebene erklären Inschriften, welche Symbole zu wählen sind (*Vorsicht, die Tafeln werden von bösen Geistern bewacht!*). In dieser Reihenfolge drückt man dann unten die Knöpfe: **D**(iamond), **S**(quare), **S**, **S**, **D**, **D**, **S**, **D**. Uff! Nun nimmt man das vierte Herz und kann es mit dem Drachen aufnehmen. Eure wohlverdiente Ruhe findet Ihr westlich des Labyrinths in Ureal.

Healthy

ur) Skill level: 9
Experience: 89889

Psychic points: 76

-Rings-

Fire	\	Au	○○○○
Frost	W	Au	○○○○
Protection	☼	Ag	○○○
Healing	*	Au	○○○○
Knowledge	☐	Au	○○○○

mine others. ↵ to exit.

1 : Arnold	26	Healthy	
2 : Sir Alec	24	Healthy	
3 : Melissa	16	Healthy	
4 : Mad Martha	8	Healthy	

FOOD

▶▶▶▶▶▶▶▶

Sanctuary URTEHLN:

Cast Invoke Use

Rest to recuperate

Skill levels

Open cache

Examine party

Leave sanctuary

Arnold	needs 29038	to make level 10
Sir Alec	needs 31458	to make level 10
Melissa	needs 24806	to make level 10

LEGENDE

- # = Tür,
- ⌌ = einseitig benutzbare Tür
- ⦿ = Geheimtür,
- ⦶ = Gittertür,
- ↑ = Treppe hinauf,
- ↓ = Treppe hinunter,
- = Loch in der Decke,
- = Loch im Boden,
- T = Teleporter,
- ↻ = Feld dreht sich
- ☐ = Sanctuary (=Zuflucht),
- A = Altar,
- ⊕ = Angriff,
- = Geld,
- 🔑 = Schlüssel,
- ♥ = Steinernes Herz,
- ▲ = Pflanzenfalle.

FEAR ALONE IS
THE HANGMAN

Press ↵

Nun gelangt Ihr in ein unheimliches Gebiet. Uukrul beobachtet Euch hier auf Schritt und Tritt. Zu allem Übel fällt auch noch die mühevoll geöffnete Eingangstür hinter Euch zu. Marschieret Ihr schnurstracks durch das "Erdgeschoß", werdet Ihr von Uukruls Stimme empfangen. Am Ende des Abschnittes liegt die Urne mit seinem Obsidianherz. Um in dessen Vorkammer zu gelangen, müßt Ihr entweder eine Reihe härtester Kämpfe überstehen (habe ich nicht geschafft), vier Gittertüren mit versteckten Schlüsseln oder eine Geheimtür per Zauberwort öffnen. Ein Büchlein, das Ihr unterwegs findet, gibt Aufschluß über die Handhabung verschiedener Wandzeichnungen: Übereinandergelegt zeigen sie die Geheimkammern, in denen die vier Schlüssel lagern. Man kann die Gänge aber auch einfach mit 'Talis'-Sprüchen absuchen. Schwieriger zu benutzen sind die Bodenmarkierungen. Es gibt vier Farben, die unterschiedlich oft vorkommen. Verbindet man die violetten Stellen in der durch Zahlen vorgegebenen Reihenfolge, erhält man den Buchstaben D. Die drei anderen Farben stehen offensichtlich für weitere Buchstaben. Die fand ich allerdings nicht durch Verbinden, da

ich die Geschloßkarten nicht in Einklang bringen konnte. Wenn man aber überlegt und sich Uukruls Worte vor der Geheimtür genau anhört, ist die Lösung platt, einfach und schreibt sich fast wie auf Deutsch.

Der Vorraum zur Urne

Dort geht es dann erst richtig los. Durch Versuch und Irrtum muß man acht Hebel in Oben-/Unten-Stellung so kombinieren, daß sie eine Türenfolge zum Urnenraum öffnen.

Eine Wandkarte zeigt die Räume, die sich dabei verändern. Ich habe den Weg in der Karte mit Punkten markiert. Ihr könnt die ersten vier Herzen schon in die Urne legen. Das Gepäck wird erleichtert und Ihr bekommt großzügig Erfahrungspunkte... Klar, daß die Urne später wieder angesteuert werden muß. Fürs erste jedoch könnt Ihr Euch in der Zuflucht UrtehlN ausruhen, solltet aber das noch gefundene schwarze Buch tunlichst unberührt lassen. Ihr habt nun die Odyssee quasi zur Hälfte überstanden. Man darf gespannt sein, was sich Uukrul und die Spieleväter noch alles an Gemeinheiten einfallen lassen werden...

1. EMPFANG

- x) Spielanfang.
- a) You of the blood noble are well come to these halls.
- b) West Eriosthe - Hall of Surqis.
- c) Surqis laid this stone in the year of the seventh blooming.
- d) I bless all those of the blood noble who enter Eriosthe - Surqis.
- e) Within this pillar I have protected a key for you - Mara.
- f) A map.

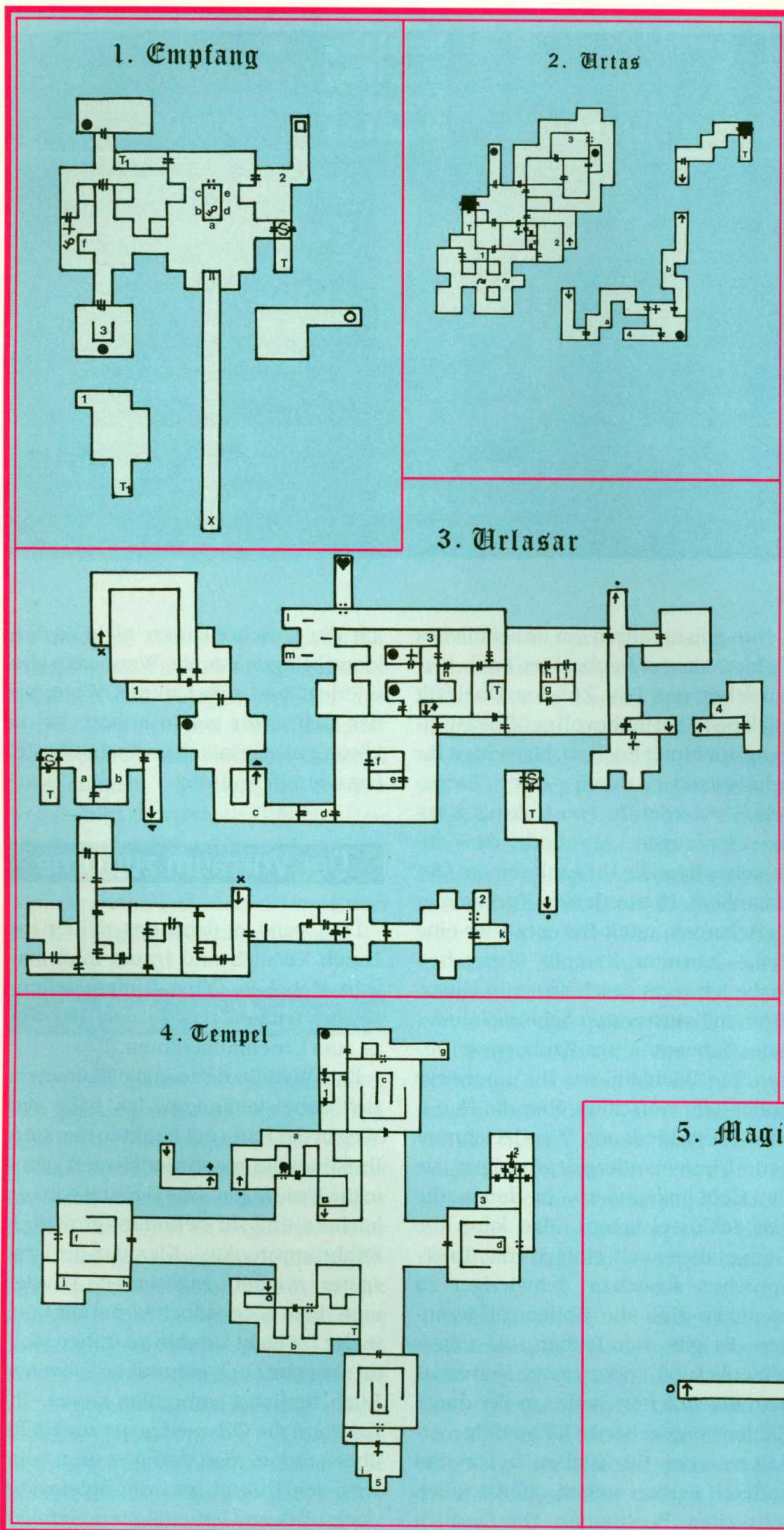
- 1. ointment,
- 2. short sword,
- 3. Mara's notebook.

2. URTAS

- Zuflucht der Alten

- a) All who enter Eryosthe now acknowledge my dominion Uukrul.
- b) Vision: "Welcome friends, I am Mara. I am weak but I will help as I can. You must find the frozen hearts, but take great care always."

- 1. scroll,
- 2. short sword,
- 3. ointment,
- 4. dagger.



5. Magischer Kreis

© Stefan Schachler

3. URLASAR

- das Dorf

- a) There is a thin wire stretched across the passage which... breaks as he passes. Nearby you hear a bell toll: Someone has been alerted to your presence.
- b) A grey-cloaked figure approaches you and says, "You look as if you don't belong around here. Show me your passes or I will inform the boss." He leers wickedly at you.
- Say you've lost them;
Offer him money;
- Ask him if Uukrul ist the boss; attack him!
- c) A map.
- d) Market area - a reasonable standard of armour is required.
- e) Sildar's Supply Shop.
- f) The Forge.
- g) Hospice of the White Order.
- h) The Guild.
- i) The Mausoleum.
- j) A map.
- k) Next meeting postponed until further notice.
- l) Upper auxiliary plant room - breathing apparatus required.
- m) A map.
- n) Eriosthe service level - access to temples and magic circle.
- T) Teleporter Borasal.

- 1. small gem,
- 2. green gem,
- 3. bone,
- 4. scroll.

4. TEMPEL

- a) A map.
- b) A map.
- c) Ufthus Schrein.
- d) Druthos Schrein.
- e) Golthurs Schrein.
- f) Fshofths Schrein.
- g) Think - who may survive with a bro-

ken heart?

- h) Think - can a vision support a tower of stone?
- i) Think - what virtue can bind evil to this earth?
- j) Painted on the wall here is a mural. The paint has faded and deteriorated badly, but you can make out trees and birds.
- peer closer; search painting.
- clean off dust; summon Fshofth.
You feel the presence of Fshofth all around as the painting slowly brightens. Soon the paint is fresh and the colours vibrant. The pentimento of an eagle can be seen among many birds and trees.
- touch the eagle;
scrape some paint off.
- search the painting; genuflect.
There is a flurry of wings as Fshofth's spirit animates the eagle, and you feel your bodies lifted back into the temple.
- T) Teleporter Boramis.

- 1. nasty knife,
- 2. plane nexus,
- 3. small shield,
- 4. skull,
- 5. chain mail.

5. Der Magische Kreis

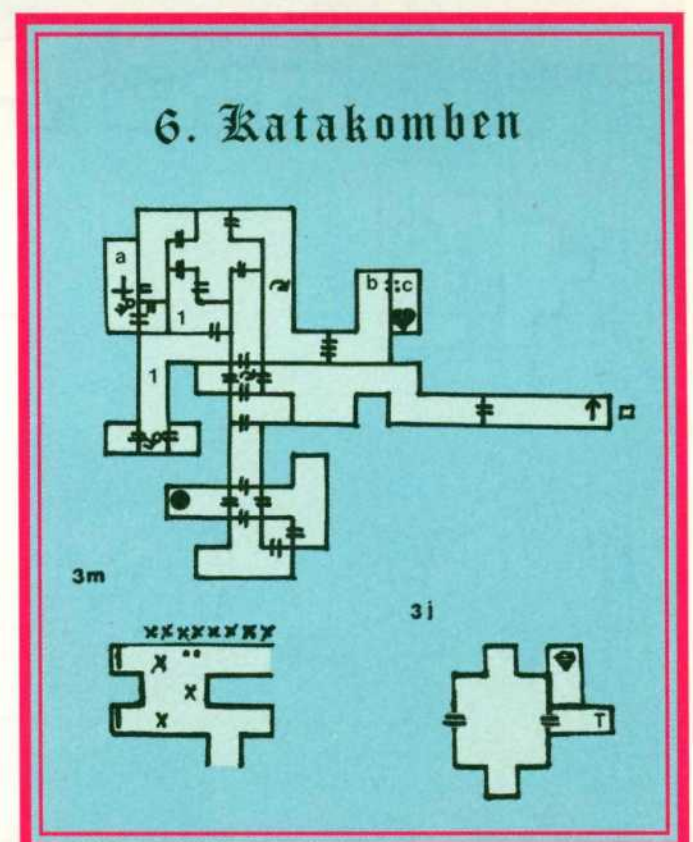
- a) Eight frozen keys for six bloodied locks,
- b) ...and the darkest heart of the coldest rock.
- c) The first behind gases and poisonous air,
- d) the second with the dead behind twist and stair.
- e) The third with a dragon, the fourth in a cell,
- f) the fifth in depths warped by evil's spell.
- g) The sixth with his hordes, The seventh in a pit,
- h) the last in the stronghold where the dark one sits.

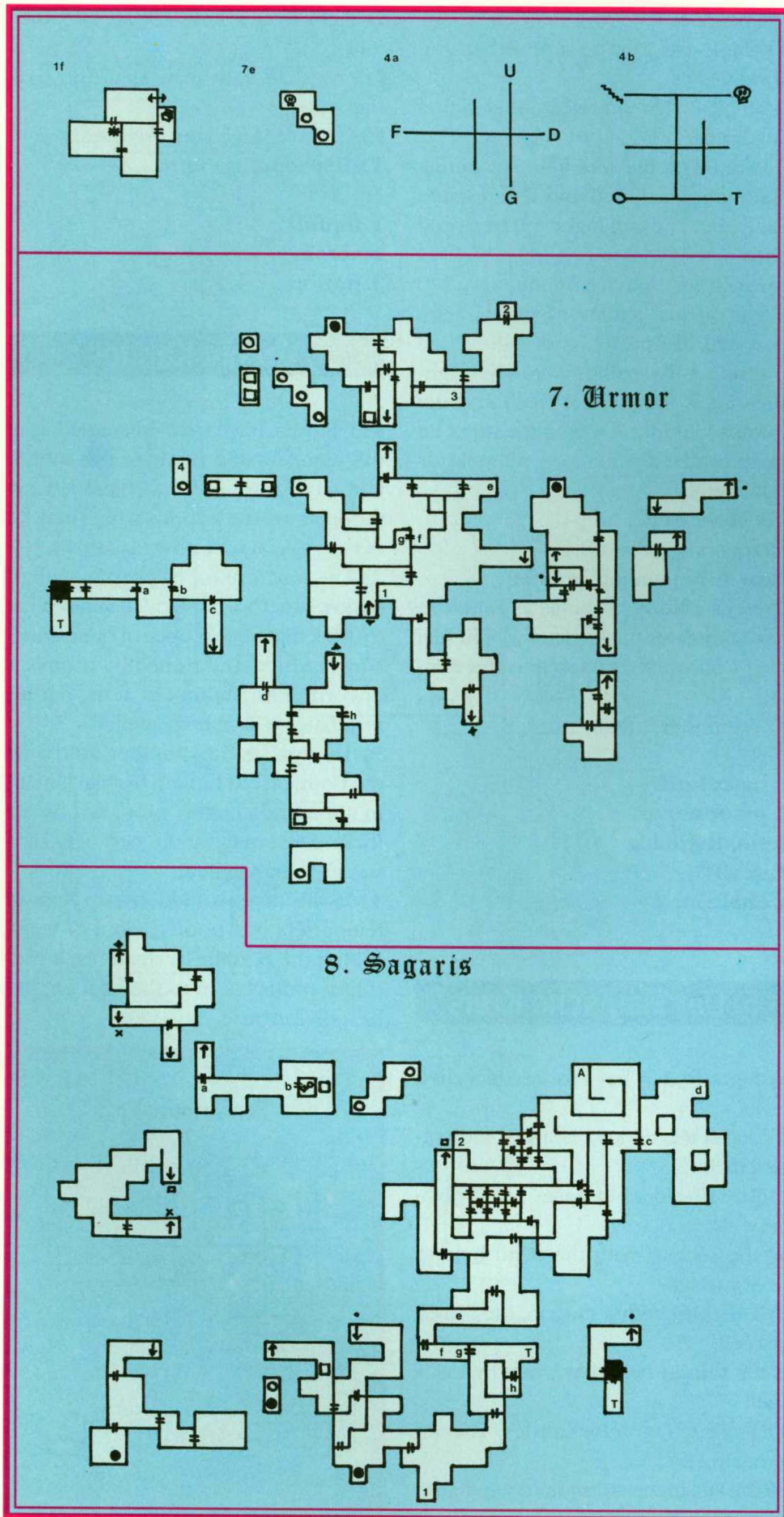
- i) Eight frozen keys for six bloodied locks,
- j) one shattered heart shall the dark one stop.
- k) Circle of Magicians, archives.
- T) Teleporter Alariq.

- 1. liquid,
- 2. scroll,
- 3. potion.

Archiv/Kapitel

- 1) I' Surqis, have here created a log of the wonders and perils of this mountain city Eriosthe. In it I have left my thoughts and reflections which may be of help to you who now read this.
- 2) The lord Uukrul has cast a spell of darkness across our land. It shames me to think that he was once of our calling. Now, twisted and ruined by promises of corruption, he mocks at us, but his arrogance will be his downfall.
- 3) Uukrul, fearing another attack by the Council, has hidden his black heart in a magical chalice, protected by six locks. Each may be opened only by a petrified human heart.
- 4) In the caverns hidden by a web of teleporters is a pool: A pool of tears. Within the pool lies a small black rod. If that rod is taken to the beacon, the beacon can be lit.





5) Uukrul's agents have hidden two hearts west of the caverns. I know not where they are, but have heard that one lies with the dead.

6) The dark lord has warped passages where he finally defeated the valiant Mara. She was forced to flee to the west and these passages, cursed and corrupted, now hide another heart.

7) Uukrul commanded a dragon to guard one of the hearts, but the drake of the diamond took the dark lord's words and twisted them into a game of his own choosing.

8) The mirror within the diamond carries the promise of Eriosthe's future. Uukrul has cast a dark vision upon it which portends only doom. The fair image must be awakened, though I know not how.

9) The urn that hides the black heart lies behind an accursed maze of shifting walls. The heart holds the magic that lets the dark lord leave this plane. He can appear and vanish at will.

10) Uukrul constructed a prison from the pyramid. Only those possessing magical cards could move between its levels. The wardens held and tortured many of Eriosthe's truest hearts. Some who were with Mara fell here.

6. KATAKOMBEN

a) A skeleton lies on the floor. The skull has been crushed by some weapon. As you approach, a weak voice says, "Avenge me".

b) I, Uukrul, declare this area forbidden - leave now and search no more.

c) There is a pile of rubbish ahead, making the air fetid. What looked like rubbish is a corpse, the stench is overpowering.

- Search the corpse using a sword.
 - Search the corpse with your staff.
 - Search the corpse with your hands.
- ...The sword strikes something solid and a stone heart falls free. You take it.

1. skull.

7. URMOR

- die fallende Nacht

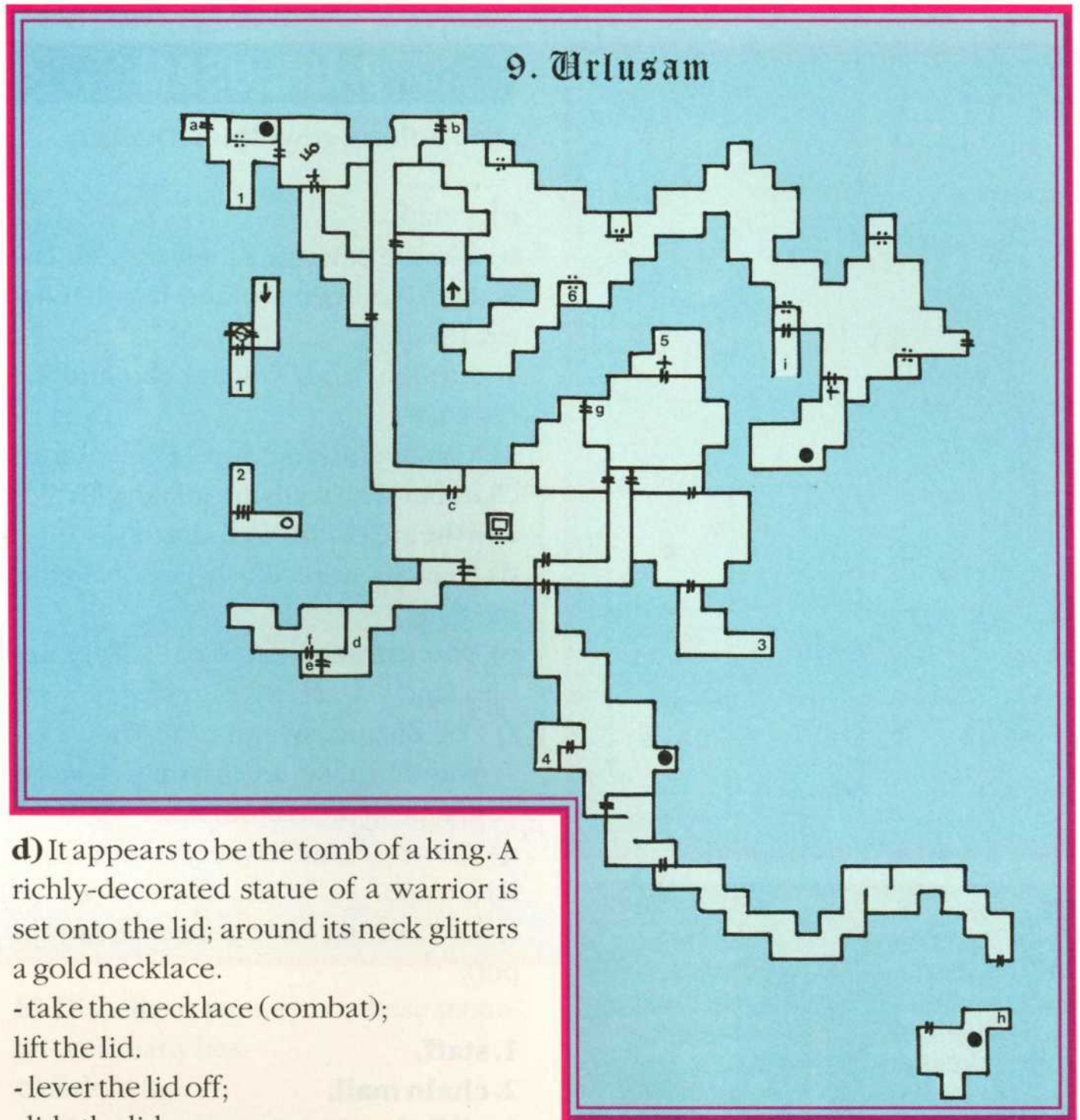
- a) As you enter this dimly-lit room, a dark figure slips out of the door ahead of you.
- b) The dark figure laughs and disappears through the door.
- c) You hear the sound of running feet, but can't see anything.
- d) As you enter, you see the dark figure across the room. He laughs and pulls a rope, causing several large rocks to tumble from the ceiling, striking you. The spy slips away.
- e) A map.
- f) You hear voices behind the door... listens closely and says she can hear cutthroats plotting. Unfortunately,... coughs and the sound echoes through the passage. The voices stop.
- g) The two hooded figures offer sinister smiles as you enter. You recognise one of them from earlier (Combat, brass key).
- h) A vision of Mara appears. She speaks, "Trust the old man. His worth is greater than it will seem, for he is one of the remaining few who know the light." The vision fades.

1. skull, 2. club, 3. bubbling liquid, 4. spy book.

8. SAGARIS

- Der Weise der Silberhand

- a) This room seems out of place. It has been smoothly finished and the floor has been made from tessellating key-shaped tiles.
- b) There is a bas-relief of a large key on the wall.
 - explore the prongs;
 - explore the handle (door appears, chrome key).
 - explore the shaft;
 - smash the relief.
- c) This area is a sepulchre.



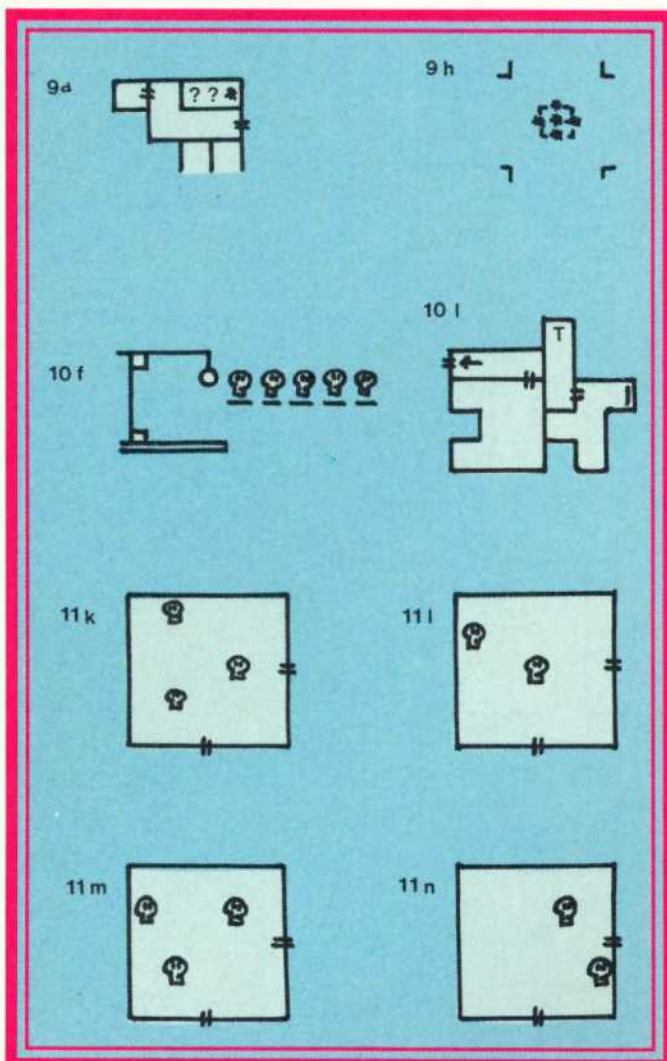
- d) It appears to be the tomb of a king. A richly-decorated statue of a warrior is set onto the lid; around its neck glitters a gold necklace.
 - take the necklace (combat);
 - lift the lid.
 - lever the lid off;
 - slide the lid.

- e) Ahead, you see frail old man dressed in ancient robe, now dirty and threadbare. He glances keenly at your cleric and beckons you to follow him as he walks around the corner.
 - f) The old man looks you over. "So, you are the ones the Council has sent. I need the help of your holy one for a simple task, and I think we could be of value to each other: If you can be trusted, that is."
 - g) The old man blocks your passage to the door ahead. He speaks in a tense, hushed voice. "Have any of the dark one's spies been watching you?"
 - say "yes",
 - say "no".
- "It is good to see that you can be honest. We need to trust each other. Now I need your help to retrieve a small object of great importance. It lies hidden under the pool of testing, where only a priest can go." He gestures at your cleric.

- ric. "I will repay you well ..."
- offer to help him ("Good. I will explain what you must do when you have found the pool of testing.")
- answer cautiously ("You can decide later. Meanwhile, come through to my study."). He slips out of the door.
- h) Sagaris' study (identifies items for a price).
- T) Teleport Sagaris.

1. staff,
2. scroll.





9. URLUSAM

- Die hohen, gewölbten Decken

- a) A map.
- b) You are entering a huge cavern. The walls have been worked into haphazard panels, but the rock is cracked and rough. Your voices echo into the distance.
- c) You are in some sort of ceremonial chamber. The walls are inlaid with tiles and the area looks well-used.
- d) It smells suspiciously like orc in this passage.
- e) You can smell orc breath. Very unpleasant.
- f) You disturb several orcs. They look at you and take an instant dislike to your type of dress (combat).
- g) The orcish smell is very strong.
- h) A map.
- i) Red herring (Gang ist eine Attrappe!).

1. staff,
2. chain mail,
3. vial of potion,
4. yellow gem,
5. longsword,
6. skull.

10. Die Höhle

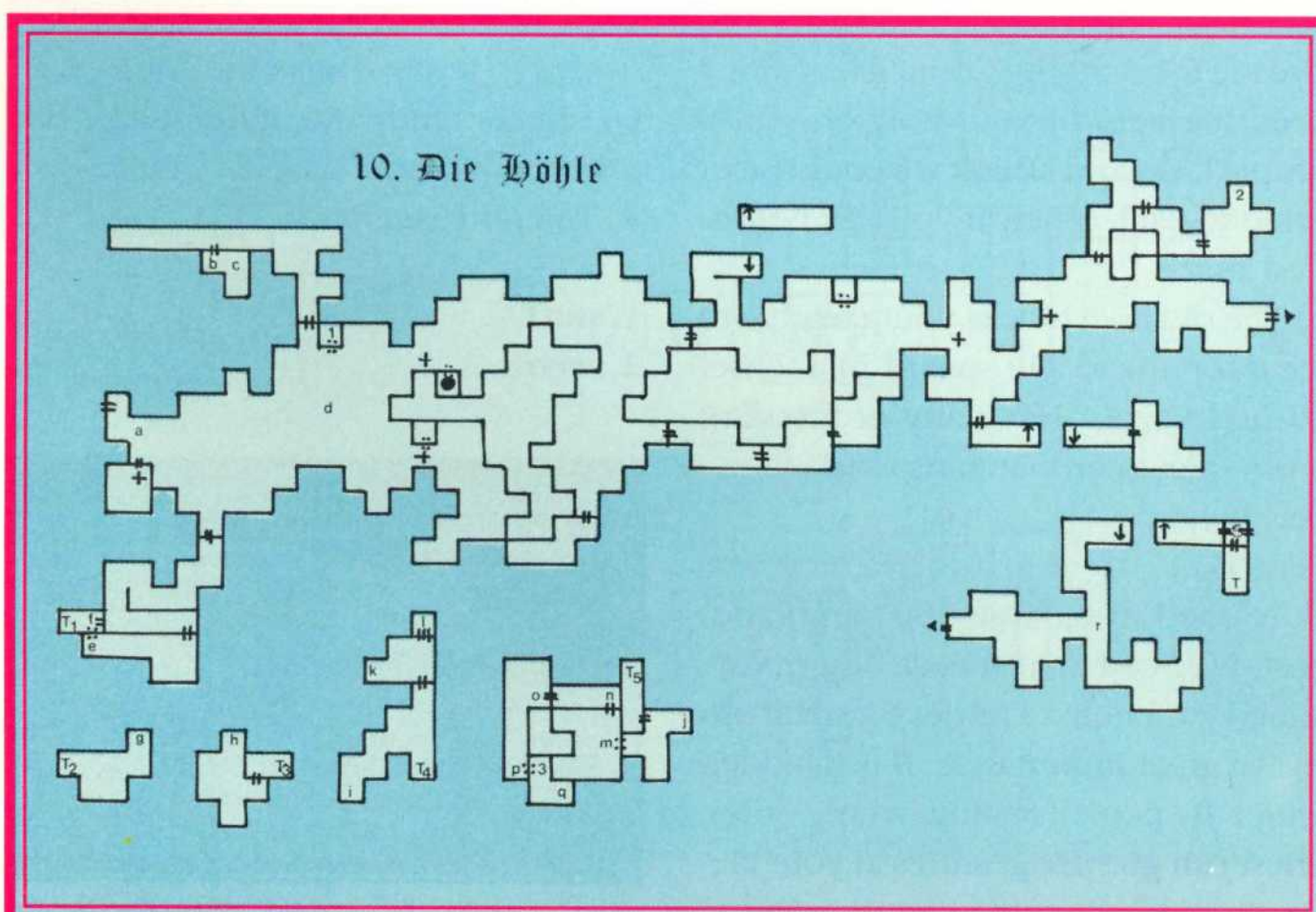
- a) The cavern continues, stretching ahead into the distance. The vaulted ceiling rises steeply from here. This section is much darker than the previous one.
- b) Reading this sign is punishable by death - Uukrul.
- c) An Orcish guard appears, saying "Oi! Can't you read?" (combat).
- d) The cavern is immense. You look up to the roof and estimate that it is more than 60 feet high at this point.
- e) All the footprints here seem to lead towards the end of the passage, none lead back.
- f) Fear alone is the hangman.
- g) My first was of the forming - and lies forever still.
- h) My second of the aftermath - the cooling of the kill.
- i) My third is me alone - one of the mighty three.
- j) My fourth is an elixir - and the parting of the ways.
- k) My last is of the holocaust - with the dying of the days.
- l) Fear all in these halls.
- m) The old sage Sagaris appears...
- n) Sagaris urges you to proceed, saying "I cannot lead you further as I am not of the faith. The guarding force is too strong to let me pass. I will enter when I can."
- o) There is a strange aura about this room, a malevolence. Your priest says that she seems to be able to hold it back, but that it is very strong.
- p) For all is told herein - tell me, priest, what may I be?
- q) There is a pool of bubbling liquid in a recess in the floor. It looks threatening. Silently, Sagaris appears beside you. He urges your priest to have faith and reach into the pool.

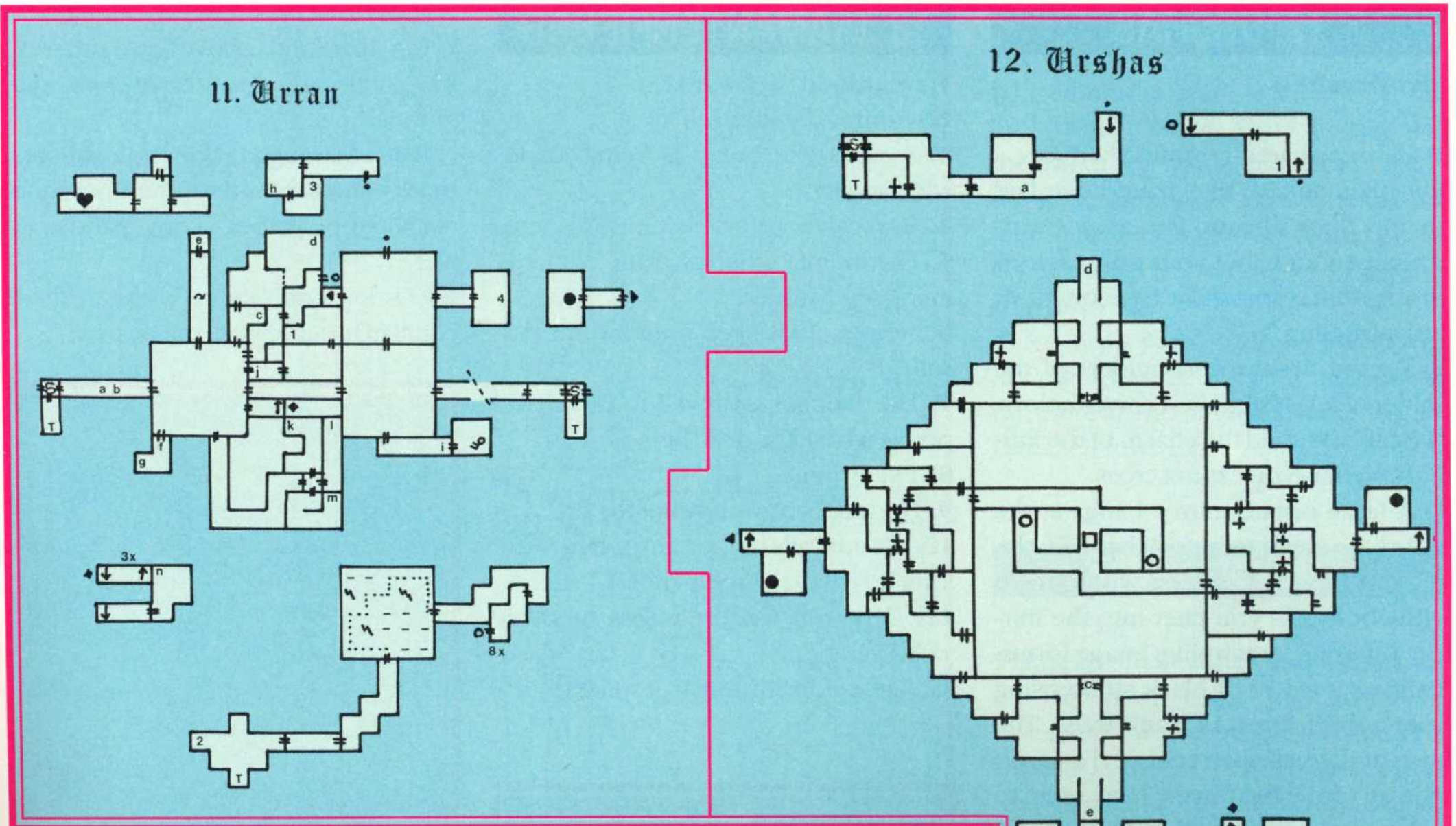
- reach into the pool,
- refuse,
- leave the room.

Your priest reaches into the pool, the



Mad Marthas Zubehör.





liquid boils but seems to do her no harm.

She pulls out a small black cylinder which Sagaris immediately takes... "Forgive my rudeness. I was going to reward you handsomely for helping me, but unfortunately I'm a bit short at the moment. I'll leave you this wand instead." He places something by the door and slips away (wand of potency).

r) The passage becomes smoother to the north. The walls to the south and west are made of rough-hewn rock.

- 1. soft leather boots,
- 2. battle shield,
- 3. wand of potency.

b) Disbelieve your eyes - these passages veil many lies.

c) A drawing.

d) There is a diagram on the wall here: A picture of a compass that has been crossed out, and Mara's signature rune.

e) You enter the room and it gives a lurch, then seems to descend quickly. After a short time it comes to rest.

f) A vision of Mara appears. "These passages carry an evil curse. Objects of great importance lie hidden here. My allies left signs. Follow them when you can." The vision fades.

g) On the wall is a faint message: "If you who read this are of the light, think of Mara and her allies, who gave their lives to fight the darkness." Under-

neath is Mara's signature rune.

h) Here lies Kiriya - bold defender of the light.

i) On the door is the signature rune of Mara.

j) You open the door and see a frail woman waiting at the end of the passage. She coughs and slips through the door.

k) A drawing.

l) A drawing.

m) A drawing.

n) A drawing.

T) Teleporter Melas.

- 1. bubbling liquid,
- 2. medal of escape,
- 3. scrying mirror (Kiriya's Sarg),
- 4. hammer.

11. URRAN

-Jenseits des Verstandes

a) There are burn marks on the walls and the floor is caked with blood. A battle of diabolic proportions must have been fought here.



12. URSHAS

-der Drachen

a) In an apparently unfinished job, a few plain square tiles have been laid on the floor ahead. The area seems normal enough, but your priest senses an aura that is somehow both ominous and intriguing.

b) I stand upon the shoulders of the holder of mysteries - you cover below.

c) I stand beyond the chasm of the infinite enigma - you cannot cross.

d) A large ornate mirror hangs at the end of the passage here. It has a finely-worked frame of golden wood inlaid with ebony. As you peer into the mirror, a strange, dream-like image forms. It shows a tower of black stone rising from a thick forest of Kauri trees. The mists at the base part to reveal a group trying to scale the tower. They seem to make no progress. At the top of the tower, a shadowy figure in gray laughs at their futile attempts. The vision fades... (Gebet: kauri plaque).

e) The rhombus on this wall is the outline of a central section made of black marble. In the middle are two small buttons, one diamond-shaped and one square, and a small blue light.

- press diamond button,

- press square button.

The light comes on steadily, and then the central marble section of the wall lifts up, revealing a passage. You just have time to walk through before the marble door slides down again.

f) A magnificent painting in a large rhomboid frame is hung on the facing wall. It depicts a tower of black stone rising from a dense forest. At the base of the tower, a priest kneels in prayer.

g) A vision of Mara appears. She speaks: "The large kauri mirror is most significant. It is essential you discover its meaning. I could not, and the dark lord would not fall." The vision fades.

1. strange book,
2. ornate chalice.

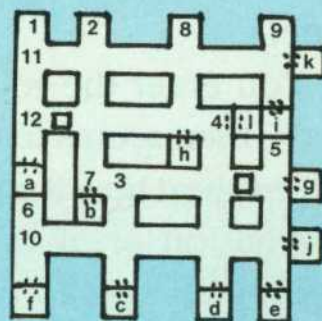
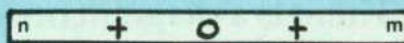
13. DIAMANTENFIEBER

1. weak loud backward liar,
2. within or inside itself.
3. Sounds like bread is being made, want some?
4. Mystical monsters become tiresome.
5. The infinite ethereal plane contains many small bones.
6. Sing out, but keep your mouth closed.
7. The avenger is moved to carve two points where the dead lie...
8. A keen joint.
9. The tree before and after the fire.
10. Conditions important when walking less than twelve inches.
11. Gives up a short recess to get a word in.
12. Covered with cold wet spikes.

Auflösung

13. Diamanten

1. frail,
2. inside,
3. need,
4. dragon,
5. teeth,
6. hum,
7. engrave,
8. knee,
9. ash,
10. underfoot,
11. renounces,
12. icicled.



a) On the wall here is a painted pattern showing three diamonds above two squares.

b) ...three squares above four diamonds.

c) Four diamonds above four squares.

d) Four diamonds above two squares.

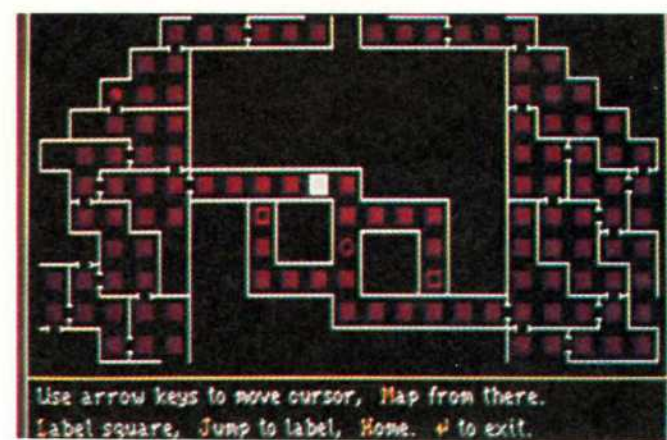
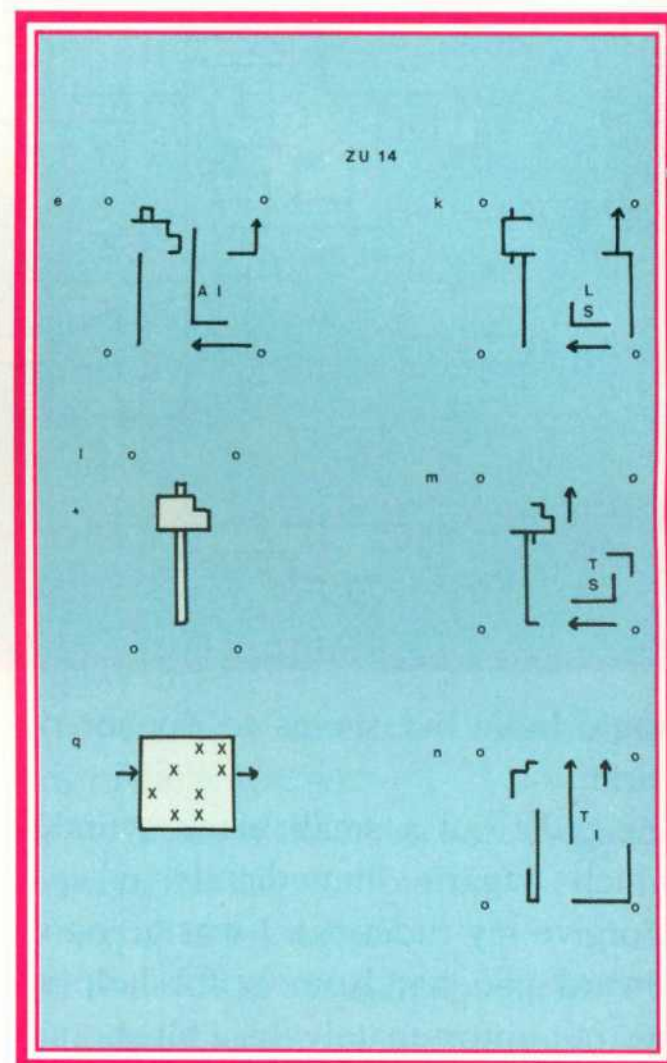
e) Five squares above three diamonds.

f) Three diamonds above three squares.

g) Four squares above two diamonds.

h) Three squares above three diamonds.

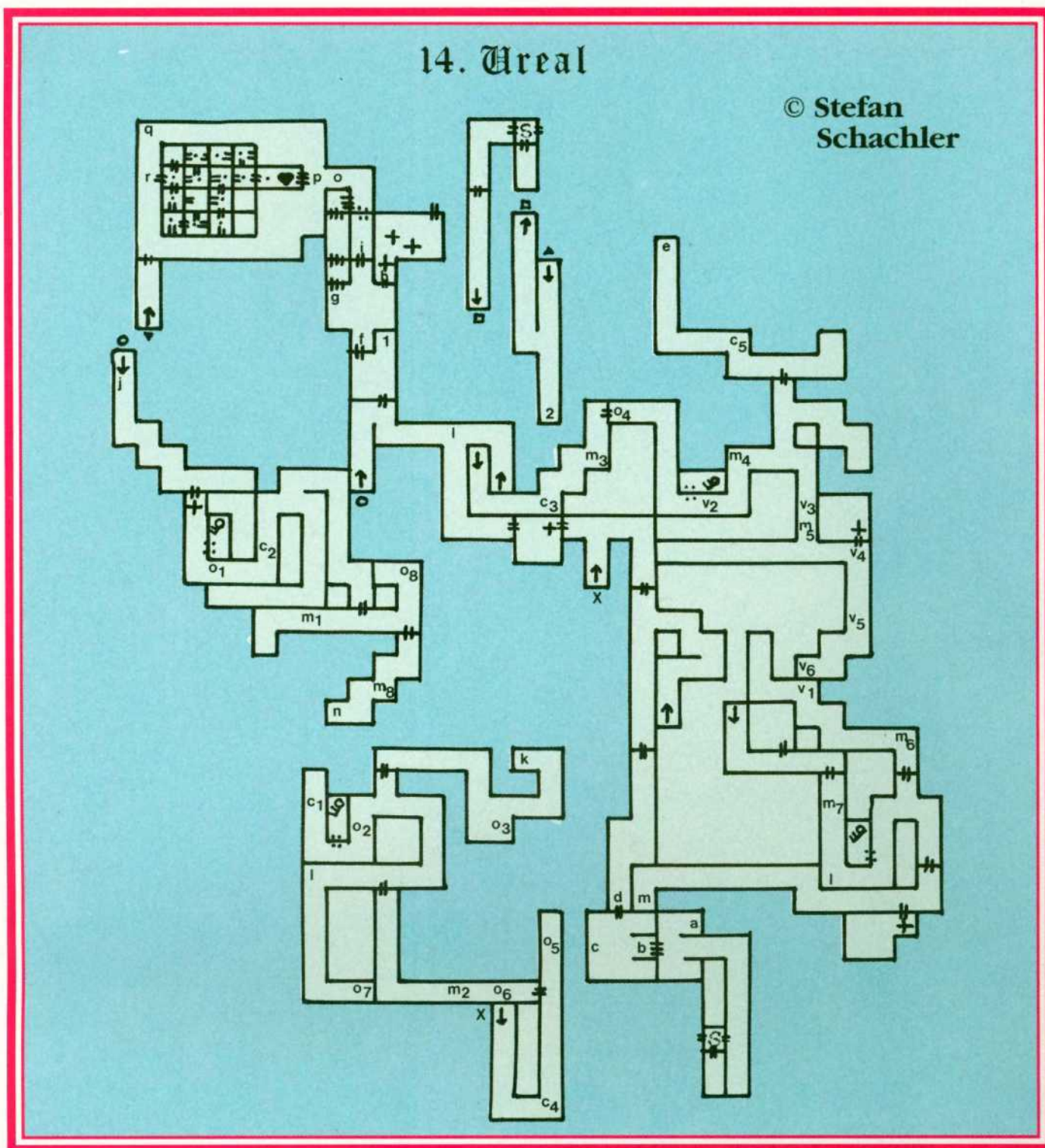
- i)** Four diamonds above five squares.
- j)** Two diamonds above three squares.
- k)** Three squares above two diamonds.
- l)** Three diamonds above four squares.
- m)** Where diamonds outnumber squares use top symbol - converse use lower.
- n)** Order symbols as words - those equal in number shall not be used.



14. UREAL

-die verschlungenen Pfade

a) A heavy chain runs through a hole in the roof and another in the floor. It looks like it works some sort of pulley or lever mechanism.
- pull down on the chain (nach dreima-



14. Ureal

© Stefan Schachler

ligem Ziehen ist die Gittertür nicht mehr verschlossen),
 - pull up on the chain.
b) As you pass the grate a low-pitched sinister laugh erupts. Turning, you see a projection of Uukrul pulling on the chain. The grate locks behind you with a clank. He smiles sardonically, waving you on.
c) Welcome, my children, to the real world - Uukrul.
d) A chilling, sinister laugh cuts the air.
e) A drawing.
f) "I know what you seek, children. I have laid here three paths for you, three simple tests. Anyone of them will lead to the heart. I shall watch your attempts with interest, though I doubt you have what it takes."
g) "All you need here are a few keys. Surely I don't need to tell you where to

look for them."
h) "If the edge of your mind is blunt, try the edge of your sword; my minions will gladly oblige. Of course, if you're too dim-witted to pass through ingenuity, you cannot hope to gain what lies beyond."
i) The deep voice says, "Take this path and you will find a door. You need but speak a single word to pass through, assuming you can discover what it is."
j) Take heart - remember, you who read this are not his playthings - Mara.
k) A drawing.
l) A drawing.
m) A drawing.
n) A drawing.
o) The deep voice of Uukrul echoes from above, mocking sarcastically: "My congratulations, brats, on passing that first pathetic test. Behold my heart;

it shall never be yours, for all your vain attempts."

p) Behind the grate is a mystical urn built of grey stone. You cannot reach the urn or see inside it, and the lock in the grate has been fused by some immense heat so that no key could possibly fit into it.

q) A drawing.

r) Set into a panel on the western wall are eight levers. They are numbered, but there are no other markings to indicate their function.

Schwarzes Herz

This is an ornate urn of grey stone built into the floor. Foul runes adorn the base, and the insignia of a hammer is carved on the stern. The whole structure emanates an aura of great evil. Deep inside the urn lies a heart of black glass. Holding it securely in place is a mechanism of six arms which clamp down on the glass heart. Around the rims are six sockets the shape of guardian stone hearts (beim Einlegen jedes Steinherzens ertönt ein schriller, langer Schmerzensschrei!).

Numerierte Buchstaben

There is a c/m/o/v stain on the floor here, covering n small indentations (n = Zahl neben dem jeweiligen Buchstaben!).

c1-c5: crimson,

m1-m8: maroon,

o1-o8: ochre,

v1-v6: violet.

1) A small book with four thin pages. Each has a few lines drawn on it that don't make much sense; until you try holding the pages together, up to the light, and find they form a composite picture of a strange ornate urn.

2) necronomicon

Stefan Schachler



Apropos: ...Anruf genügt!

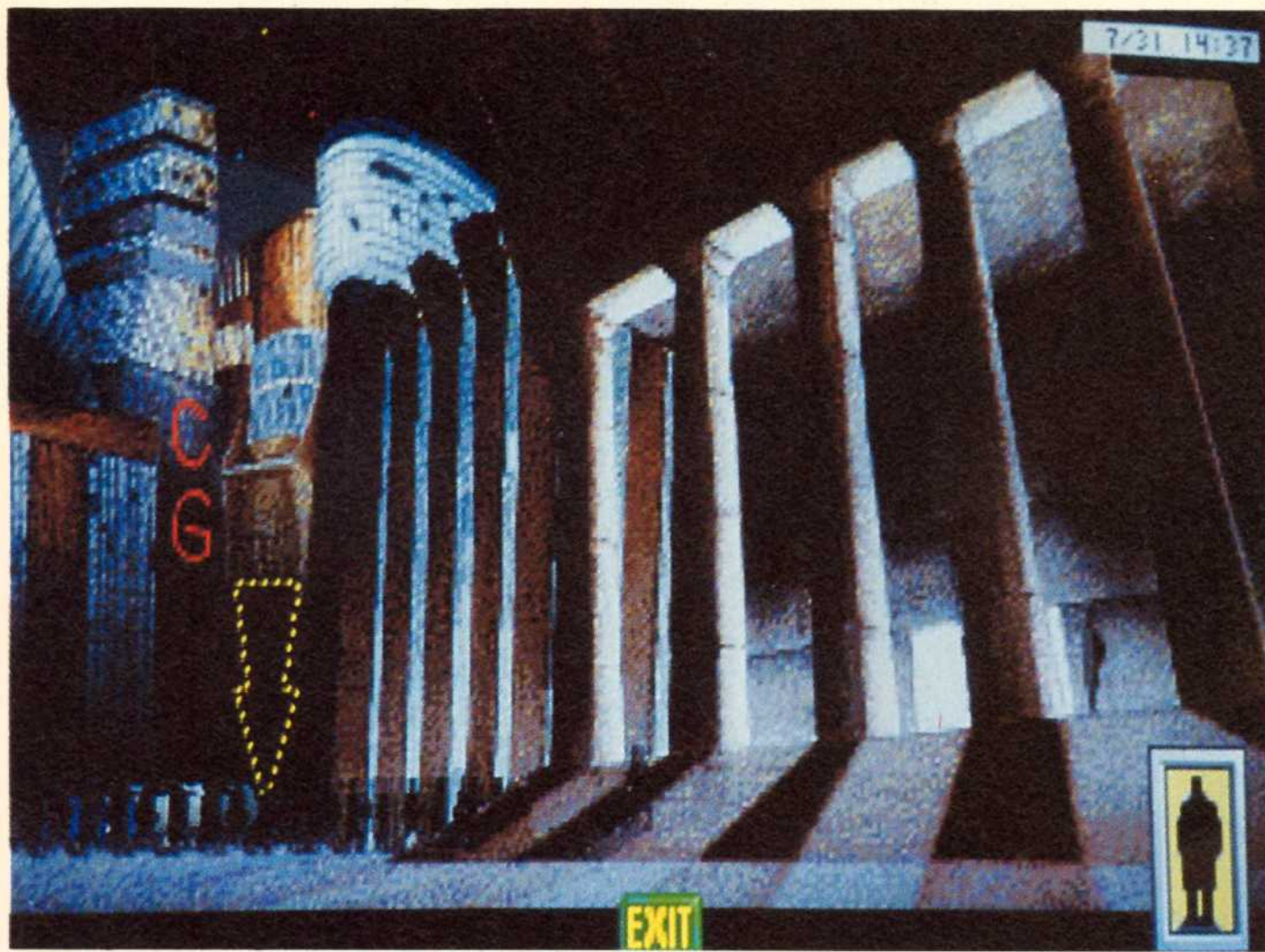
'Rise of the Dragon' - das



Los Angeles: Ein Privatdetektiv gerät in schlechte Gesellschaft, ein raufboldig bis chaotisch geführter Männerhaushalt, leere Bierdosen, ein VidPhone,... - Anruf genügt. Wem sonst könnte diese Rolle auf den Leib geschrieben sein, wenn nicht Krimi-Chauvi James Garner alias Jim Rockford. Im aktuellen Fall jedoch wäre auch ein Rockford seiner Zeit etwas hinterher, schreiben wir doch schon das Jahr 2053. Moderne Zeiten verlangen moderne Namen. Was? Wie ein Sci-Fi-Schnüffler in etwa 60 Jahren heißen wird? William 'Blade' Hunter, wie denn sonst...

Rockford-Klischee





Los Angeles, 31. Juli 2025

Ein Apartment, 12 Uhr mittags: William 'Blade' Hunter, seines Zeichens besagter Privatdetektiv, steht auf... Türme leerer Bierdosen schmücken seine Einzimmerwohnung. Wie an jedem Morgen begibt er sich auch heute ins Bad, duscht und geht aufs Klo. Ach ja, das Wasser... In seiner Wohnschlafküche kommt nur Schlamm aus dem Kran.

Er zieht sich Hose und Pullover an, der Trenchcoat darf auch nicht fehlen. Blade schaltet sein VidPhone an, um nachzusehen, wer ihn schon wieder "belästigen" will. Das VidPhone, eine orwellsche Mischung aus Bildtelefon, Telefax und Anrufbeantworter, dient den Menschen im 21. Jahrhundert zur Kommunikation. Aha, ein neuer Job wartet auf den Rockford der Zukunft. Allem Anschein nach ein unangenehmer Job. Die Tochter des Bürgermeisters hat's erwischt - ist getötet worden...

Ein Foto, welches nach dem Eintritt des Todes gemacht wurde, wird gleich "mitgefaxt". Dreh- und Angelpunkt scheint eine Designer-Droge zu sein: MTZ. Das Mädchen wurde verdammt übel zugerichtet. O.k., was bleibt einem Detektiv schon übrig, denn auch ein Schnüffler muß leben. Und so hat Blade einen neuen Job:

Den Mörder dingfest machen, samt Hintermännern. Der Anruf eines Gebrauchtwagenhändlers ist ebenfalls auf dem Band... aber Blade hat eine 'Subway'-Dauerkarte. 'Subway' ist die U-Bahn-Modern Art, versteht sich.

Oh, oh... auch Karyn hat angerufen. Tja, das Baseballspiel gestern abend war halt wichtiger als ein Date mit der gutaussehenden, intelligenten Brünetten. Aber was soll's: Karyn gibt Blade noch eine Chance, seinen Schlüssel zu retten, welchen er bei ihr vergessen hat. Er holt denselben an Karyns Arbeitsplatz, der City Hall, ab. Doch vorher nimmt er das Magazin vom Schreibtisch und die ID-Card aus dem

Finster und bedrohlich: Die Straßen von L.A.

ALLE FOTOS: PC

Bereits in der März-ASM haben wir **Sierras** 'Sex-, Crime-, Alk- und Gewalt'-Adventure in ansehnlicher Endzeit-Sci-Fi-Qualität auf Herz und Nieren geprüft, bevor **Rise of the Dragon** wenig später in unserem limitierten ASM-MESSE-SPECIAL (Berlin '91), zunächst teigelöst, erschien. Wir erinnern uns: 'Sierra-Adventure geknackt...', Seite 3.

Doch das Warten hat sich gelohnt: Warmhalten, auf Eis legen - das war unsere Devise im April. An dieser Stelle nun die Komplettlösung - im ganzen. Keine Bange also, es geht auch ohne das Messe-Blatt.

Gleich zu Beginn ein kleiner Tip: Alles, was in der unteren Bildzeile erscheint, sollte man einstecken, da es sonst nach einem Bildwechsel auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Dieses Adventure wird über Icons gesteuert und ist **zeitbeschränkt**. Bei der Lösung muß man sich daher schon innerhalb eines gewissen Zeitrahmens bewegen.

VidPhone. Diese Karte ist Scheckkarte, Haustürschlüssel und Ausweis zugleich. Natürlich darf sein Handwerkszeug auch nicht fehlen. Blade nimmt also das Kopfkissen beiseite und holt darunter seine Laserpistole hervor. Sicher ist sicher, daher nimmt er das Napent-Reizgas und den Erste-Hilfe-Kasten aus dem Badezimmerschrank. Immerhin kann man nie wissen, wem man unterwegs begegnet.

Die Straßen von L.A.

So weit, so gut: Pistole in die Hand, Magazin laden, und auf geht's in die Straßen von L.A. 2025. Da Blade schon immer etwas gegen freien Fall ohne Fallschirm hatte, nimmt er von vornherein den linken Weg zum Aufzug.

Mit der Subway gehts zur City Hall, dem Rathaus von L.A. Doch zuvor besorgt er sich per Credit-Card einen Strauß Rosen, denn im Rathaus arbeitet Karyn. Sie ist Datentypistin. Blade geht in ihr Büro, gibt ihr die Rosen und sagt ein paar warme Worte... mit Erfolg: Karyn gibt ihm die Schlüssel, die er so dringend braucht. Erleichtert fährt er zurück zu seinem Apartment, öffnet die Tür mit der ID-Card, steckt diese wieder ein, öffnet seinen Küchenschrank und... siehe da, schon füllt sich das Inventory: Ein Schokoriegel, eine Videowanze und drei Bomben müssen darin Platz finden. Blade nimmt sich hastig das Foto der Bürgermeistertochter aus dem VidPhone-Drucker und macht sich auf den Weg ins 'Pleasure Dome', seine Lieblingsdisco.

Dort angekommen, antwortet er dem Türsteher mit (2), gibt seine Pistole ab und drückt dem Dicken einen Schokoriegel in die Hand. Dafür ist er jetzt im Besitz eines Rückgabetikets, mit welchem er beim Verlassen des 'Pleasure Dome' an der Kasse seine Waffe zurückfordern kann.

Na, dann hinein ins Vergnügen. Die Zocker spielen Karten - die sollte man eigentlich besser in Ruhe lassen, doch

Blade fragt die Frau dennoch nach 'The Jake'. In der Bar wird er dann auch fündig, zunächst jedoch spricht er mit dem Hippie (1,2). Der verweist ihn auf den Mann am Ende der Bar: 'The Jake'. Es folgt ein kurzer Dialog (1,2,1,2), woraufhin man ihm das Foto zeigt...

Szenenwechsel: 'Pleasure Dome', Jakes Office. Hier ergibt sich ein weiterer Dialog (2,3,3,3), bevor es zurück zum Ausgang geht. Blade holt seine Waffe bei Martha ab und nimmt die Subway zu Chen Lu. Dessen Adresse ist nun auf dem Stadtplan verzeichnet...

Die Killerdroge schlägt zu

Vor Chen Lus Apartment trifft man auf 'The Snake', einen Killer. Der wird im Verlauf des Spieles noch eine Rolle spielen. Also betritt Blade das Apartment und wird Zeuge eines schrecklichen Anblicks: MTZ, die Killerdroge hat ein weiteres Mal zugeschlagen: Chen Lu ist tot, das Grauen hat wieder einen Namen. Könnte Blade die Message auf dem VidPhone abhören, wüßte er, warum. Doch:...

Nun aber ist Eile geboten: Die Polizei ist auf dem Weg zu Chen Lus Apartment. Blade nimmt die ID-Card aus dem VidPhone und eilt zurück zur Subway. Nach etwa fünf Minuten kann Blade dann gefahrlos das Apartment mit der ID-Card öffnen und die Woh-



nung genau durchsuchen. Beim Abhören des VidPhones merkt er sich genau die Zahlenkombination des Anschlusses. Dabei geht ihm ein Licht auf: Die Zahlenfolge '0772' kommt reichlich oft vor! Blade geht auf die Toilette, nimmt das MTZ-Pflaster an sich und untersucht es. Daraufhin verschwindet er im Schlafzimmer, wo eine Drachenstatue mit einem funkelnden Auge seine Aufmerksamkeit auf sich lenkt. Blade berührt das Auge, worauf man einen Safe zu Gesicht bekommt.

Als dann: Nummer eingeben und den Tresor entleeren. Blade steckt den Schokoriegel und die chinesische Schriftrolle ein und begibt sich stante pede zur City Hall, um in einem der alten Lagerhäuser mit einem Chinesen zu sprechen. Der hat ihm etwas Wichtiges zu sagen. Dialog: (2,1). Blade reicht dem Chinesen die Schriftrolle, woraufhin der Chinese ihn als den Erretter anerkennt und ihm ebenfalls einige Dinge aus seinem Fundus überreicht. Unter anderem bekommt er einen Talisman, ein Buch (vielleicht von Bobby McFerrin!?!), eine kugelsichere Weste und... einen Glückskeks. Dieser Glückskeks soll später von essentieller Notwendigkeit sein, man sollte ihn also lieber nicht verspeisen oder ihn gar dem Dicken vom 'Pleasure Dome' als Geschenk anbieten. Mit der Subway fährt Blade nun zum 'Pleasure Dome'. In Jakes Office soll alsdann ein weiterer Dialog entfachen (1,2,1). Man kommt auf das Pflaster zu sprechen, woraufhin Jake blaß wird. Eines steht jetzt schon fest: MTZ ist ein ganz heißes Eisen.





Mit dieser Erkenntnis im Hinterkopf fährt Blade wieder nach Hause. Augenpflege ist angesagt, schlafen. Er zieht sich aus und spult die Zeit vor...

Blade goes Underground

Am nächsten Morgen zieht sich Blade seine kugelsichere Weste an und begibt sich erneut zur City Hall. Karyn soll das Pflaster untersuchen (**1, Pflaster geben, 1**). Er zeigt ihr die ID-Karte von Cheng Lu. Den Mann mit der Augenklappe erkennt Blade wieder - es ist ein alter Bekannter: 'The Snake', Cheng Lus Mörder. Der andere Mann ist dem Spieler aus diversen Zwischenspielen bekannt: Johnny Quong. Er ist einer der Mittelsmänner von Bahumat.

Mit neuer Adresse versorgt, nimmt Blade die Subway zu Johnny Quongs Festung. Das Gebäude ist hermetisch abgeriegelt. Frei nach dem Motto "Sie haben keine Chance - also nutzen Sie sie", wählt er den bequemen Weg: durch den Gully. Schon wenige Minuten später stößt Blade auf einen Sicherungskasten, dessen Aufdruck er mit Interesse studiert. Es ist der Schaltplan für die VidPhone-Elektronik in Johnny Quongs Haus. Mittels einer Bombe knackt Blade den Kasten und macht sich ans Werk, die VidPhone-Leitung abzuhören. Blade muß allerdings auch

auf die Ratten achten, denn die achten auch auf ihn...

Im Zwischenspiel wird Blade von einer Ratte beobachtet. Spätestens dann wird es höchste Zeit, die Kanalisation durch den Gullydeckel zu verlassen, abzuspeichern und - weil es so gemütlich ist - wieder hinabzusteigen. Sollte das Schema auf dem Kasten Schwierigkeiten bereiten, hier die Lösung des Problems: Videowanze benutzen, roten Pol an den linken Batteripol klemmen, den blauen Pol an die Erdleitung unten im Bild klemmen und dann den gelben Pol an den zweiten Kontakt von unten am unteren rechten Block klemmen. Die Montage sollte man natürlich immer dann vornehmen, wenn der Strompegel sein Minimum erreicht hat. Leuchtet die LED an der Videowanze konstant grün, ist die Leitung angezapft.

Jetzt hat Blade die Möglichkeit, über das VidPhone in seinem Apartment alle Gespräche von Johnny Quong mitzuhören, was er reichlich tut. Dieser kleine Trick verhilft ihm zu einem weiteren Namen: Deng Hwang, Kopf der Drogenmafia. Blade nimmt die Subway zur City Hall und sprengt das Lagerhaus der Deng Hwang Enterprises mit einer seiner Bomben in die Luft, um Zeit zu schinden.

Wieder bei Karyn holt Blade sich neueste Infos über Deng Hwang, des-

sen Daten in einer gesperrten Datei verborgen liegen. Daher kann Karyn ihm leider wenig über die Vergangenheit und den genauen Aufenthaltsort von Deng Hwang sagen. Blades Neugier führt ihn zum 'Pleasure Dome', wo er Jake über die aktuellen Vorgänge informiert. Doch dem ist das Pflaster zu heiß geworden: Er wird sich später über VidPhone bei Blade melden. Nach diesem anstrengenden Tag hat Blade etwas Pause verdient. Er hört sein VidPhone ab und zieht sich aus. Der User kann wieder mal die Zeit vor-spulen...

Die Wahrheit über MTZ

Am darauffolgenden Morgen hört Blade während des Aufstehens erneut das VidPhone ab. Die Jungs vom Labor dürften inzwischen auch das MTZ-Pflaster analysiert haben. Also nimmt Blade die Subway zur City Hall, um sich bei Karyn die Ergebnisse abzuholen. Er weiß nun, wieso die Sache von der Polizei vertuscht wird: Das Leben ganz Los Angeles, ja das Schicksal der ganzen Welt scheint in Gefahr zu sein: MTZ ist eine genetische Droge, die in Sekundenschnelle zum Tod führt. Na, wenn das kein Smalltalk mit dem Bürgermeister wert ist, zumal in einem Jahr schon wieder Wahlen anstehen. Also spricht Blade mit Jenny (**1,1**) und wird zum Bürgermeister vorgelassen. Im Dialog mit demselben kann Blade das Stadtoberhaupt aufklären und ihn um Unterstützung bitten (**3,1,1,2**). Er steckt den Security-Paß ein und begibt sich in die Waffenkammer der Polizei. Nachdem er sich ausgewiesen hat, nimmt er sich den "Ganovenlocher" von der Wand, denn manchmal kommts eben auf die Masse an. Gut gerüstet begibt Blade sich nun nach Hause...

Die Lage scheint sich zuzuspitzen. Gegen 18 Uhr wird Karyn entführt - man kann nichts dagegen tun. Blade hört das VidPhone ab, sollte sich aber die Warnung von Deng Hwang nicht

so zu Herzen nehmen. Man sollte vielmehr den Tag hinter sich lassen, sich in die Koje hauen und die Zeit wieder ein bissl vordrehen.

Los Angeles, 03.08.2025, 12 Uhr mittags. Heute wäre "Stichtag", doch Dank unseres Anschlags haben wir noch 'ne Galgenfrist von einem Tag. Herumlaufen ist angesagt, oder Zeit vorspulen...

L.A., 04.08.2025 - das Finale naht

12 Uhr mittags. Kugelsichere Weste anziehen, Panzerfaust umschnallen. Gegen 13 Uhr kommt eine sehr unschöne Message von Bahumat über den Äther: Sollte seinem Ultimatum nicht Folge geleistet werden, mache er die Stadt dem Erdboden gleich und töte alle Einwohner. Gegen Nachmittag erhält man eine weitere Message, diesmal von Jake: Dieser will sich mit Blade um 20.30 Uhr am alten Lagerhaus treffen. Diese Message erlaubt es Blade, die Zeit bis etwa 19.45 Uhr vorzuspulen und mit der Subway zur City Hall zu fahren.

Am Lagerhaus kommt Blade nicht umhin, innerhalb einer Action-Sequenz gegen Snake anzutreten. Er rettet Jake damit das Leben. Anschließend nimmt er Snakes Ausweis an sich und begibt sich zum Wasserwerk, um das Leben der Einwohner von Los Angeles zu retten und das einiger subversiver Elemente vorzeitig zu beenden.

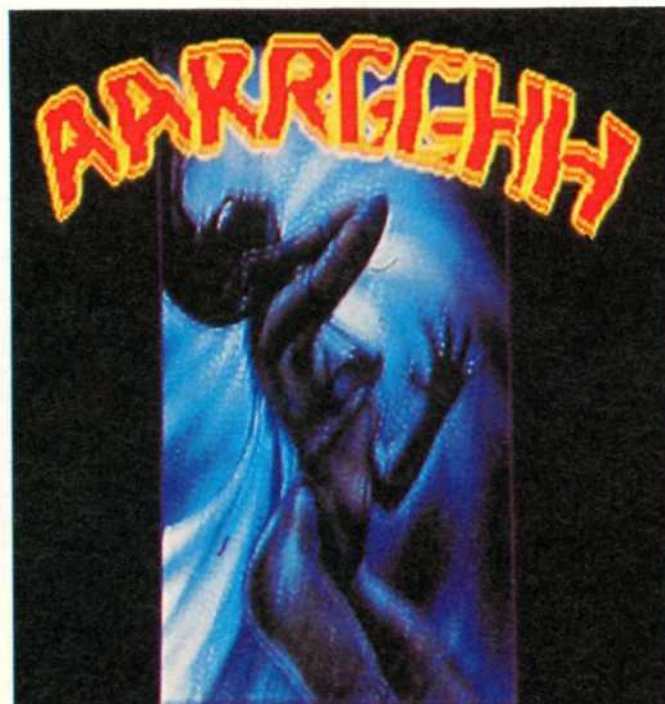
Nach dieser Actioneinlage sollte Blade sich seines Verbandskastens bedienen, um seine Wunden heilen zu können. Mit dem HoverPod fliegt Blade nun zu Deng Hwang Enterprises (an dieser Stelle sollte man das Spiel unbedingt speichern). Blade nimmt den Aufzug und begegnet mit viel Charme der Empfangsdame (3,1,3,3). Die Wiedererkennungsnummer wirkt also auch noch im Jahre 2025. So begibt sich Blade in den Security Room, um das Alarmsystem auszuschalten (auch



an dieser Stelle sollte man das Spiel unbedingt speichern).

Das Rennen gegen die Zeit

Blade benutzt den Terminal, schaltet das 'Break Lock' an, das 'Janitor Lock' sowie das 'Holding Lock' aus. Nun gilt es, das Sicherheitssystem zu überlisten. Dabei sollte uns der Glückskeks (wir erinnern uns) zuhelfe kommen. Die Papiereinlage beinhaltet eine Buchstabenkette: 'RYP - YWP - YRP - WRY - PBW'. Dies sind die Farbcodes für den manuellen Override von CODE 1. Also: Security-Schalter nach unten drücken, (I.) anklicken und möglichst schnell die Farbcodes über das



untere Panel eingeben. Diese lauten: "Rot, gelb, purpur - gelb, weiß, purpur - gelb, rot, purpur, weiß, rot, gelb - purpur, blau und weiß". Nun den Security Lock ausschalten und abspeichern.

Blade läuft nun am Empfang vorbei, geht durch den Gang rechts und betritt die erste Tür. Er öffnet den Schrank, schaltet den Strom ab, nimmt sich den Schraubenzieher und entfernt mit ihm die Drähte aus dem Schrank. Nun heißt es Sporen geben, denn die Wachen sind Blade knapp auf den Fersen. Er betritt also die zweite Tür und findet Karyn, angeschlossen an eine tödliche Falle. Blade legt die Drähte an Karyn, um sie zu erden und entfernt die drei Stecker an ihrer Halsfessel. Dazu hat er genau 27 Sekunden Zeit, dann ist nur noch Flucht angesagt.

Die Flucht

Blade und Karyn flüchten durch die nächstbeste Tür und landen im Thronsaal Bahumats, wo sich Deng Hwang gerade in einen Drachen verwandelt. In einer weiteren Actionsequenz stellt sich Blade den Schergen Bahumats, um anschließend auch ihn selbst gnaden- und restlos zu besiegen. Ein kleiner Tip: Die Flammenwerfer bewegen sich nach festem Muster, man kann sie daher leicht überlisten. Nach dem "wohlverdienten" Tod Bahumats ist es für unseren Detektiv eine große Genugtuung, dem Bürgermeister auf seine Weise Dank zu sagen... Letzter Szenenwechsel, Abschlußsequenz: Erschöpft, aber glücklich (Herz, Schmerz, bla, bla...) ziehen Blade und Karyn der Morgensonne von Los Angeles, vielleicht - wenn sie denn nichts Besseres zu tun haben

- einem neuen Blade-Hunter-Adventure, entgegen?

Wer weiß... □

Jens 'Blade' Kiel





oneshat shaken by this vision, you rise to your feet to investigate. A circle of stones surrounds the spot where the portal appeared. There is something faint in the grass.⓪



n the valley below you see that appears to be a fair. It seems strange that you came that way earlier and noticed nothing. As you pull this over, your feet carry you down towards the site.⓪



he gypsy places the first two cards upon the table; they are the cards of Honor and Humility. He says, "Consider this: "⓪

Ultima

Als Einstieg in diese Mammut-Megalösung zu Ultima IV, die von einem unserer treuen Leser erstellt wurde, der der Secret-Service-Redaktion schon lange kein Unbekannter mehr ist, sind die nun folgenden allgemeinen Tips & Tricks zu "Ultima IV - Quest of The Avatar" - gedacht:




Gespräche:

Redet mit jedem Charakter, der Euch im Laufe des Spiels begegnet. An einigen Stellen könnt Ihr auch mit höchst merkwürdigen Charakteren sprechen, so z.B. im Schloß von Lord British mit dem Wasser (!) in einem bestimmten Raum oder in der Ruine von Magincia mit der Schlange, von der Ihr angegriffen werdet. Auf diese Ausnahmen werdet Ihr aber gewöhnlich durch andere, "normale" Charaktere aufmerksam gemacht.

Beachtet auch Charaktere, die sich hinter verschlossenen Türen in den Inns der einzelnen Städte befinden. Manchmal benötigt man einen Schlüssel, um an diese Charaktere heranzukommen. Ihr solltet auch bei jeder Stadt (Dorf/Schloß) einmal außen um die Stadtmauern herumlaufen.

Oft verstecken sich dort wichtige Personen.

Geheimtüren:

Achtet unbedingt auf Geheimtüren, die sich in vielen Mauern in Städten, Dörfern, Schlössern und Dungeonräumen finden. Die geheimen Durchgänge lassen sich bei genauem Hinsehen erkennen: In der kreuzweisen Muste-

rung dieser Mauern ist ein etwas hellerer Punkt eingezeichnet (Amiga-Version). Diese durchlässigen Steine spielen auch in den Dungeons eine große Rolle, wo sie als eine Art Schalter eingesetzt werden. Beim Betreten dieser durchlässigen Steine öffnen sich oft Geheimtüren und Ausgänge, die zu den wichtigen Orten und Gegenständen führen. Verzweifelt also nicht, wenn sie in einem Dungeon-Room sind, und scheinbar kein Ausgang (mit Ausnahme des Rückwegs) existiert. Schaut genau hin, vielleicht ist irgendwo ein durchlässiger Stein, bei dessen Betreten doch noch ein Ausgang sichtbar wird.

Gleichnisse:

Bei den Gleichnissen zu Beginn des Spiels könnt Ihr sehr einfach festlegen, was für einen Charakter ihr bekommt. Jede der acht Tugenden, die in den Gleichnissen vorkommen, repräsentiert nämlich einen der acht Berufsstände. Wenn Ihr z.B. einen Fighter möchtet, braucht Ihr nur so oft wie möglich die Tugend *Valor* zu wählen.

In Tabelle 1 findet Ihr zu jedem Berufsstand die zugehörige Tugend.

Ich möchte Euch zum Charaktertyp "Paladin" (Tugend: *Honor*) raten. Ob

Ein Charakter:

wohl wir im Laufe des Spiels von jedem der acht Berufsstände einen Reisegefährten bekommen, ist es nicht ganz egal, welchen Charaktertyp man sich anfangs aussucht. Dieser Charakter muß nämlich das ganze Spiel über die Gruppe anführen, steht also im Kampf-Modus immer in der 1. Position.

Er sollte deshalb in der Lage sein, gute Rüstung zu tragen, da er an dieser Stelle einiges aushalten muß. Außerdem ist der Experience-Level dieses "Führungscharakters" entscheidend für die Anzahl der Mitglieder, die in die Party aufgenommen werden können. Um z.B. die Gruppe auf vier Charaktere auffüllen zu können, muß der "Führungscharakter" mindestens Level 4 erreicht haben, entsprechend für fünf Mitglieder Level 5 usw. Ihr Charakter sollte also ein guter Kämpfer sein, damit er seinen Level schnell erhöhen kann. All diese Voraussetzungen treffen auf den Paladin zu. Er kann sehr gute Waffen und Rüstungen benutzen (Bessere als z.B. der Fighter!), ist außerdem noch ein recht guter Magic-User, und somit der ideale Anführer.

In jeder Stadt (nicht in Dörfern oder Schlössern!) findet Ihr genau einen

Die Gruppe:

Charakter, der sich der Party anschließen wird, wenn Euer Anführer den entsprechenden Level erreicht hat (Ausnahme: Die Stadt, zu der Euer Charakter gehört (siehe Tabelle 5).

Wenn Ihr die Gruppe vergrößert, so sollte dies nicht planlos geschehen. Schwache Charaktere, z.B. den Shepherd, solltet Ihr erst ganz zum Schluß in die Party aufnehmen.

Wenn Ihr mit einem Paladin beginnt, habt Ihr grundsätzlich schon den 3. Level erreicht, das heißt, es können ohne weiteres zwei neue Charaktere in die Party aufgenommen werden. Ich empfehle einen Bard, sowie einen Druid oder Mage. Danach sollte man sich den Tinker, Ranger und als letztes Fighter und Shepherd besorgen. Wichtig ist, daß man ganz zum Schluß, wenn man das *Great Stygian Abyss* betritt, alle 8 Charaktere zusammen hat.

Die ersten Schritte:

Um nun das Ziel des Spiels zu erreichen, solltet Ihr ohne Umwege Lord British's Schloß aufsuchen. Sprecht mit Lord British, fragt ihn nach *Health, Name, Job* und nehmt Stichworte von dem auf, was er Euch sagt, um mehr über das Ziel und das Spiel zu erfahren. Geht anschließend zum Seher, der sich ebenfalls im Schloß befindet. Im Gegensatz zu Ultima II + III arbeitet der Seher in Ultima IV kostenlos, was den Geldbeutel sehr schont. Ihr könnt ihn nach allen 8 Tugenden fragen, und er wird Euch sagen, wie es um diese Tugenden bei Euch bestellt ist.

Waffen, Rüstungen, Kampf, Monster:

Zum Glück sind die meisten Monster viel harmloser, als es in der Anleitung den Eindruck macht. So sind z.B. die in der Anleitung so groß herausgestellten *Zorns* im tatsächlichen Kampf recht

harmlos, wenn die Party über Schußwaffen verfügt. Die Eigenschaft, Magie zu negieren, kann sogar recht nützlich sein, wenn man zusammen mit den *Zorns* auch noch gegen *Reapers* und/oder *Balrons* zu kämpfen hat, da deren *Sleep-Spell* dann wirkungslos ist. Auch die *Demons/Devils*, die in der Anleitung als sehr gefährlich geschildert werden, sind für eine Gruppe, die über Schußwaffen verfügt, leicht zu besiegen. Die einzigen wirklich gefährlichen Gegner sind *Balrons* und *Reapers*, und die auch nur, wenn sie in größerer Anzahl auftreten. Ihr solltet dann immer mit *Tremor*- oder *Negate-Spells* arbeiten, um diese Kämpfe zu überleben.

Wie oben schon angedeutet, solltet Ihr all die Charaktere so schnell wie möglich mit Schußwaffen (*Slings, Bows, Crossbows, Magic Axes, Magic Bows, Magic Wands*) ausrüsten. Die bestmögliche Ausrüstung, die Ihr Euch aber nur mit sehr viel Gold erkaufen könnt, ist in Tabelle 3 aufgezeigt.

Magincia:

Die Ruine von Magincia ist sehr einfach zu erreichen: Entweder betretet Ihr ein Mondtor, wenn der Zielmond *Felucca* auf Position "8" (siehe Reference-Card) steht, oder Ihr fahrt mit einem Schiff zur Position LAT: K'J", LONG: L'L". In der Ruine sind sehr viele Moore, durch die Ihr vergiftet werden könnt, deshalb solltet Ihr genügend *Cure-Spells* besitzen. Obwohl es in Magincia nur so von Skeletten und Geistern wimmelt, und sogar ein Devil als *Welcomer* fungiert, werdet Ihr von diesen nicht angegriffen. Lediglich eine Schlange greift Euch an, mit der Ihr Euch aber vorher noch unterhalten könnt.

Geht so schnell wie möglich (und sobald Ihr könnt!) zu den acht Shrines. Meditiert an jedem Shrine einen, zwei & drei Zyklen lang. Ihr bekommt dann Verhaltensregeln gezeigt, an die Ihr Euch halten müßt, um das Spiel zu lö-

sen. Habt Ihr Euch an die Verhaltensregeln für eine bestimmte Tugend lange genug gehalten, bekommt Ihr vom Seher die Erlaubnis, Euch die Erleuchtung in der entsprechenden Tugend zu holen.

Shrines:

Geht zu dem Shrine, meditiert drei Zyklen lang, und Ihr seid erleuchtet. Bei den acht Erleuchtungen habt Ihr jeweils eine Vision, die Ihr Euch unbedingt genau anschauen solltet. Sie werden im späteren Verlauf des Spiels sehr wichtig! Achtung!! Auch nach der Erleuchtung müßt Ihr Euch weiterhin an die Verhaltensregeln halten, sonst wird Euch diese wieder aberkannt!

Magical Reagents und Rations:

Vergleicht hierbei unbedingt die Preise! Dieses sind die einzigen Shops, bei denen die Preise von Stadt zu Stadt unterschiedlich sind. Durch Preisvergleich läßt sich so manches Goldstück sparen (siehe Tabellen 7 und 8).

Noch ein letzter Tip: Wenn Ihr das erste Teilziel erreicht habt und Avatar geworden seid, gibt es eine ganz einfache Möglichkeit, an Unmengen von Gold heranzukommen. Herausfinden sollt Ihr dies selbst, als kleiner Hinweis sei nur gesagt, daß die *Weapon- und Armoury-Shops* dabei eine wichtige Rolle spielen! Soweit *Tips & Tricks* als Starthilfe. Wer mehr wissen möchte, sollte weiterlesen!

Bevor wir aber zur Lösung schreiten, hier noch ein paar Anmerkungen:

1.) Ortsangaben beziehen sich entweder auf die dem Spiel beiliegende Stoffkarte, oder auf Koordinaten, die man mit Hilfe eines Sextanten bestimmen kann. Die Stoffkarte sollte man übrigens mit kleinen Papierkärtchen belegen, auf die man die mit Hilfe der Reference-Card übersetzten Gebietsnamen geschrieben hat. So kann man sich schneller orientieren. Sextanten

sind im Guild-Shop als Item "D" zu bekommen. Diese werden Euch nicht angeboten, Ihr müßt danach fragen (einfach "D" drücken, wenn gefragt wird, was man kaufen möchte). Sextanten kosten übrigens 900 Goldstücke!

2.) Im Gegensatz zu Ultima II + III wird bei Ultima IV der Spielstand nicht automatisch gesaved, egal was Ihr tut. Auch ein neu erschaffener Charakter ist nicht auf der Diskette gespeichert, solange Ihr nicht "Q" (für "Quit & Save") drückt.

3.) Wenn Ihr die Hit-Points verbessern wollt, dann vergeßt die Inns und das "Hole up & Camp"-Kommando. Geht einfach zu Lord British, fragt ihn nach *Health* und beantwortet die Euch dann gestellte Frage mit *No*. Die Hit-Points sämtlicher Mitglieder der Gruppe werden dann wieder auf Maximum gesetzt. Auf diese Weise lassen sich auch Vergiftete heilen, und sogar tote Reisegefährten werden von Lord British wieder zum Leben erweckt!

4.) Bei den Zaubersprüchen gilt folgendes: Grundsätzlich genügt bei jedem Spell ein Element der benötigten Reagents. Die Anleitung behauptet z.B., daß der Sleep-Spell zwei Portionen *Spider Silk* benötigt, was nicht stimmt. Die beiden Reagents, die man nicht kaufen kann, findet man hier:

Mandrake Root Bei LAT: D'G", LONG: L'G", wenn beide Monde auf Position 1 stehen (siehe Reference-Card).

Nightshade: Bei LAT: J'F", LONG: C'O", wenn beide Monde auf Position 1 stehen (siehe Reference-Card). Sobald die Monde auf Position 1 stehen, sollte man die *Search*-Taste herunterdrücken und so lange festhalten, bis die Monde eine Position weiter gegangen sind.

So kann man auf Anhieb einen ordentlichen Vorrat der Reagenzien aufnehmen. Beide Orte sind übrigens Moore, so daß man Cure-Spells vorbereiten sollte, bevor man sich auf die Suche nach den Zutaten macht (siehe auch Tabelle 2).

Nun zur Lösung:

Das Ziel des Spiels besteht aus zwei Teilen. Erstes Teilziel ist es, ein *8-Part-Avatar* zu werden. Um dies zu erreichen, muß man sein ganzes Leben (innerhalb des Spiels - versteht sich!) nach den acht Tugenden des Avatars richten. Diese acht Tugenden sind *Honesty* (Ehrlichkeit), *Compassion* (Mitleid), *Valor* (Tapferkeit), *Justice* (Gerechtigkeit), *Sacrifice* (Opferbereitschaft), *Honor* (Ehre), *Spirituality* (Geistlichkeit) und *Humility* (Demut).

Zu jeder Tugend gehört eine Erleuchtung, die man bekommt, wenn man sein Leben lange genug nach jeder Tugend gerichtet hat (lest nochmal unter dem Stichwort *Shrines* nach). Wenn man die Erleuchtung in allen acht Tugenden erhalten hat, ist man Avatar und hat das erste Teilziel erreicht.

Das zweite Teilziel schließt sich direkt an: Als Avatar muß man den *Great Stygian Abyss*, den letzten Hort des Bösen in Britannia, betreten, und in ihm den *Chamber of the Codex of Ultimate Wisdom* finden und betreten. Nachdem man vom *Codex of Ultimate Wisdom* die letzte Erleuchtung erhalten hat, ist das Spiel gelöst. Wie man *8-Part-Avatar* wird: Wie schon gesagt, muß man sein Leben innerhalb des Spiels nach den acht Avatar-Tugenden richten, um Avatar zu werden. Welche Fortschritte man bei den einzelnen Tugenden macht, kann einem nur der Seher im Schloß von Lord British sagen.

Er gibt auch die Erlaubnis, sich die Erleuchtung bei den einzelnen Tugenden zu holen, wenn es soweit ist. Zu den Tugenden gehören nun Verhaltensmaßregeln, an die man sich streng halten muß, um Fortschritte zu machen.

Die Verhaltensmaßregeln, die zu den einzelnen Tugenden gehören, werden im folgenden aufgelistet:

Die fünf Tugenden

1.) *Honesty* (Ehrlichkeit):

- a.) Nehmt herumliegendes Gold (Schatzkisten) in Städten, Dörfern & Schlössern nicht auf!
- b.) Betrügt nie die blinden Händler bei den Magical Reagents!

2.) *Compassion* (Mitleid):

- a.) Tötet keine *Non-Evil Creatures*!
- b.) Greift nie von Euch aus an!
- c.) Gebt Bettlern soviel Gold wie nur möglich!

3.) *Valor* (Tapferkeit):

- a.) Kämpft soviel wie möglich gegen *Evil Creatures*!
- b.) Flieht nur, wenn es unbedingt sein muß!

4.) *Justice* (Gerechtigkeit):

- a.) Stehlt kein Gold!
- b.) Greift keine Bewohner in Städten/Dörfern/Schlössern an!
- c.) Tötet keine *Non-Evil Creatures*, auch nicht, wenn Ihr von ihnen angegriffen werdet (Bringet sie nur dazu, daß sie fliehen)!

5.) *Sacrifice* (Opferbereitschaft):

- a.) Gebt viel Gold an Bettler!
- b.) Spendet oft Blut an den Healer-Shops! (Dazu einfach die Frage, ob man selbst Hilfe braucht, mit "NO" beantworten. Man wird dann gefragt, ob man Blut spenden möchte, was 100 Hit-Points kostet. Geht nur, wenn man mindestens 400 HP hat.)

6.) *Honor* (Ehre):

- a.) Nehmt keine Schatzkisten auf, die Euch nicht gehören!
- b.) Greift nicht *Non-Evils* an!

7.) *Spirituality* (Geistlichkeit):

- a.) Geht oft zum Seher!
- b.) Meditiert oft!

8.) *Humility* (Demut):

- a.) Beantwortet die Frage "*Art thou proud?*" grundsätzlich mit "NO"!

Wie Ihr seht, überschneiden sich die Regeln manchmal. Welche Creatures Evil, und welche Non-Evil sind, steht im Handbuch!

Wenn Ihr vom Seher die Erlaubnis bekommen habt, Euch die eine oder andere Erleuchtung zu holen, müßt Ihr zu dem der Tugend zugehörigen Shrine gehen und dort drei Zyklen lang meditieren.

Um einen Shrine betreten und meditieren zu können, benötigt Ihr zwei Dinge.

Zunächst die Rune. Diese wird benötigt, um den Shrine überhaupt betreten zu können.

Dann das *Mantra*. Dies ist eine Silbe oder ein Wort, mit dessen Hilfe man seine Gedanken sammeln und sich konzentrieren kann. Jeder Shrine hat seine eigenes Mantra und seine eigene Rune.

Die Mantras erfährt man durch Gespräche mit Leuten, die Runen müssen mit Hilfe des *Search*-Kommandos gefunden werden (siehe Tabelle 4).

Bei den Shrines gibt es zwei Besonderheiten:

1.) *Shrine of Spirituality*

Dieser Shrine ist optisch nirgendwo zu entdecken. Um ihn zu erreichen, muß man das Mondtor bei LAT: B'D" LONG: K'G" in dem Moment betreten, wenn beide Monde auf Position 5 stehen.



Hineintreten und wohlfühlen: Britannia at its best!

2.) *Shrine of Humility*

Dieser Shrine befindet sich auf der Isle of the Abyss, auf der auch der Schlußkampf stattfindet. Die Insel ist (natürlich) nur mit einem Schiff zu erreichen und liegt südlich von *Verity Isle*. Außerdem hat der Shrine den Nachteil, von endlosen Horden von Dämonen bewacht zu werden, die es dem Spieler unmöglich machen, den Shrine zu erreichen, wenn er nicht das richtige Hilfsmittel hat (kleine Randbemerkung: "Endlos" ist die Horde der Dämonen nicht. Nach jedem Schritt muß man gegen genau acht Gruppen kämpfen. Wer also dringend Experience-Points oder Gold braucht, findet hier immer die Möglichkeit, sich auszutoben. Die Charaktere sollten aber recht stark sein, über Schußwaffen verfügen und ein paar *Negate*-Spells parat haben, da unter den Horden oft Balrons sind, die mit ihrem *Sleep-Spell*, extrem lästig werden können!)

Dieses Hilfsmittel existiert in Form eines *Silver Horn*, das man auf einer der Inseln an der südlichen Spitze von Spiritwood findet (Genau Koordinaten: LAT: K'N" LONG: C'N").

Nachdem man an der Insel angelangt ist, *Used* man das Horn. Auf dem Bildschirm erscheint nun zwischen Food- und Gold-Anzeige ein roter Ball, der anzeigt, daß das Horn aktiv ist. Wenn dieser Ball verschwunden ist, solltet Ihr sofort erneut das Horn usen!

So könnt Ihr gefahrlos den Shrine betreten, meditieren und die Insel wieder verlassen.

Vorbereitungen zum Durchqueren des 'Great Stygian Abyss'

Bevor man den Abyss betritt, müssen umfangreiche Vorkehrungen getroffen und Kenntnisse gesammelt werden. (Hinweis: Man sollte mit den Vorbereitungen nicht erst beginnen, wenn man Avatar ist. Im Gegenteil, die Dinge laufen parallel ab: Während man z.B. in den Dungeons auf der Suche nach den verschiedenen Steinen (s.u.) ist, muß man automatisch sehr viel kämpfen, was schnell dazu führt, daß man sich die Erleuchtung in der Tugend Valor abholen kann. Folgende Dinge muß man wissen bzw. besitzen, um den Abyss durchqueren und die *Chamber of the Codex of the Ultimate Wisdom* betreten zu können:

- 1.) Man muß 8-Part-Avatar sein.
- 2.) Die Party muß alle acht Mitglieder umfassen.
- 3.) Man muß ein Schiff besitzen.
- 4.) Man sollte das *Magic Wheel* besitzen.
- 5.) Die Party muß mit *Mystic Armour* ausgestattet sein (eventuell auch mit *Mystic Weapons*).
- 6.) Man muß die *Bell of Courage* besitzen.
- 7.) Man muß das *Book of Truth* besitzen.
- 8.) Man muß die *Candle of Love* besitzen.
- 9.) Man sollte den *Skull of Mondain* besitzen.
- 10.) Man muß wissen, wie sich die acht Avatar-Tugenden aus den drei Prinzipien Truth, Love & Courage zusammensetzen.
- 11.) Man muß das *Word of Passage* kennen.
- 12.) Man muß das *One Pure Axiom* kennen.
- 13.) Man muß den *Key of three Parts* besitzen.

Herbert M. und seine Amiga sind die besten Freunde ...



**...und
seit gestern
haben sie**

AMIGA
DOS

(und jede Menge Spafs)

**WIR ZEIGEN
IHNEN DIE
P O W E R
A M I G A D O S**

- wie Aktuell
- wie Musik
- wie Information
- wie Grafik
- wie Action
- wie Dynamik
- wie Originell
- wie Spielspaß

AMIGA DOS
DAS MAGAZIN FÜR AKTIVE AMIGA-ANWENDER
6191
Tutti Frutti
Speisecocktail live aus London
theils
... ohne Ende
CASIO

14.) Man muß die acht farbigen Steine besitzen, die zu den acht Avatar-Tugenden gehören.

Teilweise bedingen sich die Vorbereitungen untereinander. So kann man z.B. den *Key of three parts* nicht bekommen, wenn man nicht im Besitz der acht Steine ist, oder die in 10.) verlangten Kenntnisse nicht besitzt.

Die 14 Voraussetzungen werden gleich detailliert besprochen, vorher noch ein paar Anmerkungen:

a.) Die acht Party-Mitglieder sollten so stark wie möglich sein (Der Führungscharakter hat zu diesem Zeitpunkt mindestens 800 HP, was auch genügt. Die anderen Charaktere sollten möglichst nicht weniger als 500 HP haben. Beim *Shepherd* genügen auch weniger (Ich habe es mit 200 HP beim *Shepherd* problemlos geschafft.). Man sollte ihn dann an die Position 4 innerhalb der Party stellen - er wird dann rundrum von den anderen, stärkeren Charakteren gedeckt).

b.) Ein ordentlicher Vorrat an Spells kann nicht schaden.

Besonders nützlich sind: *Awaken*, *Cure*, *Dispell*, *Heal*, *Negate*, *Resurrect*, *Tremor*, eventuell noch *Jinx*, und *Open*.

Nutzlos sind: *Up* und *Down* - sie haben im Abyss keine Wirkung!

c.) Man sollte auch genug *Gems* und *Torches* dabei haben!

d.) Kauft auch genügend Food ein! Ihr könnt ruhig Euer ganzes Gold ausgeben, bevor Ihr das Abyss betretet - Ihr braucht es dann eh nicht mehr!

Zum Thema "Gold" unten mehr, unter dem Stichwort *Mystics*!

Nun zu den 14 Vorbereitungen:

1.) 8-Part-Avatar: Ist bereits ausführlich besprochen.

2.) Die acht Mitglieder: Siehe Tabelle 5.

3.) Schiff: Gibt's wohl nichts weiter zu sagen.

4.) Das *Magic Wheel*: Auf dem Weg zum Abyss kommt man durch eine Bucht, in der es von Piratenschiffen nur so wimmelt. Um da heil durchzu-

kommen, muß man die Widerstandskraft seines Schiffes erhöhen, was mit Hilfe des *Magic Wheels* geschieht. Man findet das Wheel bei LAT: N'H" LONG: G'A" im *Cape of Heroes*.

Nicht vergessen es zu usen, bevor man Richtung Abyss fährt!

5.) *Mystics* (Weapon & Armour): *Mystics* kann man nur als Avatar finden. Sie werden mit Hilfe des Search-Kommandos aufgenommen und befinden sich an folgenden Orten:

Mystic Weapons: Die liegen in der Mitte des Trainings-Raums von *Serpent's Hold*.



Ein Ankh öffnet Tür und Tor - ein Szenefoto

Mystic Armour: Der liegt im Zentrum des *Oak Grove* in *Empath Abbey*. Im Abyss sollte man lediglich den *Mystic Armour* tragen. Die Waffen empfehlen sich nicht, da es keine Schußwaffen sind. Hier sind *Magic Wand*, bzw. *Magic Bow*, klar zu bevorzugen (siehe Tabelle 3). Die *Mystics* kann man aber noch zu einem anderen Zweck ge(miß-)brauchen: Man kann sie an den Weapon- bzw. Armoury-Shops verkaufen und dadurch steinreich werden! Hat man eine Ladung *Mystics* verkauft, geht man einfach zu *Serpent's Hold* und *Empath Abbey* und besorgt sich neue - das funktioniert beliebig oft!

6.) *Bell of Courage*: Diesen und die beiden folgenden Gegenstände benötigt man, damit sich der Abyss öff-

net. Die *Bell of Courage* kann man mit einem Schiff an der Position LAT: N'A" LONG: L'A" finden (Search-Kommando).

7.) *Book of Truth*: Man findet es in der Bibliothek des *Lycaeums*, unterhalb des Buchstabens "R".

8.) *Candle of Love*: Die Kerze findet man in dem versteckten Dorf *Cove* welches man auf zwei Arten erreichen kann:

Der normale Weg ist der Weg durch den Strudel. Man fährt einfach mit dem Schiff in den Strudel und erscheint dann (*Ambrosia* läßt grüßen!) auf ei-

nem See, an dessen Ufer das Dorf liegt. Nun nach Süden fahren und dem kleinen Fluß in die Berge folgen.

Der zweite Weg funktioniert auch ohne Schiff: Man stellt sich an die Position LAT: F'L" LONG: H'O" (in der Nähe des *Shrine of Compassion*) und *Blinkt* sich nach Osten. Die Kerze findet man dann in einem versteckten Raum innerhalb des *Shrines* der Stadt (durchlässige Mauer!).

9.) *Skull of Mondian*: Der Schädel des bösen Zauberers *Mondain* (er war der Bösewicht aus *Ultima II*) muß (?) am Eingang des *Great Stygian Abyss* gesed werden. Dadurch wird er vernichtet, und die Welt endgültig von seinem Einfluß befreit. Der *Skull* darf auf gar keinen Fall bei einer anderen Gelegenheit geused werden, man verliert sonst

TABELLE 1

Tugenden	Characterklassen
Honesty	Mage
Compassion	Bard
Valor	Fighter
Justice	Druid
Sacrifice	Tinker
Honor	Paladin
Spirituality	Ranger
Humility	Shepherd

TABELLE 3

BESTMÖGLICHE AUSRÜSTUNG DER CHARAKTERE

Character	Waffe	Preis	Rüstung
Paladin	Magic Bow	2000gp	Mystics
Fighter	Crossbow	600gp	Mystics
	(Mystic)	-	
Bard	Magic Wand	5000gp	Mystics
Ranger	Magic Bow	2000gp	Mystics
Druid	Magic Wand	5000gp	Mystics
Tinker	Magic Bow	2000gp	Mystics
Mage	Magic Wand	5000gp	Mystics
Shepherd	Sling	25gp	Mystics
	(Mystic)	-	

Die besten Waffen gibt es in Buccaneer's Den. Es liegt auf einer Insel und ist nur per Schiff zu erreichen. Koordinaten: LAT: J'O" LONG: IJ"

TABELLE 2

MAGIC SPELLS // REAGENTS + BENÖTIGTE MAGIC-POINTS

Taste	Spell	Magic Points	Reagents
a	Awaken	5	Ginseng & Garlic
b	Blink	15	Spider Silk & Blood Moss
c	Cure	5	Garlic & Ginseng
d	Dispell	20	Black Pearl, Sulphurous Ash & Garlic
e	Energy Field	10	Black Pearl, Sulphurous Ash & Spider Silk
f	Fireball	15	Black Pearl & Sulphurous Ash
g	Gate Travel	40	Sulphurous Ash, Black Pearl & Mandrake Root
h	Heal	10	Ginseng & Spider Silk
i	Iceball	20	Black Pearl & Mandrake Root
j	Jinx	30	Black Pearl, Nightshade & Mandrake Root
k	Kill	25	Nightshade & Black Pearl
l	Light	5	Sulphurous Ash
m	Magic Missile	5	Sulphurous Ash & Black Pearl
n	Negate	20	Garlic, Mandrake Root & Sulphurous Ash
o	Open	5	Sulphurous Ash & Blood Moss
p	Protection	15	Sulphurous Ash, Ginseng & Garlic
q	Quickness	20	Sulphurous Ash, Ginseng & Blood Moss
r	Resurrect	45	Sulphurous Ash, Ginseng, Garlic, Spider Silk, Blood Moss & Mandrake Root
s	Sleep	15	Spider Silk & Ginseng
t	Tremor	30	Sulphurous Ash, Blood Moss & Mandrake Root
u	Undead	15	-
v	View	15	Nightshade & Mandrake Root
w	Wind Change	10	Sulphurous Ash & Blood Moss
x	Exit	15	Blood Moss, Spider Silk & Sulphurous Ash
y	Up	10	Blood Moss & Spider Silk
z	Down	5	Blood Moss & Spider Silk

TABELLE 4

TUGENDEN, MANTRAS & RUNEN

Tugend	Mantra	Rune
Honesty	"AHM"	In Moonglow, unter einer Schatzkiste in der Nähe der Zauberin Mariah.
Compassion	"MU"	In Britain, am Ende des Ganges im Inn.
Valor	"RA"	Im südwestlichen Tower von Jhelom. Dazu muß im hintersten Zimmer vom Inn ein Geheimgang gefunden werden. Man benötigt einen Schlüssel und drei Dispells. Es empfiehlt sich, den Gefangenen zu befreien (Compassion!). Man braucht dann allerdings sieben Dispells.
Justice	"BEH"	In einer Zelle des Gefängnisses von Yew. Geht zum Richter, beantwortet die Frage mit "No" und sucht Euch die Zelle mit Felon aus.
Sacrifice	"CAH"	Im Feuer der Schmiede von Minoc.
Honor	"SUMM"	In der südwestlichen Ecke von Trinsic.
Spirituality	"OM"	In der Schatzkammer von Lord British's Schloß.
Humility	"LUM"	In Gebirge südlich von Paws.

TABELLE 5

THE FELLOWSHIP OF THE AVATAR

Name	Beruf	Stadt	Näheres
Mariah	Mage	Moonglow	Nördlich der Brücke am Eingang. Unter ihr ist eine Schatzkiste (Rune of Honesty).
Iolo	Bard	Britain	Südöstlich hinter einer Brücke am Lagerfeuer. Hat eine Kiste in der Hand.
Geoffrey	Fighter	Jhelom	Im ersten Zimmer im Inn. Zum Betreten braucht man nur einen Schlüssel.
Jaana	Druid	Yew	Auf einer Lichtung, die sich im tiefen Wald westlich des Gefängnisses befindet.
Julia	Tinker	Minoc	Im Poor House.
Dupre	Paladin	Trinsic	In der Taverne.
Shamino	Ranger	Skara Brae	Die erste Person, die Euch am Eingang begegnet.
Katrina	Shepherd	Magincia	Südöstlich außerhalb der Mauern der Ruine.

Der eigene Character kann keinen Character seiner eigenen Berufsgruppe „joinen“.

TABELLE 6

Deceit	UND HIER EIN PAAR	Despise
Wrong	VERKEHRSVERBINDUNGEN:	Covetous-
Altar- Room of Truth		Altar- Room of Love
- Shame		- Wrong
Hythloth		Hythloth

TABELLE 7

EINKAUFSFÜHRER

Stadt	S. Ash	G.seng	Garlic	S. Silk	B. Moss	B. Pearl
Buccaneer's Den	6gp	7gp	9gp	9gp	9gp	1gp
Skara Brae	2gp	4gp	9gp	6gp	4gp	8gp
Paws (Armoury)	3gp	4gp	2gp	9gp	6gp	7gp
Moonglow	2gp	5gp	6gp	3gp	6gp	9gp

TABELLE 8

RATIONS

Stadt	Preis
Skara Brae	20gp
Moonglow	25gp
Paws	30gp
Yew	35gp
Britain	40gp

Alle Preise verstehen sich pro 25 Einheiten und inkl. Mehrwertsteuer.

TABELLE 9

PREISE IN DER GILDE

Ware	Preis
A- Torches	50gp für 5
B- Gems	60gp für 5
C- Keys	60gp für 6
D- Sextants	900gp für 1

Guild Shops gibt es in Vesper und Buccaneer's Den.

Die "andere" Software für Personalcomputer



Nr. 5 Juni 1991
DM 6,50
Sfr 6,50 / ÖS 55 / Dr 950

DOS shareware

Die »andere« Software für Personalcomputer

Große Marktübersicht

Menüprogramme im Vergleich

Bild-Katalogisierer

Ein Thema - drei Programme

DFÜ mit Hindernissen
Übertragungsprobleme von Ost nach West

Konkurrenz für DTP
TeX - mehr als nur professionelles Drucken

NEUER KURS
• Spaziergang durchs RAM •
Speicherverwaltung für fortgeschrittene Einsteiger

Shareware - so nennt sich ein Vertriebskonzept mit dem Motto: Erst kostenlos testen, dann kaufen. DOSshareware bietet als einzige Zeitschrift umfassende Informationen rund um den Sharewaremarkt - praxisnah und verständlich. Ob Anwendung, Spiel oder Utility - DOSshareware bringt für jeden etwas - alle sechs Wochen neu!

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG • Postf. 870 • 3440 Eschwege
Tel: 0 56 51 / 3 00 11 • Fax: 0 56 51 / 3 00 19

sämtliche Erleuchtungen! Man findet den Skull mit einem Schiff an der Position LAT: P'F" LONG: M'F", sobald beide Monde auf Position 1 stehen. Ich weiß nicht, ob es irgendwelche negativen Auswirkungen hat, wenn man den Abyss durchquert, ohne den Schädel vernichtet zu haben.

10.) Die Zusammensetzung der acht Tugenden aus den drei Prinzipien: Die drei Prinzipien Truth, Love & Courage lassen sich auf acht verschiedene Arten miteinander kombinieren. Jede dieser acht Kombinationen steht für eine der acht Avatar-Tugenden. Das Wissen, welche Kombination zu welcher Tugend gehört, benötigt man, um an den *Key of three Parts* zu kommen, und außerdem werden diese Kombinationen im Abyss abgefragt

11.) Das *Word of Passage*: Das Paßwort benötigt man, um die Chamber of Codex betreten zu können. Jeder der drei Könige der Schlösser Lycaenum, Empath Abbey und Serpent's Hold kennt eine der drei Silben dieses Wortes. Setzt man diese Silben in der Reihenfolge Truth-Love-Courage zusammen, so ergibt sich das Paßwort:

Lycaenum (Truth): *Ver*

Empath Abbey (Love): *Amo*

Serpent's Hold (Courage): *Cor*
also: *Veramocor*.

12.) Das *One Pure Axiom*: Dieses Wort (das auch *The Secret of the Codex* genannt wird) muß man als letztes eingeben, wenn man in der Chamber of Codex steht. Man erhält es auf folgende Weise:

Jedesmal, wenn man sich die Erleuchtung in einem der acht Shrines holt, bekommt man zusätzlich zur Erleuchtung noch eine Vision. Das Zeichen, welches diese Vision zeigt, ist ein Buchstabe des Runen-Alphabets, welchen man mit Hilfe der Reference-Card übersetzen kann. Die acht Buchstaben, die man so erhält, setzt man in der Reihenfolge Honesty / Compassion / Valor / Justice / Sacrifice / Honor / Spirituality / Humility (I, N, F, I, N, I, T, Y) zusammen, und hat so das Lösungs-

wort:

Infinity, (Unendlichkeit).

13.) Der *Key of three Parts*: Mit ihm öffnet man die *Chamber of the Codex* am Ende des 8. Levels des Abyss. Die drei Teile des Schlüssels bekommt man in den drei "Altar Rooms of Truth, Love and Courage". Man benötigt dazu die acht Steine, die die acht Tugenden repräsentieren (siehe Tabelle 9). Die drei Altarräume verbinden die Dungeons in ihrem 8. Level miteinander (siehe Tabelle 6). An den Shrines in diesen Räumen USED man die Steine der Tugenden, in denen das jeweilige Prinzip vorkommt. Also z.B. im Altar Room of Truth den *Blue, Purple, Green* und *White Stone* (entspricht den Tugenden Honesty, Honor, Justice und Spirituality - in all diesen Tugenden kommt das Prinzip "Truth" vor.

14.) Die acht Steine: Zu jeder der acht Avatar-Tugenden gehört ein farbiger Stein. Sechs dieser Steine findet man in den diversen Dungeons, die restlichen zwei an anderen Orten. Es folgt nun eine detaillierte Anleitung zu jedem einzelnen der acht Steine, wobei es sich hier keinesfalls um das kürzestmögliche Verfahren handelt. Benutzt man z.B. die Tatsache, daß die einzelnen Dungeons untereinander verbunden sind, kann man wesentlich schneller in den Besitz der wertvollen Kugeln gelangen. Jeder Stein ist also ein "Kapitel für sich". Außerdem kommt man so zu sehr vielen Kämpfen, was zwar auf Dauer etwas lästig, aber zur Stärkung der Charakterattribute notwendig ist. Um der Beschreibung folgen zu können, sollte man jeden Level mit einer Gem kartographieren. Denkt also an einen genügenden Vorrat dieser nützlichen Gegenstände! In einigen Dungeon-Räumen muß man einen seiner Charaktere auf Schalterfelder stellen, um z.B. Geheimgänge zu öffnen. Die Lage dieser Schalterfelder werde ich in Koordinatenform angeben. Die linke obere Ecke des Grafik-Window hat dabei die Koordinaten 1/1, die rechte obere Ecke hat 11/1, die linke untere

1/11 und die rechte untere 11/11.

Die Koordinaten werden kästchenweise gezählt.

Der blaue Stein

a.) *Der Blue Stone of Honesty*. Der blaue Stein liegt im VII. Level des Dungeon *Deceit* welcher sich wiederum bei LAT: E'J" LONG: P'A" in den *Bloody Isles* befindet. Man benötigt ein Schiff, um ihn zu erreichen.

Der Weg:

I.) Im ersten Level gibt es nur eine Leiter nach unten, die Ihr auch benutzen solltet. Die beiden Brunnen haben übrigens *No Effect*.

II.) Im zweiten Level gibt es ebenfalls nur eine tieferführende Leiter, die man nach einigen Kämpfen in den drei südlichen Räumen auch problemlos erreicht.

III.) Der dritte Level bietet schon mehr. Als erstes findet man hier zwei Kugeln, die bei dem Charakter, der sie berührt, eine Steigerung der *Intelligence* von jeweils 5 Punkten bewirken. Aber Achtung!! Beim Berühren der Kugeln verliert der Charakter jeweils 200 HP! Dann gibt es im Süden des Level zwei Leitern, die nach unten führen. Nehmt ruhig erstmal die linke davon. Ihr landet dann in einem Sektor, in dem es etliche Schatzkisten einzusacken gibt. Geht dann die Leiter wieder hoch und nehmt die rechte Leiter zu Level...

IV.) Hier könnt Ihr entweder sofort tiefer gehen oder im südlichsten Raum erst noch elf Schatzkisten einsammeln, wozu Ihr aber einige *Dispells* benötigt, da diverse Energy- und Poison-Fields Euch im Wege stehen.

V.) Rechts von Euch liegt wieder ein Stein (Intelligence +5, HP -200). Geht dann nach Westen durch die Mauer. Bevor Ihr nun nach Norden zur Leiter geht, solltet Ihr Euch die Schatzkisten im Süden zur Brust nehmen. ...

2. T E I L

MIDWINTER

Im 21. Jahrhundert rafft eine neue Eiszeit den Großteil der Weltbevölkerung dahin. Nur eine kleine Gruppe kann auf eine Insel in Äquatornähe flüchten, die sie kurzerhand **Midwinter** tauft. Zu allem Übel aber wird das "Eisparadies" bald von einer fremden Militärmacht heimgesucht. Der Spieler, alias Captain Stark, übernimmt nun das Regiment der 32-köpfigen Truppe von Friedensoffizieren, die die Fremdlinge ein für allemal von der Insel vertreiben möchte. Es liegt also an Euch, den Aufstand auf Midwinter zu organisieren.

Der Geheimbund

Zu Beginn will ich das strategische Vorgehen außer acht lassen. Stattdessen soll eine ausführliche Beschreibung der Actionsequenzen folgen, die - zeitlich gesehen - den Hauptteil dieses Spieles bilden. In Sachen Steuerung bevorzuge ich übrigens eine Kombination von Maus und Tastatur, meines Erachtens die komfortabelste Lösung.

Das Skifahren

Anfangs bleibt Euch leider nichts anderes übrig, als die "Bretter!" unterzuschliffen, wollt Ihr die großen Strecken auf der Insel (immerhin eine Fläche von nahezu 160 000 Quadratmeilen!) meistern. Schnell werden

Midwinter vom englischen Hersteller Rainbird ist ein Strategiespiel, das schon jetzt zu den ganz großen dieses Genres zählt. Nicht nur die Tatsache, daß für "Old Germany" eine komplett deutsche Version (samt On-Screen-Texten!!!) erstellt wurde, macht dieses Game von der Insel zu einem wahren Kracher, sondern die gelungene Mischung aus grafischer Perfektion und strategischer Komplexität. Dazu gesellt sich ein gehöriger Schuß an Actioneinlagen, so daß Midwinter fern jeder trockenen Simulation ist. Grund genug für ASM, endlich Playing-Tips herauszurücken. Doch genug der Worte, freut Euch auf ein eisiges Vergnügen!



aber die unangenehmen Nebenwirkungen dieser Fortbewegungsart deutlich. Zum einen geht die ganze Chose aufgrund des bergigen Geländes nur äußerst langsam vonstatten, zum anderen erweist sich das "Schneewandern" als sehr kraftraubend. Als



Drittes wäre anzumerken, daß Ihr bei etwaigen feindlichen Angriffen relativ ungeschützt dasteht, was anfangs zumeist mit einem "Volltreffer" endet. Deswegen solltet Ihr so schnell wie möglich auf andere Transportmittel, nämlich den Schneebuggy oder den Paragleiter, umsteigen und auch später nur, wenn unbedingt nötig, Skifahren. Schnell ein paar Worte zur Steue-

ORTE

Bunker: Sicher zum Übernachten und für Heckenschützen,

Seilbahnstationen:

In der Bergstation findet sich immer ein Paragleiter

Kirchen: Kirchturm dient Heckenschützen

Fabriken: Strategisch wichtige Ziele

Werkstätten: Hier stehen Schneebuggys

Hauptquartier: Das eigentliche Spielziel

Hitzeminen: Sie müssen vor dem Feind geschützt werden

Häuser: Nahrung und nächtlicher Unterschlupf

Berghütten: dito

Depots: Waffen aller Art

Polizeistationen: Nahrung, Unterschlupf und feindliches Gefängnis

Funkstationen: Feindliche Störsender. Prof. Kristiansen kann in diesen Stationen bis zu vier Friedensoffiziere gleichzeitig rekrutieren.

Läden: Munition

Chemische Werke: Wichtige strategische Ziele

Warenhäuser: dito

rung: Mit linkem Mausbutton setzt Ihr Euch in Bewegung, per Druck auf den rechten Knopf bremst Ihr wieder ab. Die gewünschte Richtung läßt sich bequem durch Links- bzw. Rechtsbewegen der Maus einschlagen. Glücklicherweise befinden sich insgesamt 20 Handgranaten für den Nahkampf "an Bord", die sich per Druck auf die Leertaste in Richtung Gegner werfen lassen.

Zum Fahrstil

Die zahlreichen Displays am oberen Bildschirmrand (Kompaß, Neigungswinkel, Geschwindigkeit etc.) bieten eine gute Hilfe für kraftsparendes und zugleich kursgenaues Fahren. Es erscheint logisch, daß die direkte Verbindung zwischen zwei Orten nicht immer den günstigsten Kurs darstellt. Ein genauer Blick auf die Karte (die sich jederzeit durch M aufrufen läßt) vor und während der Expedition hat noch niemandem geschadet. Insbesondere die Reliefdarstellung erlaubt es hier, einen Kurs mit einem Minimum an kräftezehrenden Steigungen und einem Maximum an erholsamen Abfahrten herauszupicken. Die eigentliche Geschwindigkeit des "Skirittes" hängt nun ganz von den individu-

ellen Fähigkeiten der Friedensoffiziere ab (siehe Tabelle). Während beispielsweise gute Skifahrer schwierigste Buckelpisten mit Bravour meistern, müßt Ihr bei den restlichen "Krücken" ständig darauf gefaßt sein, daß es sich schon bei der nächsten Bodenwelle wickelt. Als Faustregel könnt Ihr Euch merken, daß Ihr bei Abfahrten mit einer Geschwindigkeit zwischen 40 und 50 Meilen recht sicher fahrt. Allerdings sollte diese Geschwindigkeit bei Neigungswinkeln von über 45 Grad drastisch verringert werden.

Feind in Sicht!

Die einzige Abwechslung von der "monotonen" Skifahrerei besteht sicherlich in den zahlreichen Angriffen des Feindes. Sobald der Sensor eine derartige Attacke meldet, ist schnelles Handeln gefragt. Solltet Ihr gerade mit einer hohen Geschwindigkeit einen Hang hinuntersausen, empfiehlt es sich, dem Übel kurzerhand zu entfliehen, was in den meisten Fällen auch glücklich endet. Dagegen sei bei unebenen Gelände zur Gegenoffensive geraten. Entgegenkommenden, ziel-suchenden Raketen, die der Feind en masse auf Euch abfeuert, könnt Ihr am besten durch eine Art Zick-Zack-Kurs

ausweichen. Die Handgranaten zeigen logischerweise nur bei Bodenzielen Wirkung. Daher scheint es auch wesentlich sinnvoller, mit dem Gewehr Jagd auf die feindlichen Schergen zu machen. Per Taste S gelangt Ihr nun in jenen "Heckenschützenmodus".

Der Heckenschützenmodus

Das eigentliche Problem dieser Sequenz besteht darin, den Feind schnell in das eigene Fadenkreuz zu bekommen, bevor er selbst zuschlägt (endet meist "tödlich"). Glücklicherweise ist das Zielfernrohr, welches sich wiederum bequem mit Maus steuern läßt, mit einem Zoomobjektiv (linke Maustaste: näher an Objekt herangehen, rechte Taste: von Objekt entfernen) ausgestattet, so daß der Spieler die ganze Umgegend wirkungsvoll abgrasen kann. Die begrenzte Zahl von 50 Schuß läßt wahrlich keine wilden Feuergefechte zu, zumal Ihr auf Euren "Reisen" mit mehr als nur einem Gegner rechnen müßt. Allerdings genügt auch schon ein Treffer, um ein feindliches Flugzeug oder einen Schneebuggy in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Wichtigstes Hilfsmittel ist wieder einmal der Kompaß, denn im Eifer des Gefechtes verliert Ihr leicht die Orientierung. Einen guten Schutz in freier Wildbahn bieten Bäume, hinter denen sich der Spieler verschanzen kann. In Ansiedlungen solltet Ihr entweder einen gut geschützten Bunker oder eine Kirche aufsuchen, von deren Turm aus sich ausgezeichnet Jagd auf feindliche Objekte machen läßt.

Der Schneebuggy

Der Schneebuggy ist ohne Zweifel das beste, weil sicherste und zugleich schnellste Fortbewegungsmittel. Midwinter bietet drei verschiedene Ausführungen. Der Schneefuchs, ein Zweipersonenfahrzeug, fegt am

schnellsten durch die Eiswüste, kann jedoch weniger Waffen an Bord nehmen. Der Schneewolf stellt das glatte Gegenteil zum Fuchs dar, denn wegen seiner Größe tuckert er nur äußerst langsam durch die Walachei, allerdings mit einer wesentlich größeren Zahl an Bordbewaffnung. Die Schneekatze, für vier Personen konzipiert, bietet den goldenen Mittelweg. Unglücklicherweise ist die Zahl der Schneebuggys, die sich übrigens nur in Werkstätten an einigen wenigen Orten auf der Insel finden, begrenzt. Dadurch ist schon etwas Geschick bei der

Verteilung der Gefährte auf die Friedensoffiziere gefragt, denn leider können *nicht* mehrere Personen gleichzeitig in einem Buggy fahren. In jenen Werkstätten kann der Spieler seinen verbliebenen Fuhrpark allerdings reparieren, wodurch auch die restlichen Friedensoffiziere zu ihrem Schneebuggy kommen. Ferner gibt's in den Werkstätten Sprit für die Buggys. Zum Glück erweist sich aber der Motor der Buggys als extrem sparsam, so daß Ihr problemlos die ganze Insel durchqueren könnt, ohne dabei nachtanken zu müssen.

Buggyfahrt

Bei der Handhabung des Schneebuggys dürften eigentlich keine Probleme auftreten. Kurs und Geschwindigkeit lassen sich durch Mausbewegungen nach vorne und hinten bzw. rechts und links regeln. Durch Betätigen der rechten Maustaste könnt Ihr Boden-Luft-Geschosse abfeuern, mit denen sich feindliche Flugzeuge bequem vom Himmel holen lassen. Gegnerische Schneebuggys können entweder mit Boden-Boden-Raketen (linker Mausbutton) oder durch Boden-

Name	Die Orte	Ski	Buggy	Drachenflieger	Abneigungen gegen...	Freunde
Adams	Deathwatch Pass	+	—	—	-	Hart, Maddocks
Ambler	Otter Valley	—	—	+/-	Gaunt	Rudzinski, Cropper
Caygill	Snowtown Valley	++	+	-	Revel	Rudzinski
Chalrun	Thunder Coast	+/-	—	+	Gria, Pringle, Doughty	Flynn, Macleod
Courtenay	Salient Flats	+/-	+	—	-	Revel, Caygill
Cropper	Cormorant Cove	—	+/-	—	-	-
Doughty	Glen Darrow	+/-	—	—	Courtenay, Chalrun	Muller, Garcia
Flint	Garcia Valley	—	+	—	Stark, Gaunt, Llewellyn	Kristiansen, Flynn Jackson
Flynn	Eagle Mountain	+	—	—	Gaunt, Revel	Chalrun, Macleod, Flint
Garcia	Sierra Garcia	+	—	+	Cropper	Muller, Doughty
Gaunt	White Horse Valley	—	+	+/-	Llewellyn, Ambler, Flynn, Cropper	Stark, Tasker
Grazzini	Lindberg Plateau	-	—	++	Rudzinski	Caygill, Gunn
Gria	Badger Heath	—	+/-	—	Stark, Gaunt	Courtenay
Gann	Morgan's Cove	—	+	—	-	Maddocks, Grazzini
Hammond	Mackenzie Head	+/-	+/-	—	Revel	Cropper
Hart	Devil's Valley	+	—	—	-	Rudel, Adams, Caygill
Iwamoto	Millpond Flats	+	+/-	+	-	Wright
Jackson	Pent's Valley	—	+/-	—	Stark	Garcia, Flint
Jessop	Mull of Tears	+/-	—	+	Frauen, Flynn, Macleod	Wright, Iwamoto
Kristiansen	Diamond Valley	—	+	—	Stark, Courtenay	Flint
Llewellyn	Barefoot Valley	+	+/-	+/-	Gaunt, Flint	-
Macleod	Heaven's Gate	+/-	+	+	Grazzini	Tasker, Stark, Flynn, Chalrun
Maddocks	Mount Shackleton	+/-	+/-	+	Revel	Stark, Grazzini
Muller	Sao Jorge Plateau	+	+/-	—	Iwamoto	Garcia, Doughty
Pringle	Dogstar Bay	-	-	—	Flint, Chalrun, Jessop, Rudzinski	Flynn, Macleod
Randles	Harper's Lake	—	—	—	-	-
Revel	Coldheart Pass	—	+	—	Hammond	Courtenay
Rudel	Whispering Mountains	+	+/-	—	-	nur Hart
Rudzinski	Western Plains	—	++	+/-	Gunn, Grazzini	Stark, Caygill
Stark	unterschiedlich	+	++	+	-	Courtenay, Rudzinski
Tasker	Fox Valley	+/-	+/-	—	Revel, Gunn, Ambler	-
Wright	Mountains of Summer	+/-	+/-	+/-	Jackson	Muller, Jessop, Iwamoto

Boden-Torpedos (Space-Taste) attackiert werden.

Aufgrund des exzellenten Ortungssystemes eignen sich Torpedos am besten, um Bodenziele zu zerbröseln. Wenn alle Stricke reißen, kann der Spieler wieder zu seinem bewährten Gewehr greifen (per Taste S).

Neigungssache

Im Gegensatz zum nervigen Skifahren ist das Gleiten mit dem Buggy erheblich weniger anstrengend und geht viel schneller. Allerdings gibt es auch hier einige Dinge zu beachten, wollt Ihr Eure Fahrt nicht vorzeitig wegen eines Crashes beenden. In ebenem Gelände (bis zu 25 Grad Steigung bzw. Gefälle) könnt Ihr bedenkenlos heizen, was die Knäcke hergibt. Ganz anders sieht es schon bei Neigungswinkeln über 30 Grad aus, wo sich eine Durchschnittsgeschwindigkeit von 10 bis 25 Meilen empfiehlt. Kritisch wird es beim Durchqueren von Gebirgszügen, denn bei Steigungen bis zu 60 Grad mit anschließenden Gefällstrecken kommt der Buggy schnell ins Trudeln.

Stellenweise muß der Spieler sogar seine Geschwindigkeit auf eine bis zu fünf schlappen Meilen (!) herunterschrauben. Trotz allem würde ich in bergigem Gelände keinesfalls das Skifahren vorziehen, es geht nur unwesentlich schneller voran. Vorsichtshalber solltet Ihr bei Bergtouren aber den Spielstand des öfteren zwischenspeichern, um so bei möglichen Unfällen, die in jedem Fall das "Leben" des Buggys kosten, nicht zwangsweise auf Skier umsteigen zu müssen. Die Gegner, die Euch von Zeit zu Zeit begegnen werden, lassen sich zwar zumeist mühelos abhängen (gerade im "Flachland"), doch sollte der Spieler ruhig alles eliminieren, was in seiner Nähe kreucht und fliegt. Ansonsten seht Ihr Euch nämlich bald einer ganzen Heerschar an Flugzeugen und Buggys gegenüber.

Die Seilbahn

Zu diesem Punkt gibt es nicht viel zu sagen, außer daß Ihr mit der Seilbahn bequem und vor allem gefahrlos Berggipfel erklimmen könnt. Die Blickrichtung in der Gondel läßt sich übrigens wie folgt verändern: Nach vorne (A), nach hinten (B), nach rechts (R) und nach links (L).

Das Drachenfliegen

Am faszinierendsten von allen Actionsequenzen fiel sicherlich das Drachenfliegen aus, auch wenn gerade hier das meiste Geschick gefragt ist. Paragleiter finden sich in allen Bergstationen, die Ihr bequem über Seilbahnen erreichen könnt. Hier nun die Steuerung im "Telegrammstil": Startvorgang einleiten (linke Maustaste), Linkskurve (Maus nach links), Rechtskurve (Maus nach rechts), Nase nach oben (Maus nach hinten), Nase nach unten (Maus nach oben), Luft-Luft-Rakete abfeuern (linke Maustaste). Zum Abheben vom Boden mit dem Paragleiter ist eine Mindestgeschwindigkeit von 36 Meilen vonnöten. Bei Geschwindigkeiten unter 23 Meilen pro Stunde wird es während des Fluges kritisch. Dann neigt der Gleiter stark zum Abschmieren. Das Drachenfliegen ist ein Balanceakt, in dem das Zusammenspiel von Geschwindigkeit und Höhe ausgenutzt wird. So verringert sich die Geschwindigkeit, wenn Ihr die Nase nach oben zieht, um an Höhe zu gewinnen. Sie steigt wieder, wenn der Spieler zum "Sturzflug" ansetzt. Anzumerken wäre noch, daß die Steuerung sehr gut reagiert. Insbesondere bei der Landung sind deswegen nur ganz "sachte" Mausbewegungen gefragt. Logischerweise sollten Anflugwinkel und Geschwindigkeit kurz vor der Landung möglichst klein gehalten werden, sonst ist ein Absturz unausweichlich. Gerade beim Drachenfliegen hängt viel vom Können der einzelnen Friedensoffiziere ab,

wie sich beispielsweise im Ausnutzen von Aufwinden zeigt. So sind die meisten Agenten in flacheren Gefilden hilflos, wollen sie dort vom Boden abheben. Gleiches gilt auch für die heißen Luftkämpfe, die nur Cracks eine Chance bieten.

Und zum Schluß: Strategie!!

Das eigentliche Ziel der Verschwörung stellt das Hauptquartier der Fremdlinge dar. Es ist in Shining Hollow, im Südosten der Insel. Sobald Ihr es in die Luft gejagt habt, ist dem bösen Treiben auf Midwinter für immer ein Ende gesetzt. Die ganz Schnellen unter Euch können deshalb das Spiel in einer guten Viertelstunde "durchzocken", indem sie sich nämlich, mit einem Schneebuggy und einigen Stangen Dynamit ausgerüstet, den Weg nach Shining Hollow bahnen und dort besagtes Hauptquartier kurzerhand hochgehen lassen. Doch diese Kurzlösung ist mit Sicherheit nicht im Sinne des Erfinders, zumal sie auch der ungeheueren Komplexität des Spiels nicht gerecht wird.

Ernsthaft jetzt: Strategie

Anstatt Midwinter alleine zu befreien, solltet Ihr Eure 32 Kollegen von der Friedenstruppe gehörig einspannen, sprich einen "inselweiten" Aufstand gegen die Invasoren inszenieren. Leider kann ich Euch aber keine "Schrittfür-Schritt-Lösung" präsentieren, da der Hauptakteur, Captain Stark, bei jedem neuen Spiel an einem anderen Ort auf der Insel loslegt, was die Ausgangssituation entscheidend verändert. Gleich zu Beginn werdet in freier Wildbahn zum ersten Mal vom Gegner angegriffen. Doch mit Eurer Flinte dürfte es leicht sein, die gegnerischen Fahrzeuge und Flugzeuge zu zerlegen. Im Anschluß daran sollte der Spieler die Karte studieren, um die "Örtlichkeiten" der näheren Umgebung ken-

nenzulernen. Zuerst empfiehlt es sich, eine Ansiedlung aufzusuchen, in der eine Werkstatt und somit ein Schneebuggy vorhanden sind.

Des Weiteren gilt es, möglichst bald Dynamit (in Ausrüstungsshops erhältlich) zu besorgen, das Euch bei Euren Sabotageaktionen gute Dienste leisten wird. Mit dieser "Grundausrüstung" könnt Ihr Euch nun Eurem eigentlichen Werk widmen, nämlich dem Anwerben der restlichen 31 Friedensoffiziere, schließlich wissen diese anfangs noch gar nichts von ihrem Glück.

Die Kollegen

Eine Hauptfigur stellt in diesem Zusammenhang Professor Kristiansen dar. Er ist als einziger in der Lage, trotz Störsignalen des Feindes ein Funkgerät in Gang zu setzen, mit dem er bis zu vier Friedensoffiziere "auf einen Schlag" aktivieren kann. Auch kann man die feindlichen Funkstationen mittels Sabotage zerstören und das gegnerische Störsignal, das zuvor fast jeglichen Funkverkehr unmöglich machte, außer Kraft setzen. Dadurch können alle noch nicht rekrutierten Friedensoffiziere ohne Probleme via Funk benachrichtigt werden. In der Anfangsphase bleibt Euch aber nichts anderes übrig, als die einzelnen Friedensoffiziere selbst in ihren Behausungen aufzusuchen. Anstatt aber Captain Stark die ganze Arbeit alleine verrichten zu lassen, sollte der Spieler vielmehr nach dem Schneeballsystem vorgehen, indem er die bereits aktiven Mitstreiter auf die Reise schickt. Unglücklicherweise erweisen sich die einzelnen Friedensoffiziere als regelrechte "Charaktere", die sich nicht nur durch spezielle Fertigkeiten auszeichnen, sondern auch durch Abneigungen oder Vorlieben gegenüber den Kollegen. So wird Captain Stark beispielsweise bei dem Versuch, Kristiansen für den Aufstand zu gewinnen, kräftig ins Rotieren kommen, da dieser auf Stark ganz und gar nicht gut zu

sprechen ist. Bessere Chancen hätte da schon Gregory Flint, einer der wenigen Freunde des verschrobene Professors. Es würde jetzt sicherlich zu weit führen, die ganze "Beziehungskiste" von Midwinter zu erzählen. Schaut Euch lieber die Tabelle an, in der Ihr entsprechende Infos findet.

Die Qual der Wahl

Einer der Reize von Midwinter liegt sicher darin, daß Ihr alle 32 Inselhelmen einzeln (!) steuern könnt. Die Entscheidung über Erfolg oder Nicht-Erfolg der ganzen Mission liegt ganz ohne Zweifel in der zeitlichen Koordination der Aktionen. Der "Tagesablauf" ist daher in Abschnitte von je zwei Stunden unterteilt, in denen die bereits rekrutierten Friedensoffiziere frei schalten und walten können.

"Schlimmstenfalls" müßt Ihr also 32-mal eine Periode von zwei Stunden durchspielen, da MIDWINTER keine Gemeinschaftsaktionen erlaubt. In der Praxis wird sich der Spieler natürlich bestenfalls mit einer Kerngruppe von höchstens 15 Mann begnügen, mit der sich wirklich effektiv vorgehen läßt. Die Auswahl jener Leute hängt aber ganz davon ab, wo Captain Stark seine Mission beginnt und wie weit der Feind schon fortgeschritten ist.

Wärmequellen gesucht

Neben der Zerstörung des feindlichen Hauptquartieres besteht ein weiteres Ziel von MIDWINTER in der Sicherung der Hitzeminen, die das Überleben der Inselbewohner garantieren.

Aus diesem Grund heißt es, die gegnerische Invasion auf allen Fronten zum Erliegen zu bringen, damit der Feind nicht auch noch die verbliebenen Hitzeminen einnehmen kann. Als erstes wäre die ständige Jagd auf gegnerische Flugzeuge und Schneebuggys zu nennen. Die feindliche Armee besteht aus sechs Brigaden zu je fünf

Kompanien, die sich wiederum aus rund 60 Fahrzeugen zusammensetzen. Mit etwas Glück könnt Ihr den fahrbaren Befehlsstand einer solchen Kompanie zerstören.

Dann ergreift der Rest der Truppe schnell die Flucht. In den meisten Fällen müßt Ihr aber erst einen Großteil der Kompanie aufreiben, bevor die restlichen Einheiten in Panik das Weite suchen. Zudem müßt Ihr vom Feind eingenommene Siedlungen zurückerobern. Strategisch wichtige Lokalitäten (Fabriken, Waffenlager, Funkstationen etc.), die sich in Feindeshand befinden, müssen beispielsweise per Sabotage ausgeschaltet werden. Allerdings ist bei solchen gewagten Aktionen äußerste Vorsicht geboten, da der Feind überall lauert. Ebenso gilt es, gefangengenommene Friedensoffiziere aus des Gegners Händen zu befreien, wozu wiederum einige Stangen Dynamit (Sabotage!) vonnöten sind.

Planung ist alles

Die einzelnen Aktionen sollten so koordiniert werden, daß Ihr in Richtung Südosten vordringt, also immer weiter in feindliche Gefilde, bis Ihr schließlich Shining Hollow erreicht. Es wäre fatal, sich in zu vielen Einzelaktionen zu verzetteln.

Aufgrund der feindlichen Material-Überlegenheit bleibt dem Spieler nämlich nicht viel Zeit, will er nicht vom Feind förmlich überrannt werden. Damit ist eigentlich alles Wesentliche gesagt. Freut Euch schon einmal auf ein "atemberaubendes" Feuerwerk, das Euch nach der Zerstörung des feindlichen Hauptquartieres erwartet. Zum Schluß möchte ich noch auf eine zweite Tabelle verweisen, in der die einzelnen Gebäudetypen samt ihren Eigenheiten aufgeführt sind.

Ansonsten bleibt mir noch, Euch viel Spaß mit dem phantastischen Midwinter zu wünschen! □

Torsten Blum

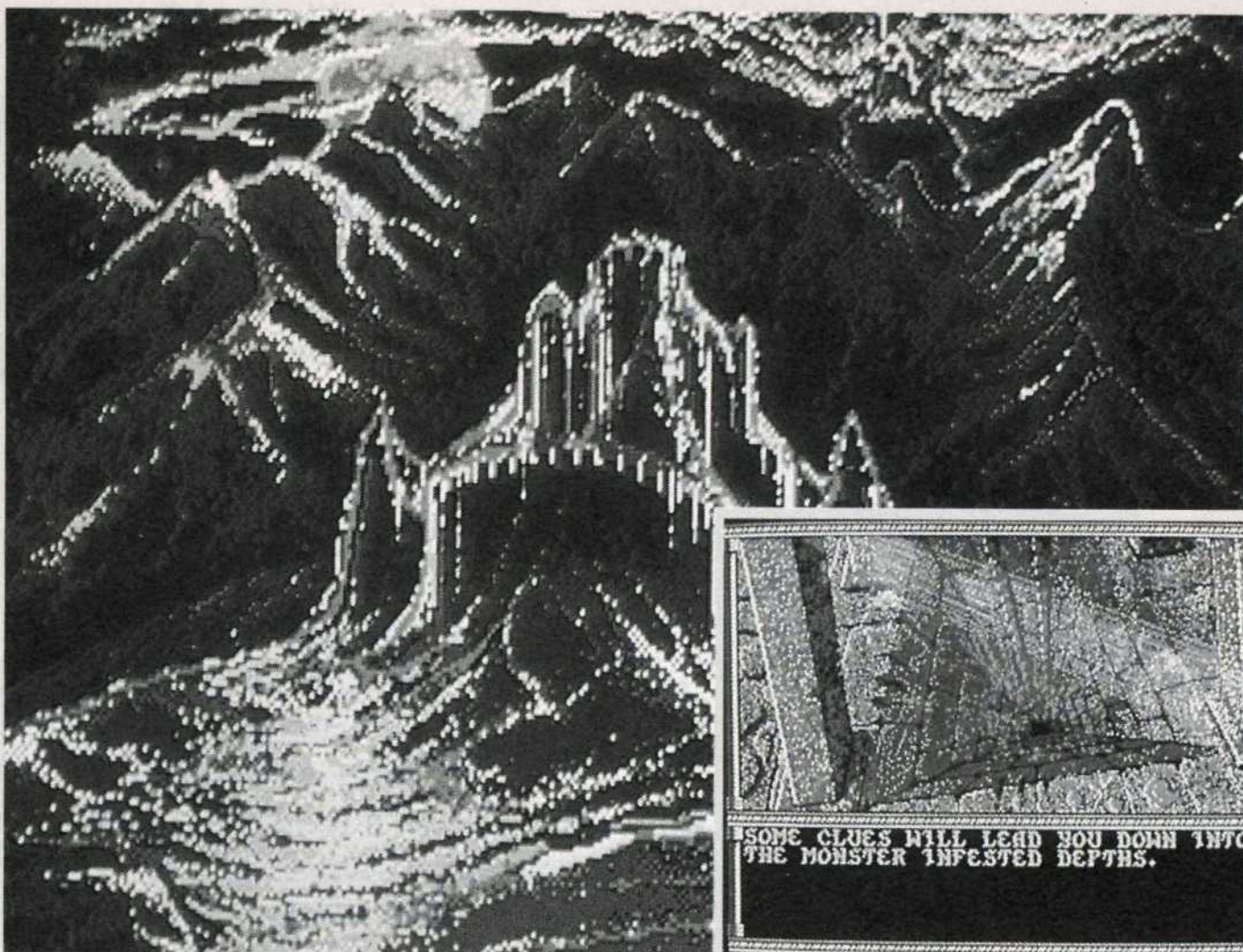


Das Spiel wurde auf einem PC in der englischen Version gelöst. Kleinere Abweichungen zu anderen Systemen sind möglich, lassen sich aber durch die Anleitung beheben.

Wer noch keine Gruppe aus früheren Spielen hat, sollte sich eine nur aus *Humans* bestehende Gruppe basteln. Bewährt hat sich eine Zusammensetzung aus *Palladin, Ranger, Fighter/Mage, Fighter/Thief, Cleric* und *Mage*. Die Gruppe soll deshalb nur aus Menschen bestehen, weil diese nun mal am weitesten befördert werden. Die Mischklassen müssen *Dwarf* oder *Half-Elve* sein.

Und nun los:

1.) Beginn und Brunnen: Das Spiel beginnt in *Verdigris*, wo man als erstes im Shop Ausrüstung kaufen sollte. Danach gleich absaven. Ebenso sollte man nach jedem Abschnitt ver-



Secret of the Silver Blades



GUY DE VALOIS		STATUS: OKAY	
MALE	20 YEARS	HIT POINTS	95/95
WISFUL	GOOD	NOVAIN	
PALADIN		EXPERIENCE:	
LEVEL 8		202,750	
STR	18(00)	GENS	4
INT	14		
WIS	18		
DEX	18		
CON	18		
CHA	17		
ARMOR CLASS 6		ENCUMBRANCE 1494	
THACO 10		MOVEMENT 12	
DAMAGE 1D2+6			
LIGHT TRADE DROP HEAL CURE EXIT			

LOOKING AT THE GLACIER YOU FEEL A SENSE OF DISQUIET. PEERING CLOSER, YOU NOTE A CASTLE EMBEDDED AT ITS ICY HEART. YOU ARE SURE THAT SOMETHING HITS THERE, SOMETHING POWERFUL AND EVIL.

LESS <ENTER> / <RETURN> TO CONTINUE

Ein Kämpfer des Guten (o.) im Tal des Unheils (li.)
Fotos:PC

fahren. Wie bei jedem Besuch in *Verdigris*, muß der alte Mann aufgesucht werden. Er gibt immer wichtige Informationen. Nun begibt man sich ins Haus des *Mayors* zum Teleporter 1 und reist damit zum Brunnen. Hier erstmal absaven. Bei dem anstehenden Kampf einfach ducken und dann die Reste abservieren. Sollte die Gruppe zu sehr angeschlagen sein, geht's zurück zum Teleporter 1, also nach *Verdigris* zum Heilen. Den Auftrag, das Brunneninnere zu befreien, sollte man vor lauter Wundenleckerei aber nicht aus den Augen verlieren. Viel Spaß mit den Drachen!

Nachdem der Alte ausgehaucht hat, alle Teleporter öffnen, indem man jeden aufsucht. Das ist ganz wichtig, da sie nur benutzt werden können, wenn

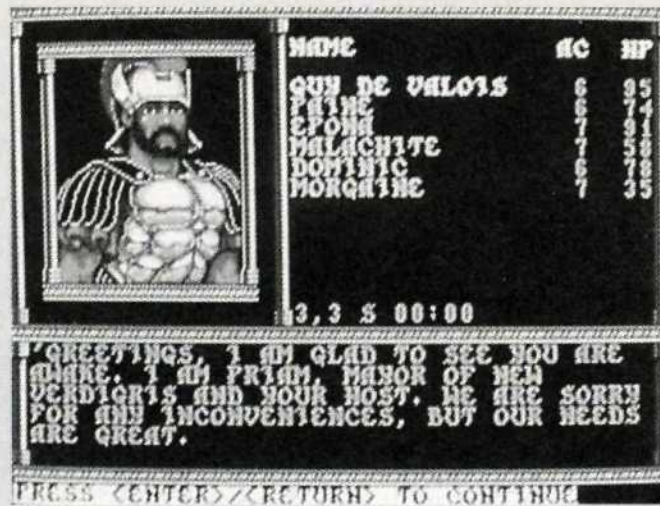
beide Seiten offen sind. Die Teleporter, die man später in den Ruinen findet, stellen oft die letzte Rettung vor der Vernichtung dar. Wäre schade, wenn man dann versäumt hätte, den Ausgang zum Brunnen zu öffnen.

2.) Marcus: Vom Brunnen geht's zurück nach Verdigris. Dort sucht man Marcus, den Zauberer, auf. Kaufen tut man dort nichts, aber man läßt sich auch auf keinen Fall vertreiben. Die Strolche zeigen schnell ihr wahres Gesicht, und man kann nach Herzenslust Gesindel und Gewürm vertilgen. Nachdem der Schrecken überstanden ist, kann man in der Stadt wieder ruhig rasten.

3.) Drachenhort: Jetzt raus aus Verdigris und dem Plan durchs Labyrinth folgen. Nach kleineren Kämpfen den Drachen in seinem Hort eliminieren. Mit dem Teleporter 2 zurück zum Brunnen. Zu diesem Zeitpunkt sollte man schon genug Gems besitzen, um vom Brunnen Informationen zu bekommen. Wie bei jedem Besuch in Verdigris den alten Mann, so sollte man bei jedem Besuch den Brunnen befragen. Es lohnt sich.

4.) Inner Sanctum: ist die Gruppe angeschlagen, muß sie in Verdigris geheilt werden. Zurück am Brunnen gleich anhand des Planes den Weg zum *Inner Sanctum* des *Black Circle* einschlagen. Nach dem größeren Kampf erscheint wieder ein Teleporter, der zum Brunnen führt. Jetzt die Gruppe in Verdigris auffrischen und auf ins nächste Abenteuer.

5.) Die Mine: Man begibt sich per Teleporter 1 zum Brunnen und dann zu Fuß zum Mineneingang, der auf halbem Weg zum Inner Sanctum liegt. Als erstes fährt man in den Tempel-Level und sucht dort anhand des Plans *Derf Strongarm* auf. Von ihm erhält man den nächsten Auftrag, der in die Tiefe führt. Es dürfte nicht zu schwie-



Willkommen im Abenteuer!

rig sein, die Stabteile zu finden. Nebenbei bekommt man durch das Mädel *Vala* auch schon schlagkräftige Gesellschaft. In Level 8 muß neben dem letzten Stabteil auch noch der Teleporter 4 gefunden und benutzt werden. Im Level 9 die Blockade des Liftes beseitigen und nach oben zum Tempel fahren. Die Stabteile anschließend zu *Derf* bringen und mit dem dortigen Teleporter zum guten alten Brunnen zurückkehren.

6.) Die Dungeons: Nach der Rückkehr in die Mine nach Level 10 fahren (Basement) und sich bis zum Eingang der Dungeons kämpfen. Die verschiedenen Dungeons in aufsteigender Form abhaken. Man findet dort Informationen, Kämpfe, die Schlüssel zum Schloß, Kampfgefährten, Schätze, Teleporter und vieles mehr. Die Rätsel sind nicht schwer, und das *Image* ist nicht so gefährlich, wie es tut. Am Ende des 10. Dungeons (also der 1. Level) befindet sich der Eingang zum Eislabirynth, welches ohne die Pläne in den sicheren Wahnsinn führt.

7.) Das Eis: Im Eis unbedingt nach den Plänen richten, sonst wird's kritisch. Bei Gabelungen immer zuerst nach Osten, dann nach Süden gehen. Die schreiende Frau, die ab und an hörbar wird, ist der *Clerk*, von *Phlan* aus dem *Inner Sanctum* des *Black Circle*. Sie braucht nicht befreit zu werden, da sie nur den Weg zum Teleporter 10 zeigt, den man im Notfall auch alleine findet. In der Eisgigantenstadt muß man so schnell wie möglich den

König aufsuchen, weil die vielen Kämpfe nur zusätzlich schwächen und alle Kraft im Kampf gegen den *Black Circle* und seine Monster gebraucht wird. Nach dem Kampf marschiert man weiter in Richtung Osten und Süden, bis man auf den Geist von *Oswulf* trifft. Dieser bewacht den Eingang zum Schloß. Durch den Stab und das Amulett beruhigt, läßt er passieren und verschenkt auch noch seine Silberwaffen.

8.) Das Schloß: Man betritt nun das Schloß. In der Halle muß jede Kammer betreten werden, um durch die Drehtür in die dahinterliegenden Räume zu gelangen. Wenn man alle Kammern besucht hat, muß man zurück in die Halle, welche weiter ins Schloß führt. Die erste Etage ist nicht schwierig. Einfach nur ablaufen. Am Eingang zur zweiten Etage nicht auf das Wort *Foll* hereinfallen, sondern *Steeleye* eingeben. In der 2. Etage muß die Reihenfolge der Schlüssel unbedingt eingehalten werden:

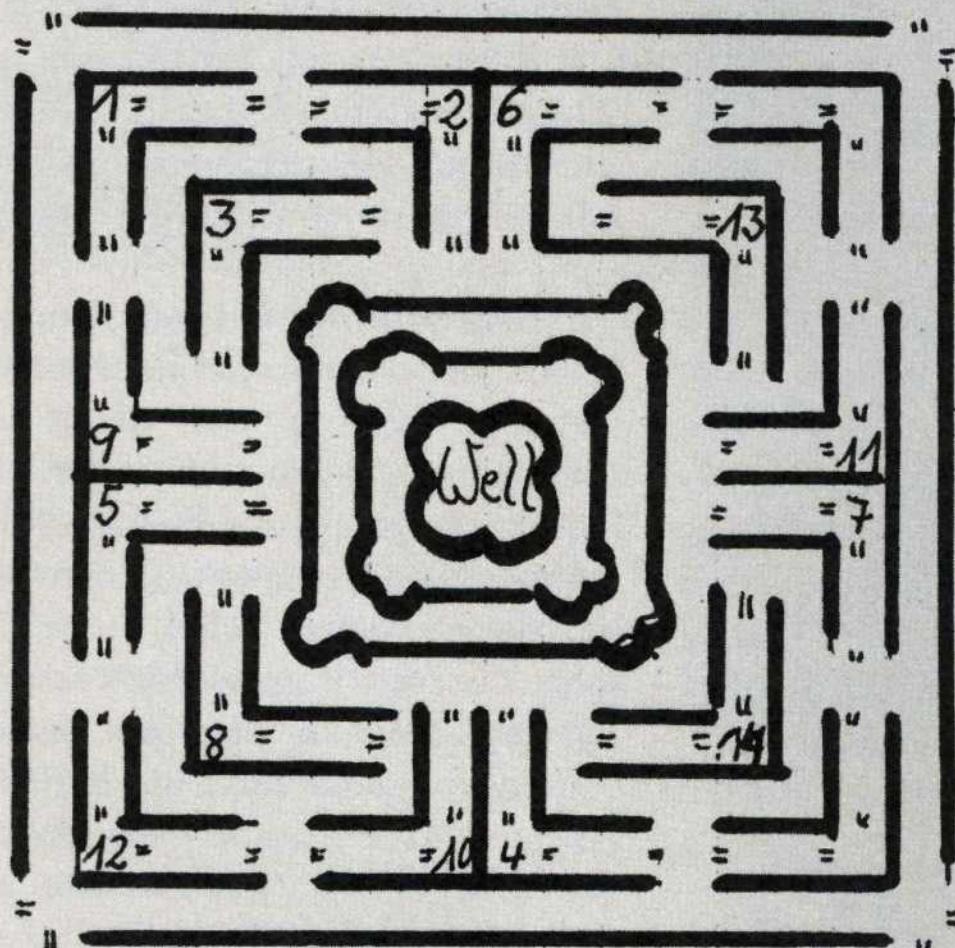
- 1.) Silver Key
- 2.) Gold Key
- 3.) Brass Key.

Das Codewort ist *Oswulf*. Für den zweifachen Endkampf helfen nur taktische Feinheiten, die man schlecht beschreiben kann. Ich selbst mußte den ersten Kampf 10-15 mal machen und danach bis zum Brunnen zurückgehen, um die Gruppe wieder aufzufrischen, bevor ich den zweiten Kampf in Angriff nehmen konnte. Hilfreich waren Feuerbälle und diverse *Wands*. Der zweite Kampf geht etwas besser von der Hand. Danach ist das Spiel gelöst, und man kann sich feiern lassen. Ärgerlich ist nur, daß alle Leute auf den Straßen sind, und man sich weder heilen noch befördern oder handeln kann. Die Gruppe bleibt also angeschlagen bis zum vierten Teil der *Realms-Saga*.

Hajo Triendl

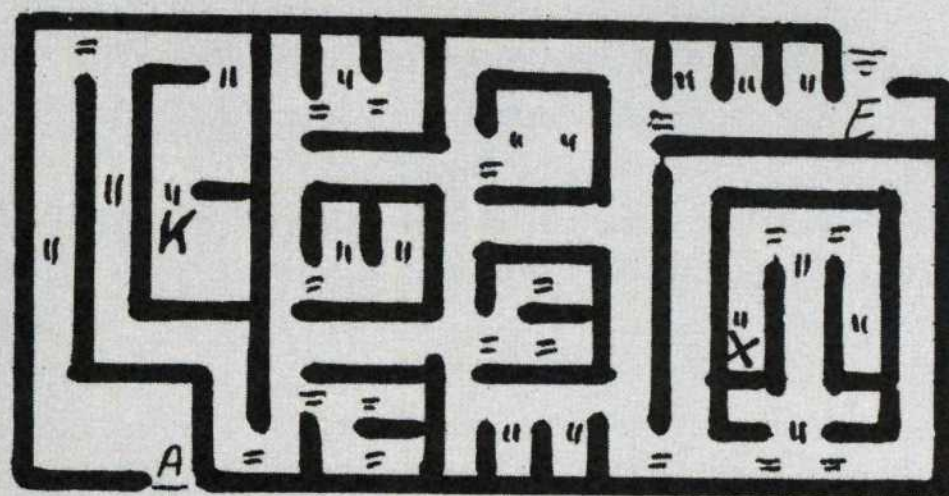
Legende zu The Well of Knowledge-Karte:

=: Türen
1-14: Teleporter Nummern

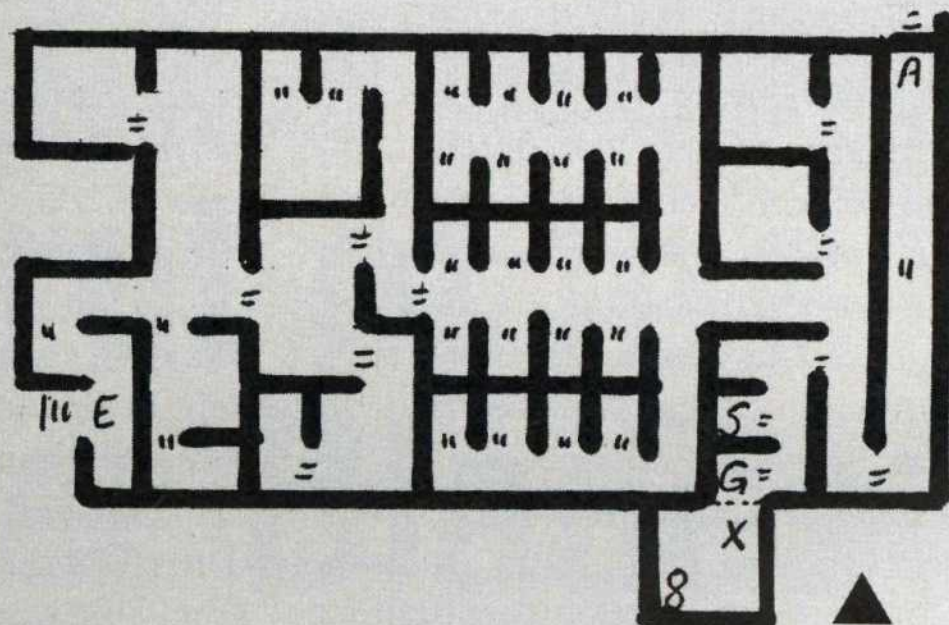


Legende zu Dungeon I:

E: Eingang
: Treppen



X: Nicht benutzbarer Eistunnel
K: Golden Key
A: Ausgang zum Eis



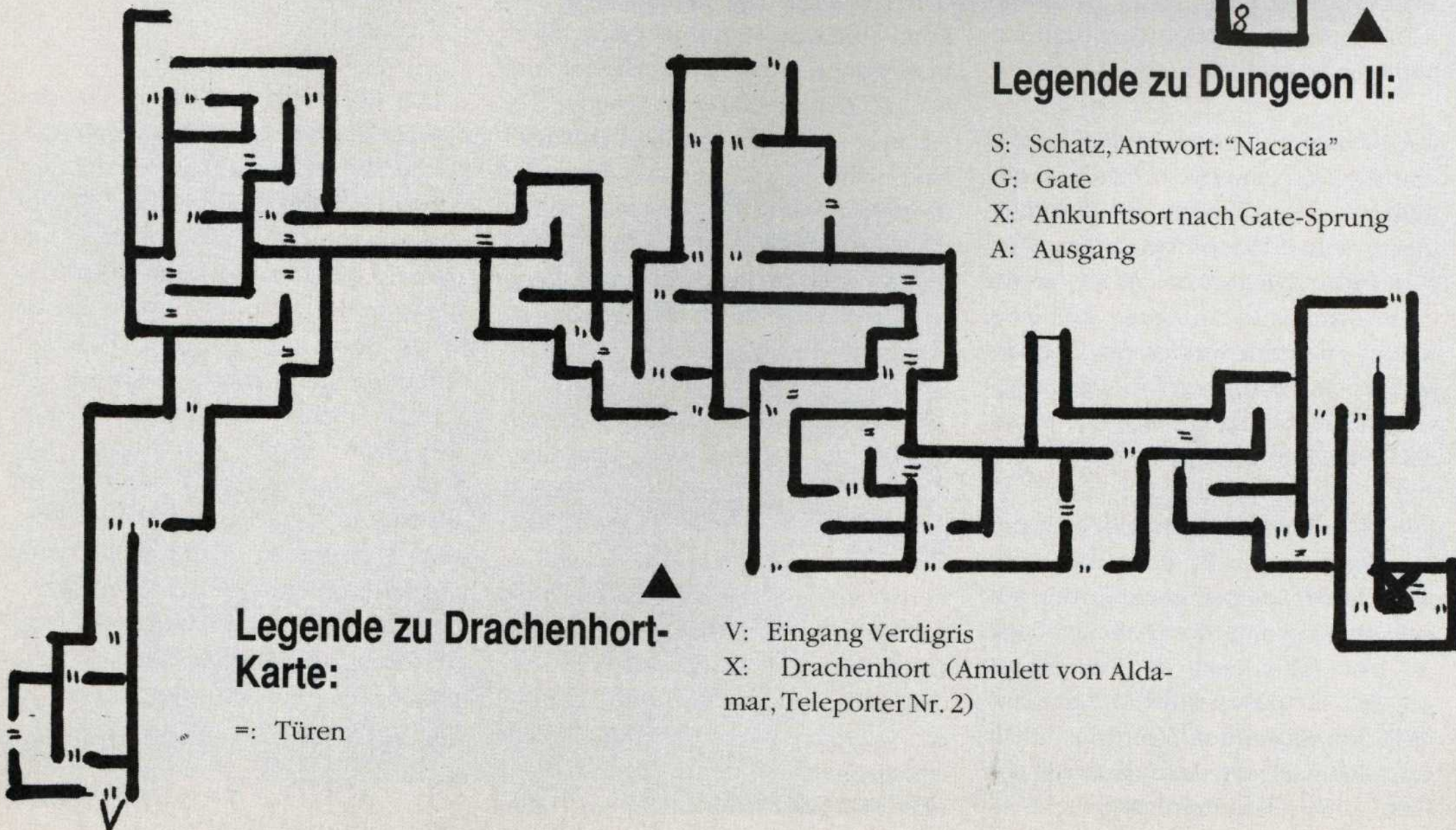
Legende zu Dungeon II:

S: Schatz, Antwort: "Nacacia"
G: Gate
X: Ankunftsort nach Gate-Sprung
A: Ausgang

Legende zu Drachenhort-Karte:

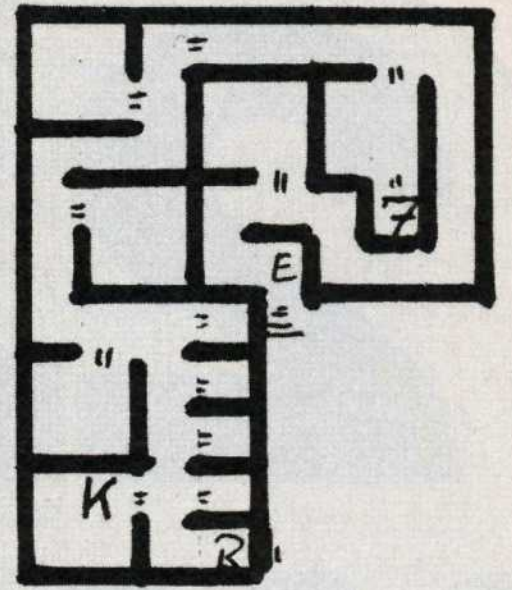
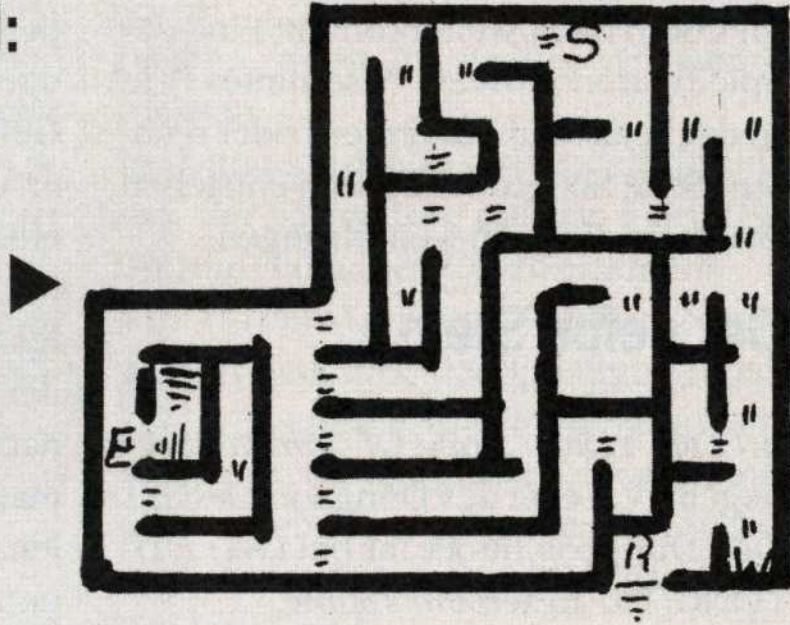
=: Türen

V: Eingang Verdigris
X: Drachenhort (Amulett von Aldamar, Teleporter Nr. 2)



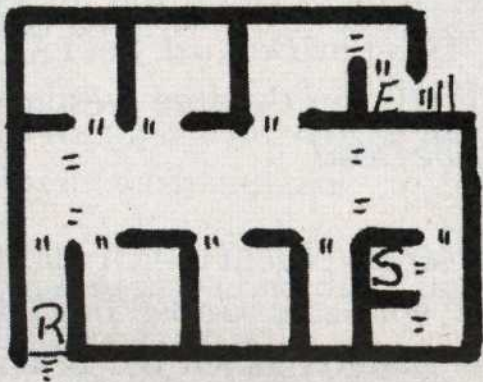
Legende zu Dungeon III:

- S: Sphynx
- W: Waffenkammer
- R: Rätsel, Antwort: "Fire"



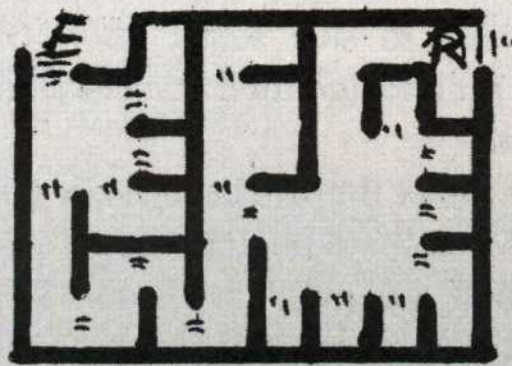
Legende zu Dungeon V:

- R: Rätsel, Antwort: "Silence"



Legende zu Dungeon VI:

- R: Rätsel, Antwort: "Water"



Legende zu Dungeon IV:

- K: Silver Key
- R: Rätsel, Antwort: "Wind"

Legende zu Dungeon IX:

- R: Rätsel, Antwort: "Your Word"

Legende zu Dungeon X:

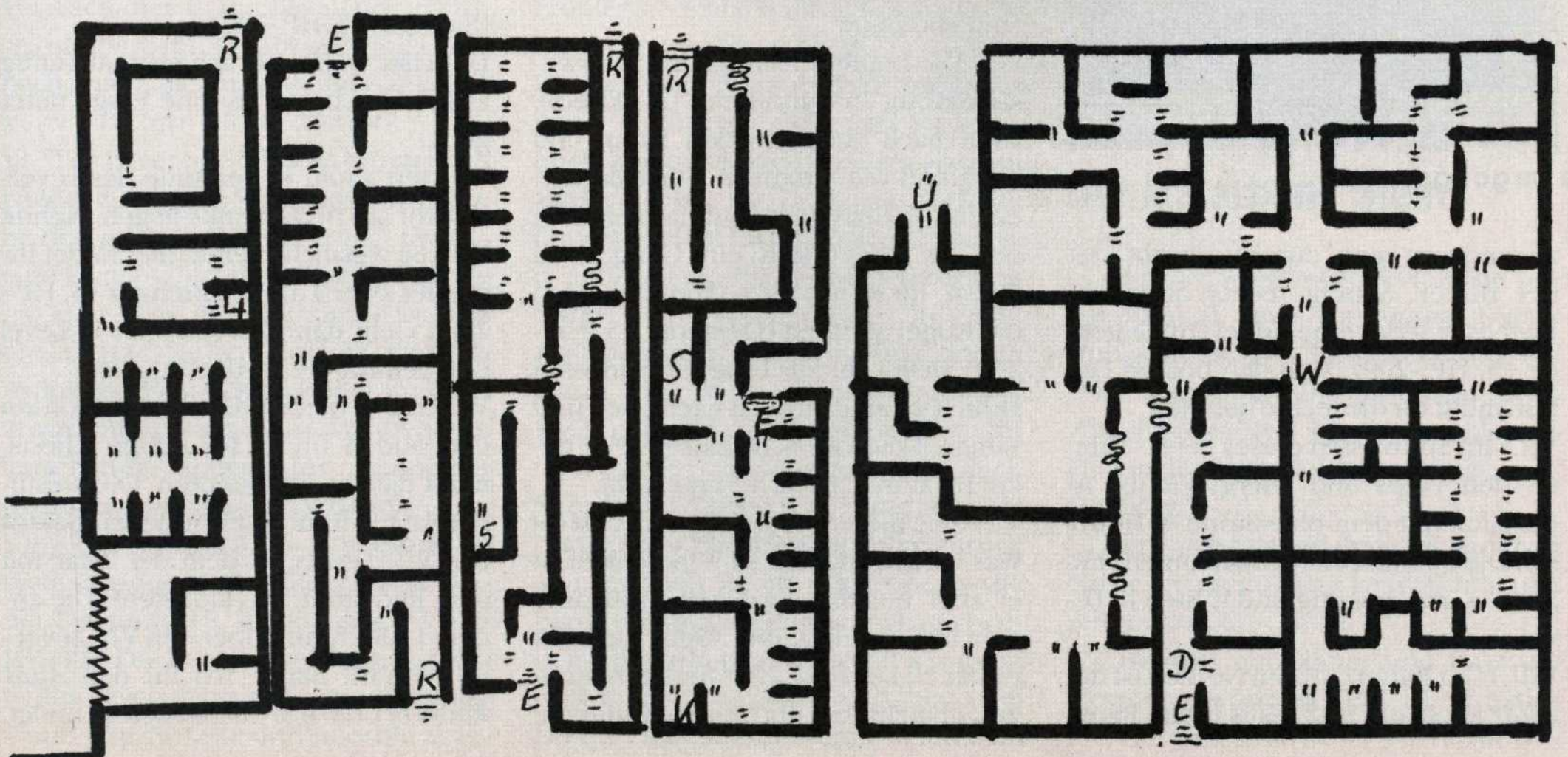
- R: Rätsel, Antwort: "Your Heart"

Legende zu Dungeon VIII (links):

- R: Rätsel, Antwort: "Your Breath"

Legende zu Dungeon VII (rechts):

- D: Sir Deric (Mitnehmen!)
- U: Tödliche Übermacht (meiden!)
- W: Wächter, Antwort: "Dreadlord"

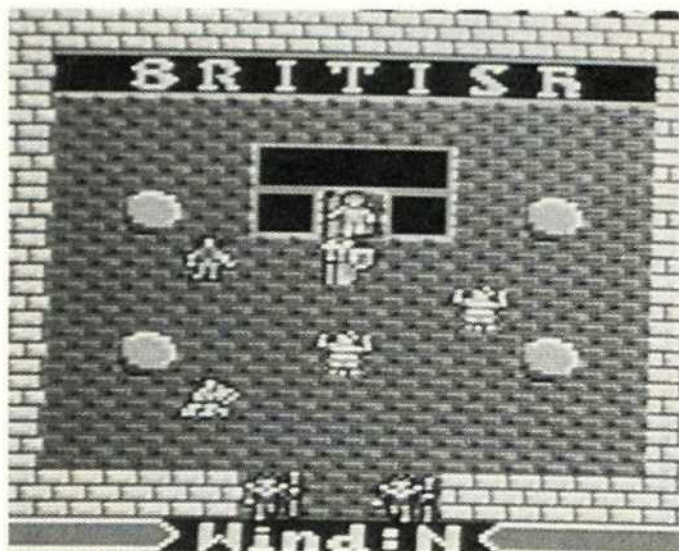


2

TEIL

... Der Brunnen, an dem Ihr vorbeikommt, bringt die Hit-Points übrigens auf Maximum!

VI.) Nun wird's ein bißchen komplizierter: Ihr steht im Moment im Südwesten des Levels. Kämpft Euch durch den Raum zur anderen Leiter durch und benutzt diese; Ihr befindet Euch nun in einem kleinen Sektor des V. Levels. Kämpft Euch hier Richtung Osten



Here we go again ...

zur anderen Leiter durch und geht wieder runter. Schräg rechts oben vor Euch ist wieder eine Kugel (Intelligence +5, HP -200). Von den beiden Leitern müßt Ihr die rechte nehmen.

VII.) Im Südwesten dieses Levels (hinter den Traps und Energy-Fields) ist der Altar mit dem Blue Stone of Honesty. Die beiden Leitern nach unten sind absolut gleichwertig und führen in Level...

VIII.) Der Raum ganz im Norden ist der *Altar Room of Truth*. Falls Ihr im Raum

im Osten nicht weiterkommt: Eine der Spielfiguren muß ein bestimmtes Feld in der Spalte auf der linken (oder rechten) Seite betreten. Dadurch entstehen Brücken, die Euch weiterbringen.

Der gelbe Stein

b.) Der *Yellow Stone Of Compassion*, liegt im V. Level des Dungeon *Despise*. Den Dungeon findet Ihr bei LAT: E'D" LONG: F'L" in *Serpent's Spine*.

Der Weg:

I.) Der rechte Brunnen ist vergiftet, der linke bringt Hitpoint-Maximum. Geht dann die Leiter hinab.

II.) Laßt Euch nicht verwirren! Es gibt nur eine Leiter nach oben und nur eine nach unten. Der Level geht im Norden und Süden in sich selbst über. Das werdet Ihr im folgenden noch häufiger erleben.

III.) Hier habt Ihr drei Leitern zur Auswahl. Wenn Ihr daran interessiert seid, so schnell wie möglich an den Stein heranzukommen, müßt Ihr die südliche nehmen. Doch auch die anderen beiden Leitern sind interessant: Beide führen (fast) schnurstracks runter zum VIII. Level, wo drei Kugeln (Dexterity +5, HP -200) und der *Altar Room Of Love* auf Euch warten. Alle folgenden Schilderungen beziehen sich auf die südliche Leiter.

IV.) Die beiden Brunnen im Nordwesten könnt Ihr ignorieren (no Effect). Geht nach Süden in den Raum und bekämpft die Gremlins. Stellt danach einen der Charaktere auf das Feld 9/5, und es öffnet sich ein Gang nach Osten. Ihr könnt Euch dann erst noch die Kugel abholen (Dexterity +5, HP -200), bevor Ihr zur Leiter im Südosten geht. Klettert ruhig erst nach oben und sammelt die vier Schatzkisten ein, bevor Ihr zum V. Level heruntergeht.

V.) Auch dieser Level sieht zunächst etwas verwirrend aus. In Wirklichkeit ist er aber nur 8x8 Kästchen groß, und geht in sich selbst über. Geht zunächst runter zu Level VI. Hier findet Ihr einige Schatzkisten und einen Brunnen,

der Euch Hit-Maximum gibt. Kehrt dann wieder zum V. Level zurück. Geht nun nach Norden durch die Mauer, und dann seitlich in die drei nebeneinander liegenden Räume. Im mittleren Raum (mit den 5 Serpents) müßt Ihr wie folgt einen Ausgang nach Norden schaffen: Einen der Charaktere nach 9/4 stellen, was das Feld 4/9 freimacht. Einen Charakter hierhin zu stellen, öffnet den Durchgang nach Norden. Hier findet Ihr den Altar mit dem Yellow Stone of Compassion.

Der rote Stein

c.) Der *Red Stone of Valor*: Ihn findet Ihr im VII. Level in *Destard*, bei LAT: K'J" LONG: E'I", im Gebirge westlich der *Fens of the Dead*

Der Weg:

I.) Auch dieser Level geht in sich selbst über; seine wirkliche Größe beträgt 8x9 Felder. Benutzt gleich die Leiter zwei Felder südöstlich von Euch.

II.) Die beiden Brunnen vergeßt am besten sofort; der im Südwesten hat keinen Effekt, der im Nordosten kostet Euch 100 Hit-Points. Nehmt gleich die Leiter im Nordwesten.

III.) Bevor Ihr hier die Leiter im Osten benutzt, könnt Ihr noch zwei Schatzkisten und zwei Kugeln einsammeln (Strength +5, HP -200).

IV.) Hier wird natürlich erstmal kräftig abkassiert, bevor es eine Etage tiefer geht.

V.) Den Raum in der Mitte des Levels laßt Ihr am besten links liegen. Nehmt erst die westliche Leiter, hier findet Ihr wieder zwei Kugeln (Strength +5, HP -200). Geht dann zurück zum V. Level und benutzt die nördliche Leiter.

VI.) In den beiden Räumen im Norden und Süden findet Ihr einige Chests, müßt dafür aber kämpfen. Die westliche Leiter führt Euch in jenen Sektor des VII. Levels, in dem der Altar mit dem Red Stone of Valor steht. Die andere Leiter führt - über den VII. Level - in die VIII. Etage, wo Ihr den *Altar Room of Courage* (im Südosten) findet.

Die zweite Leiter, die es hier (in Level VIII) gibt, führt direkt hoch in einen Sektor von Level I, in dem es vier Dungeon-Räume mit sehr vielen Chests (insgesamt 69!), aber auch recht gefährlichen Monstern (Zorns, Reapers) gibt. Wenn Ihr gut bewaffnet seid, lohnt sich der Aufstieg aber allemal!

Der grüne Stein

d.) Der *Green Stone of Justice*: Er liegt im VIII. Level des *Dungeon Wrong*, welcher sich wiederum an der Position LAT: B'E" LONG H'O" in den Bergen westlich von *Lost Hope Bay* befindet.

Der Weg:

I.) Hier gibt's nur eine Leiter runter, also einfach benutzen!

II.) Die beiden Brunnen bringen Hit-Maximum! Nehmt die Leiter, die nördlich von Euch ist.

III.) Holt Euch die Kugel im Südosten (Dexterity +5, Intelligence +5, HP -400). Nehmt dann die Leiter im Osten, sammelt die Schatzkisten ein, kehrt in den III. Level zurück und benutzt dann die Leiter im Norden.

IV.) Geht zur tieferführenden Leiter in der Mitte, am besten direkt von Norden nach Süden.

V.) Auch dies ist ein Level, der in sich selbst übergeht. Es gibt nur eine Leiter nach unten, die Ihr wie folgt erreicht: 4 x advance, turn left, 4 x advance.

VI.) Die Leiter im Südosten bringt Euch wieder zu einigen Schatzkisten, in den beiden mittleren Gängen liegt jeweils eine Kugel (Dexterity +5, Intelligence +5, HP -400), das Wichtigste ist aber die Leiter im Südwesten. Im Dungeon-Raum vor dieser Leiter könnt Ihr Euch etwas mehr Platz zum Manövrieren verschaffen, indem Ihr einen der Charaktere auf das Feld 9/6 stellt.

VII.) Der Brunnen im Nordosten tut nichts zur Sache, die Kugel bringt wieder Dexterity +5, Intelligence +5 und HP -400. Die Leiter ungefähr in der Mitte des Levels führt zum *Altar Room of Truth*. Um die Leiter im Südosten zu er-

reichen, müßt Ihr wieder ein wenig tricksen:

Im Dungeon-Raum davor stellt Ihr einen der Charaktere auf das Feld 9/9, und ein Gang nach Osten erscheint.

VIII.) In dem Dungeon-Raum im Nordwesten muß eine der Spielfiguren das Feld 3/3 betreten, um einen Gang nach Westen zu öffnen. Hier ist der Altar mit dem *Green Stone of Justice*. Im Südosten dieses Levels ist noch der *Altar Room of Truth*.

Der orange Stein

e.) Der *Orange Stone of Sacrifice* liegt im VII. Level von *Covetus*. Dieser Dungeon befindet sich an der Position LAT: B'L" LONG: J'M", südwestlich der Stadt Minoc, und ist nur mit einem Schiff zu erreichen.

Der Weg:

I.) Die beiden Brunnen in diesem Level solltet Ihr wieder mit Mißachtung strafen (sie sollen Euch nur um Eure sauer erkämpften Hit-Points bringen!). Geht sofort in Richtung der tieferführenden Leiter. In dem Raum davor ist wieder tricksen angesagt:

Einen der Charaktere nach 9/8 stellen, und schon ist der Weg nach Osten frei!

II.) Hier gibt's ausnahmsweise keine Probleme - einfach die Leiter am Ende der "Schnecke" benutzen!

III.) Der erste Raum bereitet - abgesehen von ein paar Orks und Trollen - noch keine Schwierigkeiten, aber im zweiten müßt Ihr Euch entscheiden: Entweder stellt Ihr einen der Charaktere auf das Feld 10/10 und benutzt den Gang nach Norden, oder Ihr geht zunächst nach Westen in einen dritten Raum. Hier stellt Ihr eine Figur auf 10/2 und geht dann nach Westen. Ihr findet hier eine Kugel, die Euch Strength +5, Dexterity +5 und HP -400 bringt. Anschließend geht Ihr zurück zum zweiten Raum und benutzt die bereits erwähnte Geheimtür nach Norden. Nach ein paar weiteren Kämpfen habt Ihr dann die Wahl zwischen zwei Leitern. Im Prinzip führen beide zum

Ziel, ich werde mich jedoch im folgenden auf die Leiter im Süden beziehen.

IV.) Betretet von Westen her den Raum, der sich links von der nach unten führenden Leiter befindet. Ihr müßt nun das Feld 4/2 betreten, und es öffnet sich ein Gang nach Osten.

V.) . . . und gleich noch einen tiefer!

VI.) Der Level geht selbstverständlich wieder in sich selbst über. Sammelt zuerst die drei Kugeln ein (je Strength +5, Dexterity +5, HP -400), bevor Ihr Euch um die Leitern kümmert. Die beiden nach oben führenden Leitern nordöstlich und südwestlich des Startpunktes geben Euch wieder die Möglichkeit, die Reisekasse aufzufüllen. Falls Ihr ohne weitere Kämpfe an den begehrten Stein gelangen wollt, nehmt die nach unten führende Leiter nordöstlich Eures Startpunktes.

VII.) Wendet Euch nach Westen, folgt dem Gang so weit wie möglich und dreht Euch dann in Richtung Norden. In der Mitte des nun vor Euch liegenden Ganges sind zwei durchlässige Mauerstücke. Das rechte führt zum Altar mit dem *Orange Stone of Sacrifice*, das linke führt zu einer Leiter, die Euch in den interessantesten Teil des VIII. Levels bringt. Die anderen beiden nach unten führenden Leitern enden in leeren Gängen des VIII. Levels.

VIII.) Im Norden ist der *Altar Room of Love*, im Süden der *Altar Room of Courage*.

Der lilafarbene Stein

f.) Der *Purple Stone of Honor*: Ihn findet Ihr im II. Level von *Shame*. Dieser Dungeon ist bei LAT: G'G" LONG: D'K". Dazu müßt Ihr mit einem Schiff vom Nordwesten her einem kleinen Fluß in die *Serpent's Spine* folgen.

Der Weg:

I.) Bitte anschnallen und das Rauchen einstellen, denn diese Leiter führt Euch schnurstracks in Level. . .

II.) Betretet den Raum und tötet die Monster. Dann das Feld 10/10 betreten. Ein Grabstein bei 5/3 geht zur Sei-

te. Die Lücke betretet Ihr, was einen Gang nach Osten öffnet. Diesen benutzen, und der dort zu findenden Leiter nach oben folgen. Anhalten solltet Ihr dann in Level. . .

III.) Rechts von Euch ist ein Geheimgang (der Rest dieser Leiter führt in eine Sackgasse!). Im Nordosten des Levels findet Ihr zwei Kugeln (wie üblich Strength +5, Intelligence +5, HP -400), sowie zwei Brunnen, die Euch Hit-Maximum verschaffen. Die Leiter im Südosten führt Euch in Richtung Purple Stone (I), die im Südwesten Richtung Altar Rooms (II).

IV.) Hier ist wieder nichts Besonderes los; kämpft Euch einfach zur höherführenden Leiter durch.

V.) Im Südosten ist ein langer Gang, an dessen Ende Ihr den Purple Stone of Honor findet. Ihr könnt mittels der zweiten Leiter, die Ihr hier findet, auch noch einen Blick in einen weiteren Sektor des Level I werfen. . .

VI.) Der Brunnen führt mal wieder zum Verlust von Hit-Points. Falls Ihr an die Kugel (Strength +5, Intelligence +5, HP -400) heranwollt, müßt Ihr wie folgt vorgehen:

Im ersten Raum das Feld 10/3 betreten, was einen Gang nach Norden zum zweiten Raum öffnet. Hier eine Figur auf 8/6 stellen, was erneut einen Gang nach Norden freigibt. Nun ist der Weg zur Kugel frei.

VII.) Welche der beiden Leitern Ihr runter geht, ist völlig wurscht!

VIII.) Bevor Ihr tiefer geht, werdet Ihr sicherlich erst den Geheimgang in der Mitte des Nord/Süd-Ganges benutzen, und die Schatzkisten einsammeln, oder?

IX.) Hier könnt Ihr in dem Raum im Südosten nochmal ein paar Schatzkisten einsacken, oder aber auch sofort einen Level tiefer gehen.

X.) Der Brunnen bringt Hit-Maximum, die beiden Kugeln wieder jeweils Strength +5, Intelligence +5, HP -400. Im Nordosten ist der *Altar Room of Courage*, im Nordwesten der *Altar Room of Truth*. In dem ersten Raum

müßt Ihr das Feld 6/7 betreten, um einen Gang nach Westen zu öffnen. Um nach Norden zu gelangen, müßt Ihr diesen Raum von Süden her betreten!

Der weiße Stein

g.) Der *White Stone of Spirituality* Ihn findet Ihr mitten in *Serpent's Spine*, an der Position LAT: F'A" LONG: E'A". Um an ihn heranzukommen, benötigt Ihr das in der Anleitung bereits kurz erwähnte *Lighter-Than-Air-Device* einen Ballon! Diesen wiederum bekommt so:

Im östlichen Flügel des I. Level von Lord British's Schloß findet man einen nach Norden führenden Geheimgang, durch den man in den nordöstlichen Turm des Gebäudes gelangt. Hier gibt es einen weiteren Geheimgang, der nach Norden (außerhalb des Schlosses) führt. Ihr stoßt dann auf eine verschlossene Tür, welche Ihr mittels eines Schlüssels öffnen müßt. Dahinter befindet sich der Eingang des Dungeon Hythloth.

Nachdem Ihr ihn betreten habt, werdet Ihr feststellen, daß es keine Leiter nach oben gibt, d.h. Ihr könnt den Dungeon auf normalem Wege nicht wieder verlassen! Zum Glück existiert da aber noch der *Exit-Spell*, der bei dieser Gelegenheit angewandt werden muß. Wenn Ihr Hythloth auf diesem Wege verläßt, landet Ihr auf einem kleinen Plateau in *Serpent's Spine*, und dort steht auch der Ballon. Der Ballon wird folgendermaßen gesteuert:

Mit (B)oard besteigt man ihn, mit (K)limb erhebt man in die Lüfte, mit (D)escend landet man (nur auf Gras möglich!!), und mit e(X)it verläßt man ihn. Der Ballon fliegt grundsätzlich mit dem Wind, um ihn zu steuern, muß man mit *Wind-Change-Spells* arbeiten. Mit ein bißchen Übung sollte es Euch aber schnell gelingen, den Ballon dorthin zu steuern, wo der White Stone of

Spirituality wartet!

Endlich: Der schwarze und letzte Stein!

h.) Der *Black Stone of Humility*: Er ist am einfachsten von allen Steinen zu finden: *Search* bet an der Stelle, an der das Mondtor 1/1 erscheint, und zwar in dem Moment, wenn beide Monde die Position 1 erreichen (wenn das Tor also gerade erscheinen müßte!)

Herzlichen Glückwunsch, Ihr habt alle Vorbereitungen abgeschlossen, und seid bereit für das große Finale. . .

The Great Stygian Abyss

Das große Finale: Den Weg zur Insel kennt man ja bereits (dort befindet sich auch der Shrine of Humility). Fahrt einfach zunächst Richtung Shrine, und umfährt die Insel dann links herum. Auf der westlichen Seite der Insel findet Ihr eine Einfahrt, die Euch in eine große Bucht inmitten der Insel führt. Bevor Ihr diese Einfahrt benutzt, müßt Ihr das *Magic Wheel* *usen*!

Nach einigen Kämpfen gegen Piraten legt Ihr im Osten der Bucht an, folgt den Sümpfen weiter nach Osten, und wenden Euch dann nach Süden. Ihr seht jetzt ein netzähnliches Gebilde aus Feuer, mit einem orangefarbenen Lavafeld in der Mitte. Dieses Feld ist der Eingang zum *Great Stygian Abyss*!

Überprüft nochmal den Zustand der Gefährten und ihre Ausrüstung und betretet dann das Lavafeld. Da jedes Zögern nun Hit-Point-Verlust für Eure Schützlinge bedeutet, solltet Ihr die nächsten Schritte schnell hinter Euch bringen:

- 1.) *Used die Bell of Courage!*
- 2.) *Used das Book of Truth!*
- 3.) *Used die Candle of Love!*
- 4.) *Used den Skull of Mondain!*
- 5.) *Entert jetzt den Great Stygian Abyss!!*

Nun heißt es erstmal durchatmen, die flatternden Nerven beruhigen und die Verwundeten heilen (Sch...-Lava!). Es ist übrigens einen Versuch wert, in diesem ersten Gang des Abyss zu *campen*. Sehr oft klappt dies ungestört, und die Charaktere erholen sich meist recht gut dadurch.

Worum es im Abyss geht? Eigentlich ganz einfach: In jedem Level des Abyss gibt es einen Altar. An diesem Altar müßt Ihr jeweils einen der acht Steine benutzen. Habt Ihr den richtigen Stein benutzt, verwandelt sich der Altar in eine Leiter, die Euch eine Etage tiefer führt. Am Ende des achten Levels wartet dann die *Chamber of the Codex of Ultimate Wisdom* auf Euch!

Achtung!!! Folgende Dinge müßt Ihr im Abyss auf jeden Fall vermeiden, sonst könnt Ihr das Spiel nicht lösen:

1.) Den Verlust eines der Weggefähr-

ten (Resurrect-Spells vorbereiten!).

2.) Den Verlust einer der Erleuchtungen. Sollte Euch das passieren: Pech gehabt! Raus aus dem Abyss, Erleuchtung wieder verdienen und neu versuchen!

Die einzelnen Level:

I. Der erste Level ist relativ trivial. Es gibt keine geheimen Ausgänge oder schwierige Monster, lediglich ein paar Lizards, Hydras und Devils betteln um Schläge, die Ihr ihnen großzügig gewähren solltet. Tremor- und Dispell-Spells können hier äußerst nützlich sein. In der großen Halle am Ende des Levels solltet Ihr die Brunnen nicht weiter beachten und Euch statt dessen sofort dem Altar im Zentrum zuwenden.

Gebt ein: *Use: Stone*. Beantwortet die Frage mit *Honesty*. Gebt als Farbe *Blue* ein. Betretet den zweiten Level!

II.) Auch diese Räume sind relativ einfach. Eine empfehlenswerte Route sieht so aus: Geht durch die Räume A, B, C, D, und dann nach Süden raus. Geht durch einen der Geheimgänge zu einem der beiden Altare. Gebt ein: *Use: Stone*. Beantwortet die Frage mit *Compassion*. Gebt als Farbe *Yellow* ein. Betretet den dritten Level!

III.) Es ist fast unglaublich, aber der dritte Level kann durchquert werden, ohne daß Ihr kämpfen müßt! Für welche der vier Raumkombinationen Ihr Euch entscheidet, ist übrigens egal, in allen vier findet Ihr dasselbe.

Die Koordinaten beziehen sich auf die Räume im Süden.

Raum A: Bei Betreten des Feldes 6/6 erscheinen acht Devils, die Euch aber nicht angreifen. Geht einfach weiter.

Raum B: Hier ist Vorsicht geboten: Vermeidet das Betreten des Feldes 6/6, sonst befreit Ihr die Devils! Es sind übrigens insgesamt 16! Wenn Ihr auf-

Urlaub und Freizeit mit der Natur

Statt schöner Landschaft erleben wir zunehmend verschmutzte Strände, verunreinigtes Wasser, Lärm und Gedränge überall.

Wie Ihr persönlicher Beitrag zu einem *sanften* Freizeitverhalten aussehen kann, erfahren Sie in unserem Buch „Urlaub und Freizeit mit der Natur“ (36,00 DM + Versandkosten):

BUND Kampagnenabteilung
Im Rheingarten 7 · W5300 Bonn 3

Bund für
Umwelt und
Naturschutz
Deutschland
e. V.



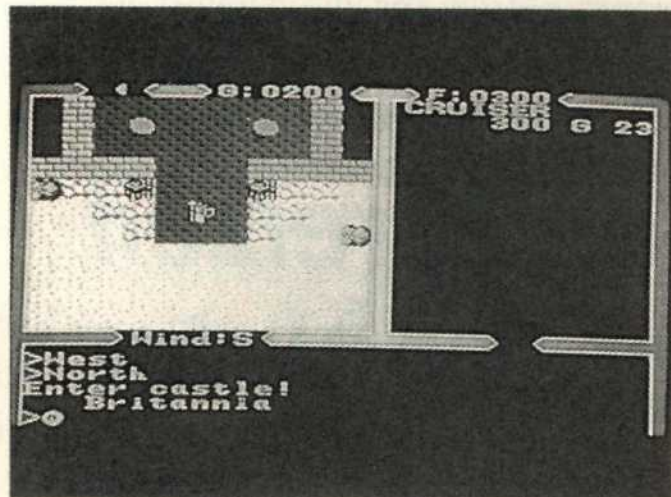
BUND

paßt, kommt Ihr ohne Kampf in den dritten Altarraum! Gebt ein: *Use: Stone*. Beantwortet die Frage mit *Valor*. Gebt als Farbe *Red* ein. Betretet den vierten Level!

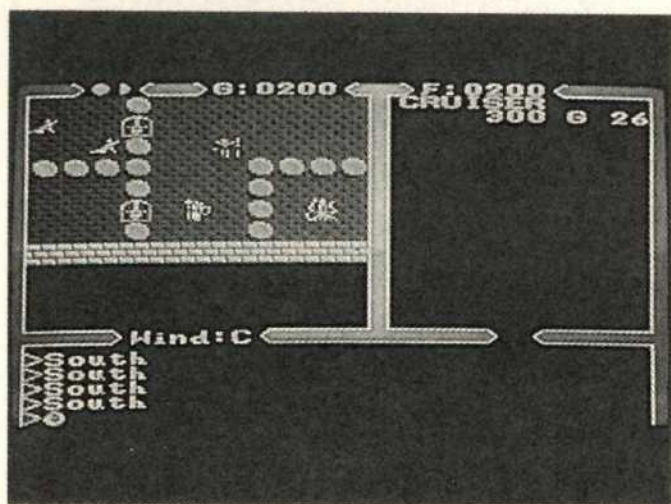
IV.) Dreht Euch Richtung Osten und geht wie folgt: 6 x advance, turn left, 2 x advance, turn right, 4 x advance. Das Energiefeld könnt Ihr nicht wegzaubern! Marschier mutig durch und kämpft Euch durch die Räume A und B zum Altarraum (die Räume H und G bieten wesentlich schwierigere Gegner!). Gebt ein: *Use: Stone*. Beantwortet die Frage mit *Justice*. Gebt als Farbe *Green* ein. Betretet den fünften Level!

V.) Die vier Brunnen vergeßt wieder und geht lieber gleich zu den fünf Räumen in der Mitte. Betretet Raum A von Westen her. Benutzt Tremor-Spells,

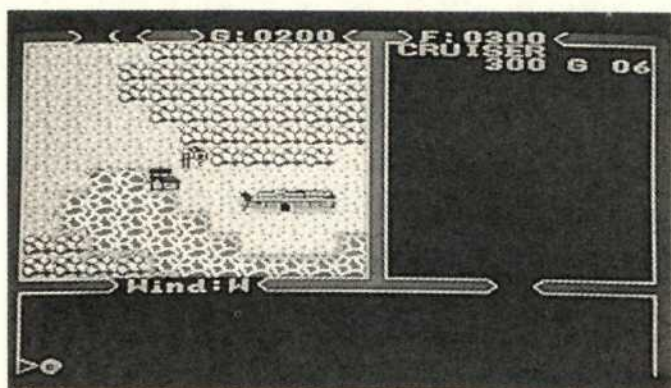
Zu Wasser, zu Lande,



in der Luft und überall



- Ultima IV hat für jeden was.



solange die Negate-Wirkung der Zorns noch nicht eingesetzt hat, um schon mal etwas unter dem Viehzeug aufzuräumen. Betretet, nachdem Ihr das im Weg stehende Energy-Field weggezaubert haben, das Feld 9/3 und geht dann nach Süden zu Raum B, dem wohl schwersten Raum im gesamten Abyss (9 Reaper!). Die Benutzung von Tremor-Spells ist wieder mal Pflicht, und nach hartem Kampf sollte es Euch auch gelingen, die Brut in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Betretet dann das Feld 9/10, und geht nach Süden zu Raum C. Die acht Drachen hier sollten Euch zum Frühstück gerade recht kommen, bevor Ihr mit Hilfe des Feldes 6/7 (das orangefarbige Lavafeld ungefähr in der Mitte) den Zugang nach Osten öffnet. Anschließend geht geradeaus zum fünften Altar. Gebt ein: *Use: Stone*. Beantwortet die Frage mit *Sacrifice*. Gebt als Farbe *Orange* ein. Betretet den sechsten Level!

VI.) Betretet Raum A von Westen her durch die Mauer. Geht nach Süden in Raum B, nach Westen in Raum C. Kämpft gegen die Monster. Dann: nach Süden in Raum D, kämpfen, nach Osten in Raum E, kämpfen, nach oben in Raum B, nach Osten in Raum F, kämpfen, 9/2 öffnet den Gang nach Süden, nach Süden in Raum G, kämpfen, 10/3 macht 4/10 betretbar, dieses läßt Brücken erscheinen, nach Süden in Raum H, 8/6 macht Brücken, kämpfen, nach Osten in Raum I, kämpfen, nach Süden raus! Der Altar ist nun links von Euch. Gebt ein: *Use: Stone*. Beantwortet die Frage mit *Honor*. Gebt als Farbe *Purple* ein. Betretet den siebenten Level!

VII.) Betretet Raum A von Osten her, tötet die *Headlesses*, laßt am besten die Schatzkiste in Ruhe und geht nach Norden raus. Raum B könnt Ihr, wenn Ihr möchtet, wieder ohne Kampf durchqueren. Als echter Avatar möchtet Ihr aber sicher die miese Brut vernichten, oder? Also: 5/5 befreit die Hydra im Nordwesten, 7/5 befreit die Hydra im Nordosten, 7/7 befreit die Hy-

dra im Südosten, und 5/7 befreit die Hydra im Südwesten. In Raum C betretet Ihr zunächst das Feld 9/9, tötet dann die Monster, und öffnet dann mit Hilfe von 5/5 Gänge nach Norden und Westen. Benutzt am besten wieder den nach Norden. In Raum D geht durch die Felder 11/9 und 11/10 zu 10/10, was einen Gang nach Norden öffnet. Monster töten und Gang benutzen ist schon selbstverständlich. Gebt ein: *Use: Stone*. Beantwortet die Frage mit *Spirituality*. Gebt als Farbe *White* ein. Betretet den letzten Level!

VIII.) Achtung! Der hier beschriebene Weg durch den VIII. Level ist der einfachste. Ihr könnt auch einen anderen versuchen, müßt aber mit erheblichen Schwierigkeiten rechnen! Do not stray from the path! Geht von Westen her nach Raum A. Nachdem Ihr die Monster getötet habt, geht gen Osten nach Raum B. Auch hier ist wieder kämpfen angesagt! 9/3 macht 3/9 betretbar, was einen Weg nach Norden freigibt. Benutzen, und dem langen Gang zu Raum C folgen (Überraschung!). Kämpfen, nach Süden zu Raum D. Tötet hier zunächst die Drachen. Dann 10/10 betreten, was 6/8 durchlässig macht. Balron töten und 6/7 betreten, was 6/5 durchlässig macht. Dieses betreten, und es erscheint ein Gang nach Süden, den Ihr benutzt. Ihr steht nun vor dem letzten Altar!

Gebt ein: *Use: Stone*. Beantwortet die Frage mit *Humility*

Gebt als Farbe *Black* ein. Das Programm benutzt nun automatisch den *Key of three Parts*. Dann werdet Ihr nach dem Paßwort gefragt. Gebt *Veramacor* ein. Beantwortet die Fragen nacheinander mit:

Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality, Humility, Truth, Love und Courage
Gratulation, es ist vollbracht!! □

Detlef Köhlers/Pete/Uli

Weird Dreams

Ein Cheat, der wahrscheinlich nur auf dem Amiga funktioniert, ist nun an der Reihe: Man springe zuerst an den Zuckerröhrenstab und lasse sich von der Mutanten-Biene (er)stechen. Damit müßte man ins Spiegelkabinett gelangen. Man geht jetzt so weit wie möglich in den rechten Spiegel hinein, drücke den Feuerknopf und morse mit der Help-Taste S.O.S. Unendliche Leben sind die Antwort auf diesen Hilfeschrift. Alle Level können außerdem mit Help komplettiert werden, so daß man wieder in's Spiegelkabinett gelangt. Man kann auch, wenn man den Feuerknopf drückt, quer in die verbarrikadierten Spiegel gelangen. Ach ja! Für alle die, die nicht S.O.S. morsen können: Die Help-Taste sollte 3 x kurz, 3 x lang und 3 x kurz betätigt werden.

Sascha Hadidane

Super Off Road Racer

Laßt doch mal im ersten Rennen den gelben Wagen mit Dauerfeuer bis zur Mauer geradeaus flitzen. Der Bildschirm blitzt kurz auf, und wenn alles geklappt hat... (goil, ne?). Bewährt hat es sich übrigens auch, wenn man anfangs dreimal Geschwindigkeit gekauft hat, und sich dann abwechselnd Reifen mit Stoßdämpfer u. Geschwindigkeit besorgt. Den Antrieb sollte man sich erst später leisten, ein Nitro ist da viel effektiver! Die Tip wurde auf dem A500 erspielt.

Steffen Itterheim

Punch Out

Hier ist ein Tip zu dem Nintendo-Spiel Punch-Out: Wenn man am Ende einer Runde nicht mehr sehr viel Energie hat, sollte man, wenn der Trainer mit einem redet, mal auf Select drücken! Der Trainer klopft jetzt schneller auf die Schulter von Little Mac, und dieser bekommt bei Rundenanfang wieder etwas Energie dazu!

Andy Rabe

Test Drive I

Man sollte im fünften Level mit einer Geschwindigkeit von über 140 mph ohne einen Unfall fahren, bis die Polizei eine Straßensperre errichtet. Wenn man diese ohne Rücksicht rammt, wird das Ende geladen. Dieser Cheat funktioniert nur auf der 64er Version.

The Spy who loved me

Fahrt mal ganz langsam an ein Boot oder eine Rampe heran und zieht, während die 200 Punkte erscheinen, einfach den Joystick nach hinten. Als Resultat bekommt Ihr ständig 200 Punkte. Zum Weiterfahren müßt Ihr den Stick eine Weile nach oben drücken.

Fabian Beutin

TIPS & TRICKS

Crystal Hammer

Bei der Amiga-Version wurde folgendes entdeckt: Wenn man bei dem obengenannten Spiel ein paar Level überspringen will, muß man nur, wenn das Titelbild erscheint, den rechten Mousebutton gedrückt halten und anschließend den linken Mousebutton drücken.

Michael Kable

Die Hard

Wer die Endsequenz von Die Hard auf dem C-64 sehen will, ohne viel dafür zu tun, der sollte *Load"EP",8,1* eingeben und nach dem Laden mit "Run" starten.

M. Hansen

Nitro

Man sollte als Namen mal "MAJ" eingeben. 5000 Fuel- und 50 Geldeinheiten warten darauf, abgerufen zu werden. Auf jeden Fall Amiga-relevant.

Christian Glatz

Out-Run

Gibt man bei Out-Run (Amiga-Version) während des Rennens "Red Barretta" ein, bekommt man mit einem Druck auf die Taste "I" zehn Sekunden mehr Zeit. Mit "S" gelangt man in die nächste Runde.

Rick Dangerous II

Bei Rick Dangerous II sollte man im dritten Level auf der ersten, aus kleinen Holzstämmen zusammengesetzten Brücke ein paarmal nach oben springen. Dadurch werden alle grünen Männchen getötet, was jedesmal satte 150 Punkte gibt. Dieses kann man ewig fortsetzen.

Thorsten Herz

Elite

Oldie, but goody: Einen nützlichen Trick zum Anflug auf die Coriolis-Station ohne Docking-Computer entdeckte einer unserer Leser auf dem Amstrad CPC 6128:

Man geht zu einem beliebigen Zeitpunkt beim Anflug auf den Planeten mit DEL in den Pausenmodus. Dann drückt man die Taste 1, um das Game neu zu starten. Nach einiger Zeit erscheint die Abfrage "Load New Commander (Y/N)?".

Man antwortet mit "Y". Wenn man jetzt den Commander abspeichert, ist man automatisch in der Station des angeflogenen Planeten. Man lädt also den zuvor abgespeicherten Spielstand wieder und spielt ganz normal weiter. Es wird allen Spielern empfohlen, diesen Trick nicht zu früh anzuwenden, da man beim Anflug auf die Planeten

durch Abschluß anderer Raumschiffe viele Güter erbeuten kann.

Sollte es während des Gefechts zu brenzlich werden, kann man ja jederzeit auf das oben Gesagte zurückgreifen.

Tim Bongers

Great Courts II

Um seine Rating-Points zu erhöhen, ist es doch recht lästig, mit der Ballmaschine stundenlang zu üben. Es geht auch einfacher, vorausgesetzt man ist im Besitz eines Joysticks mit einschaltbarem Dauerfeuer:

Man stellt die Ballmaschine auf den gewünschten Trainingsball ein und setzt bei der Programmwahl alle 10 Felder auf den gleichen Platz, z.B. Loop.

Nun werden alle Bälle von der Ballmaschine exakt auf die gleiche Position geworfen. Man plaziert seinen Boris so, daß er die günstigste Position zum Erreichen der Bälle hat. Ist dies der Fall, schaltet man sein Dauerfeuer dazu und lehnt sich zurück oder erledigt andere wichtige Dinge. Gesagt sei noch, daß es mehrere Hundert Übungsschläge sein müssen, bevor sich etwas tut. Also, nicht verzagen! Schließlich kann man nach einer Weile seine Rating-Points ohne große Mühen erhöhen. Der Trick geht leider nicht mit der Kondition, da dieses reine Laufarbeit ist.

Axel Schwallach

Stormtrooper

Gebt in der Highscoreliste "JAMES CAMERON" ein, und mit F9 bekommt Ihr mehr Leben.

Strider

Will man die Abschnitte der Level einzeln anwählen, sollt man folgendes tun:

Pausieren (das heißt "Pause"-Taste drücken), die "Help"-Taste drücken, anschließend die linke "Shift"-Taste

und "1" gleichzeitig bedienen.

Mit "F10" hat man jetzt einen Restart. Mit den Tasten "1"-5" kann man das gewünschte Level, und mit "F1" -"F5" die Abschnitte im Level anwählen.

Pirates

Bis jetzt hat dieser Tip auf dem C-64 und Amiga geklappt:

Also, wenn man mit seiner Crew an Land geht und mit dem Feuerknopf ins Menü und schaut sich das Datum und den Food-Vorrat genau an. Nun geht man aus dem Menü wieder raus und gleich wieder rein.

Und siehe da, zwei Tage sind vorüber, und kein bißchen Nahrung ist verbraucht. Damit kann man Jahre rumbringen, ohne irgendwas zu verbrauchen.

Big Chief

TIPS & TRICKS

Budokan

Wenn man mal keinen Bock hat, ständig gegen die ganzen Leute zu kämpfen, sollte man mal unten rechts auf den Hof (Courtyard) gehen und die Taste "B" drücken. Dann erscheint nämlich ein Spiel, bei dem man mit einem Ball Balken abtreffen muß. Das Miese dabei ist aber, daß Ihr erst wieder weiterkämpfen könnt, wenn Ihr alle Balken abgeräumt habt. Viel Spaß! Erspielt wurde dies übrigens auf einem AT.

Jens Matschke

Chip's Challenge

Die restlichen Levelcodes von Chip's Challenge auf dem Lynx sind mittlerweile auch eingetroffen:

Level 147: COZA,
Level 148: RGSK,
Level 149: DIGW.

Hat man das 149. Level geschafft, ertönt eine witzige Melodie, und zwei Schlußgraphiken erscheinen. That's it! Ach und noch was: Gebt mal den Codenamen "MAND" ein. Ihr werdet staunen!

Sylvia Vater

Super Mario Brothers II

In Welt 1-3 holt man sich den Zaubertrank aus einem Grashüschel und läuft mit ihm bis zum Ende der großen Ziegelmauer, wo einer der großen Krüge steht. Dort werfe man den Zaubertrank hinein, und - ZACK - ist man in einer anderen Welt, und hat sich dabei eine Menge Weg gespart. Das relevante System ist das NES.

Torben Schildknecht

Tennis

Game-Boy-Tennispielern ist dieser Tip gewidmet: Bei eigenem Aufschlag sollte man bekannterweise den Ball hoch in die Luft werfen. Wenn dieser sich dann auf dem höchsten Punkt befindet, heißt es Zuschlagen. Daraufhin sollte man sich schnell so postieren, daß es so aussieht, als würde einem der Ball auf den Kopf fallen. Wenn dies geschieht, kassiert man dafür Punkte.

Paul Krier

Drakkhen

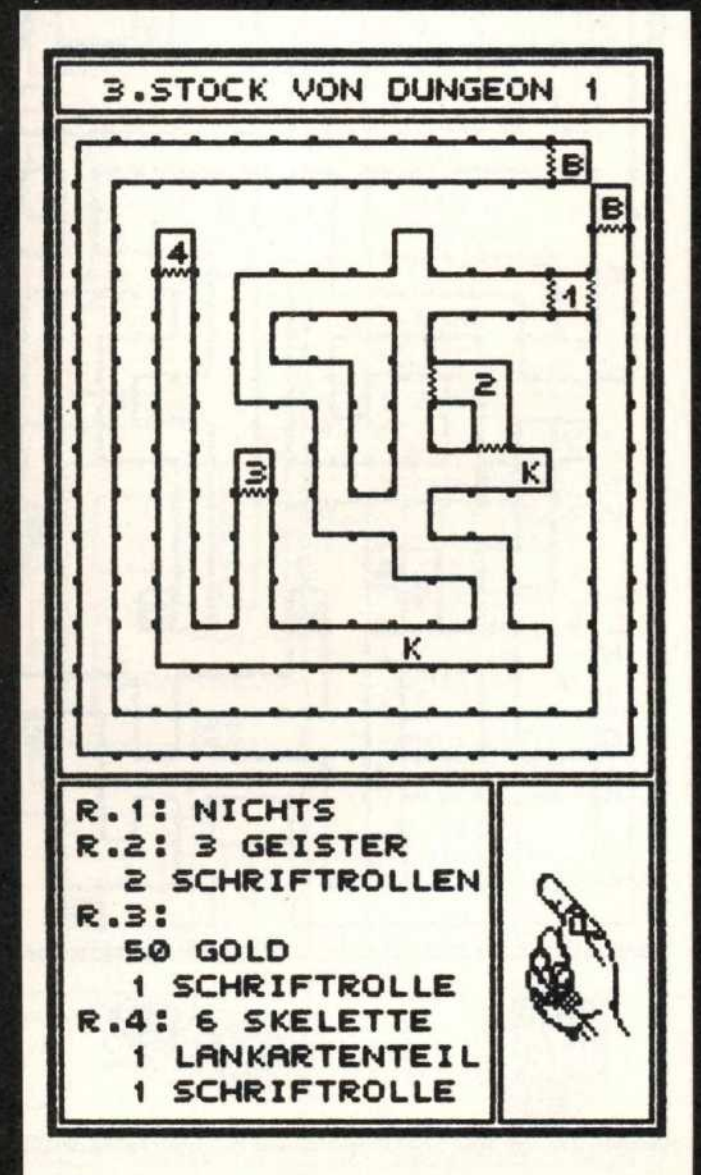
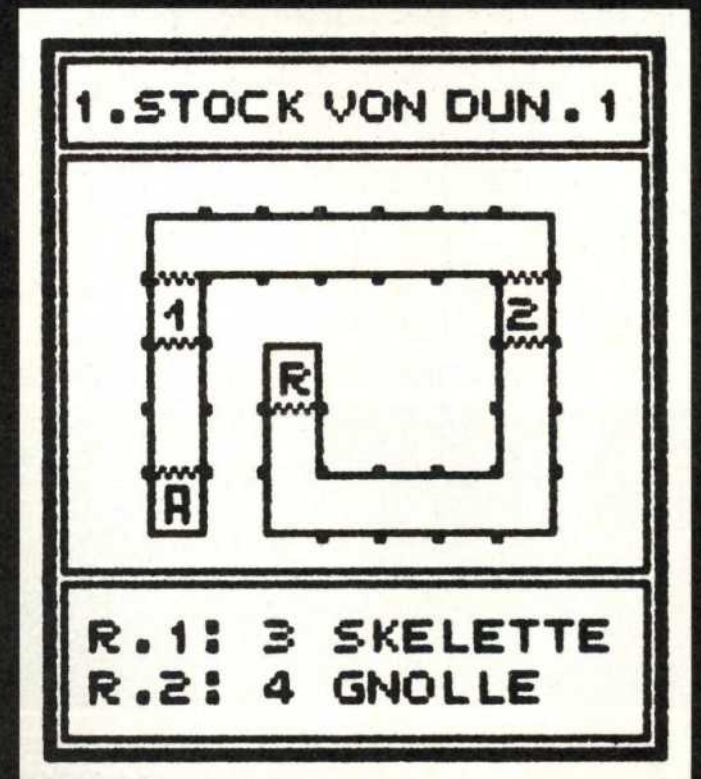
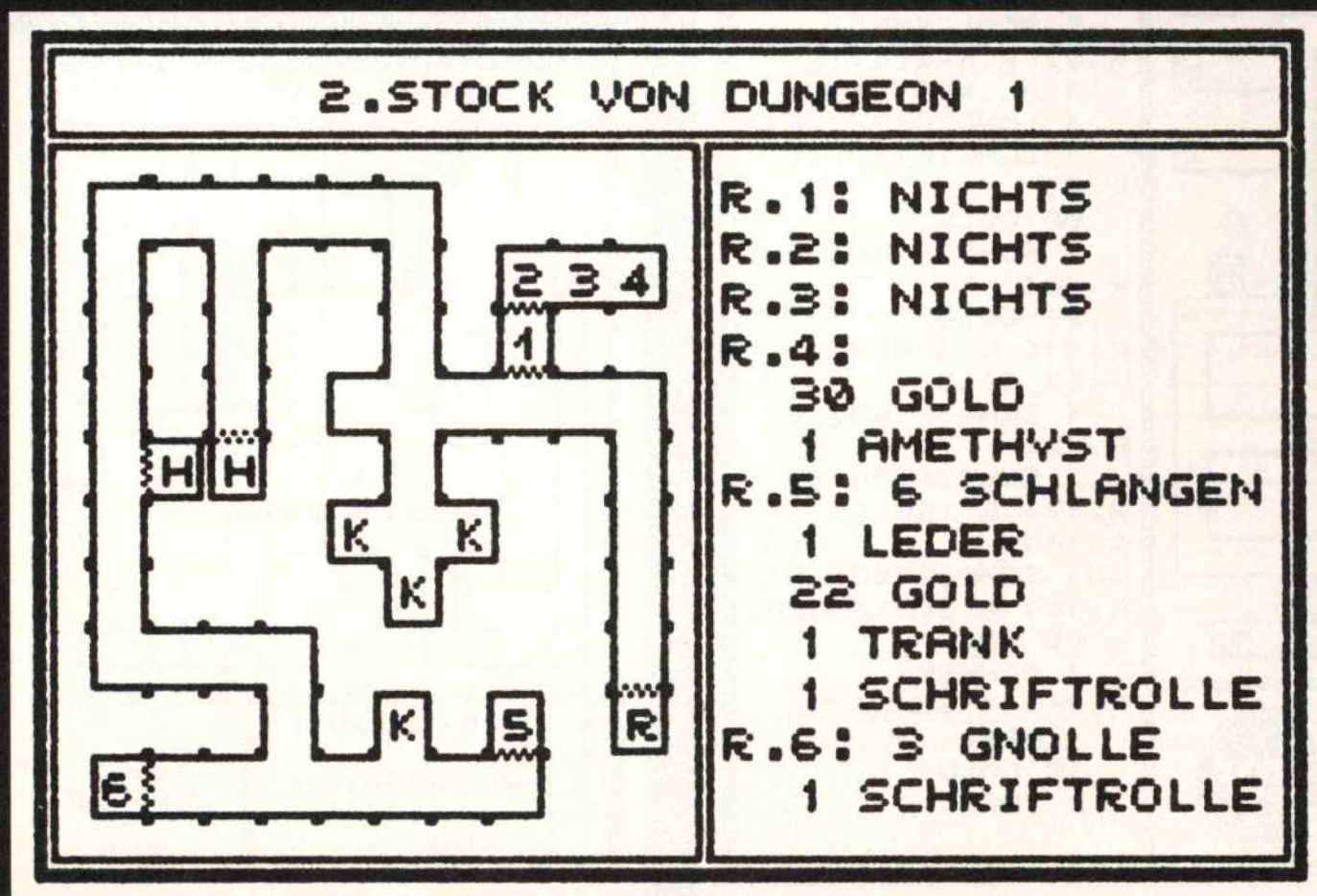
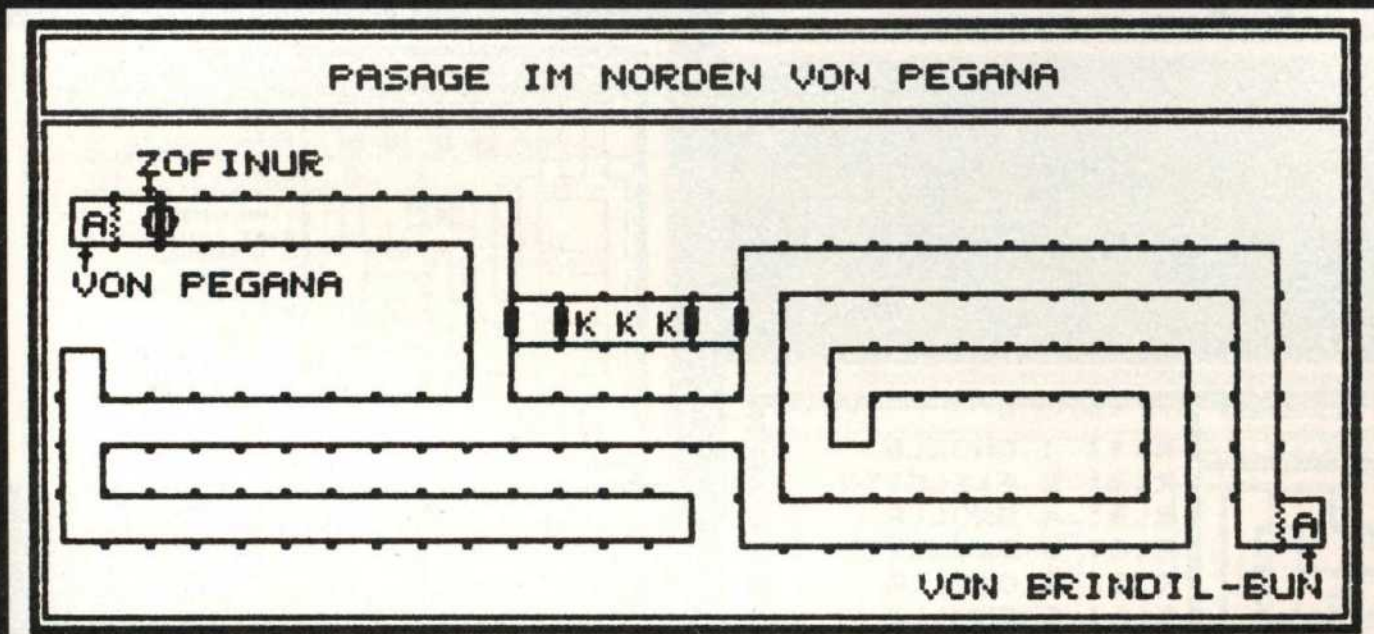
Hier noch ein Beitrag zu Drakkhen:

Sollte man gleich am Anfang einen Bogen im Schloß von Prinz Hardtkehn bekommen, so gebe man mit diesem einen Schuß auf den Prinzen ab, um sich den Umweg zum Schloß seiner Schwester zu ersparen. Denn wenn Ihr den Prinzen anschließend fragt, schickt er Euch gleich zu Prinz Haaggehn! Auf dem Amiga klappt dieser Trick.

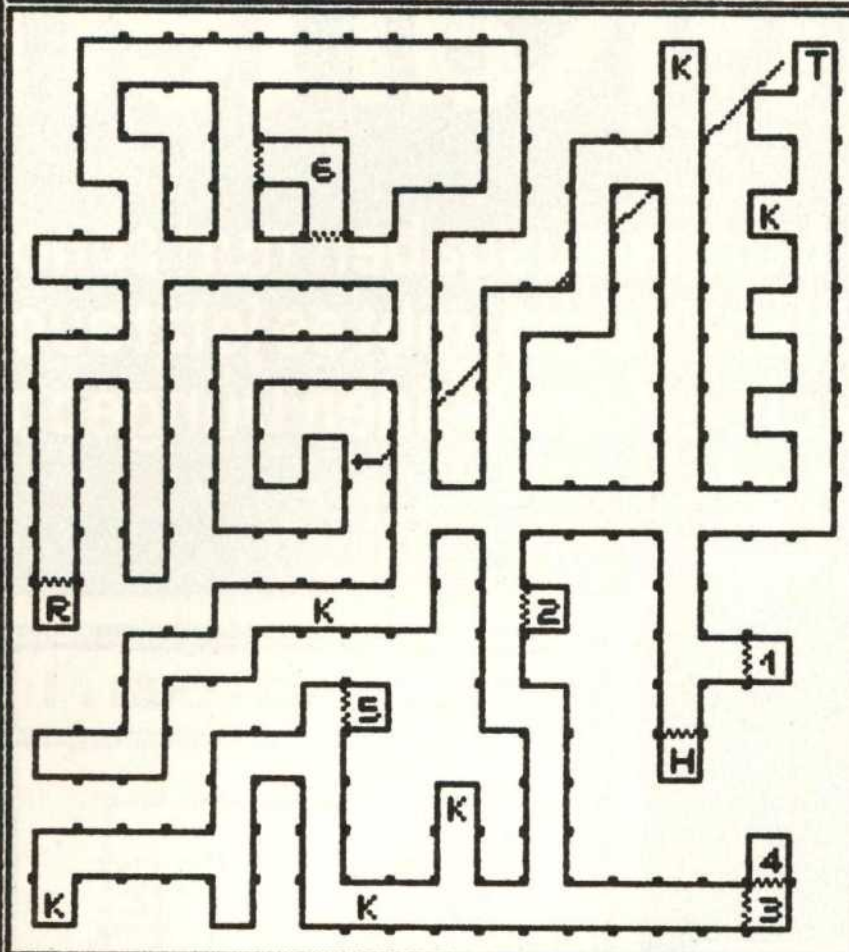
Daniel Büscher

Dragonflight-Karten

Hi, Dragon-Fans! Nachdem in den letzten Normalausgaben nun schon einige nützliche Tips zu Dragonflight erschienen sind, gibt es jetzt auch mal ein paar Karten. Sie beziehen sich auf die ersten beiden Dungeons und sind graphisch sehr gut gelungen. Ein geradezu vorbildliches Kartenmaterial konnten wir da an Land ziehen. Wir hoffen freilich sehr, daß Ihr mit dem Stoff was anfangen könnt.



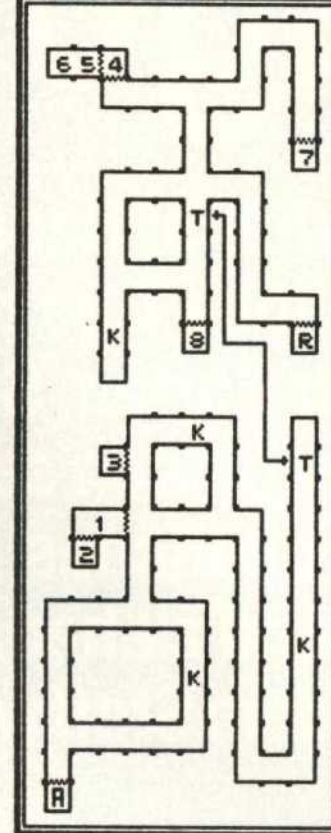
4. STOCK VON DUNGEON 1 (NORDWESTLICH VON PEGANA)



- R.1: 4 GNOLLE
1 SCHRIFTROLLE
- R.2: 3 SCHLANGEN
- R.3: 2 GEISTER
1 SCHRIFTROLLE
- R.4:
55 GOLD
1 TRANK
- R.5: 1 GNOLLE
5 SCHLÜSSEL
1 SCHRIFTROLLE
- R.6: 4 SKELETTE
1 TRANK
17 GOLD



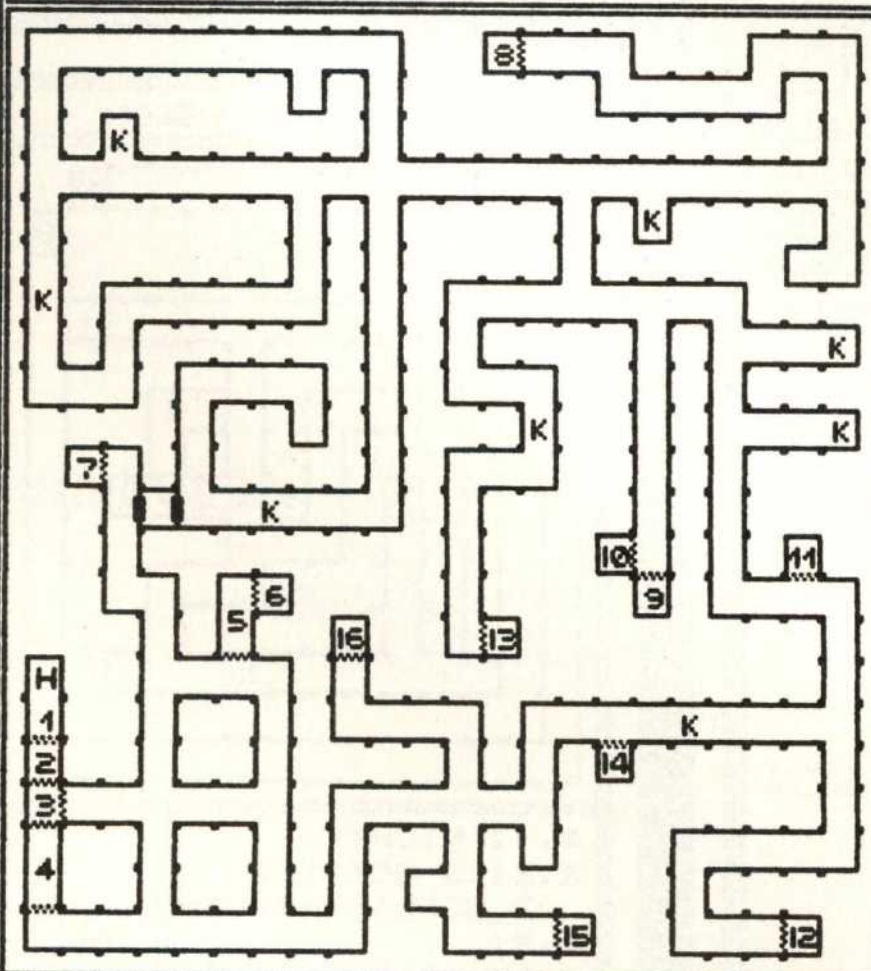
1. STOCK VON DUNGEON 2



- R.1: 1 GNOLLE
- R.2:
1 SCHRIFTROLLE
- R.3: 2 GEISTER
1 SCHRIFTROLLE
- R.4: 8 SKELETTE
- R.5: 4 SKELETTE
123 GOLD
- R.6: 2 SKELETTE
1 SCHRIFTROLLE
1 TRANK
68 GOLD
- R.7: 2 TROLLE
- R.8:
1 OPAL
1 LEDER
2 TRANK



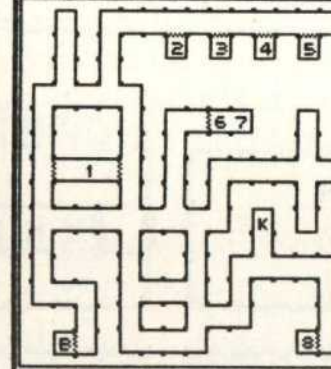
5. STOCK VON DUNGEON 1



- R.1: 1 GNOLLE
- R.2: 2 SKELETTE
- R.3: 4 GNOLLE
- R.4: 8 SKELETTE
- R.5: 5 GNOLLE
- R.6: 6 GNOLLE
102 GOLD
1 TRANK
- R.7: 1 TROLLE
5 SCHLÜSSEL
- R.8: 8 SKELETTE
1 ML. KETTENHEMD
1 LANDKARTENTEIL
1 SCHRIFTROLLE
- R.9:
60 GOLD
1 SCHRIFTROLLE
- R.10:
57 GOLD
- R.11: 5 GNOLLE
53 GOLD
1 SCHRIFTROLLE
- R.12:
1 SCHRIFTROLLE
- R.13: 6 TROLLE
- R.14:
1 SCHRIFTROLLE
- R.15: 4 SCHLANGEN
65 GOLD
1 SCHWERT
- R.16: 1 SCHLANGE
1 OPAL
19 GOLD
2 TRANK

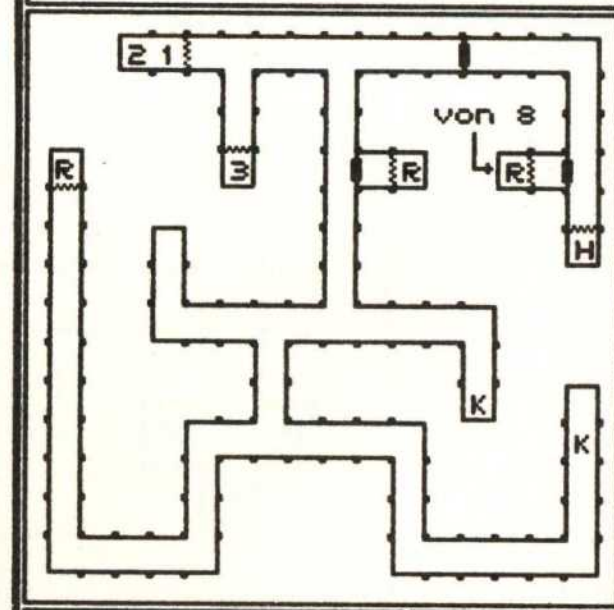


2. STOCK VON DUNGEON 2 (SÜDLICH VON PEGANA)



- R.1: 3 SCHLANGEN
- R.2:
1 SCHRIFTROLLE
- R.3:
1 SCHRIFTROLLE
46 GOLD
- R.4:
4 TRANK
10 GOLD
2 SCHLÜSSEL
- R.5:
1 RING
1 ML. KETTENHEMD
- R.6: 1 ENERGIEKUGEL
1 SCHRIFTROLLE
- R.7: NICHTS
- R.8: 1 SKELETT

7. STOCK VON DUNGEON 2

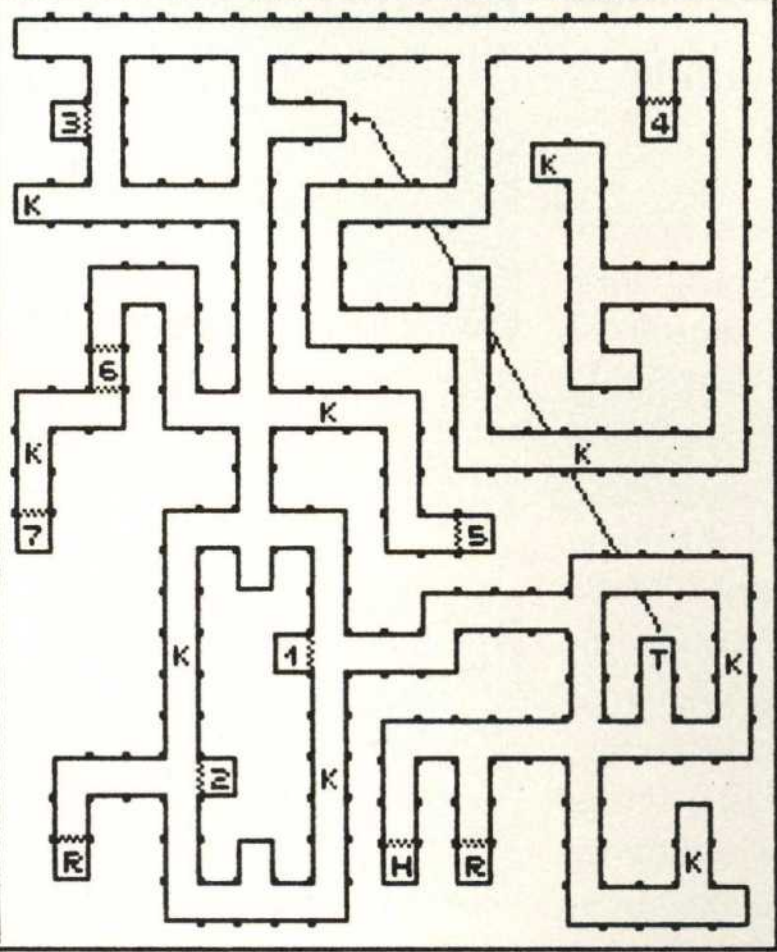
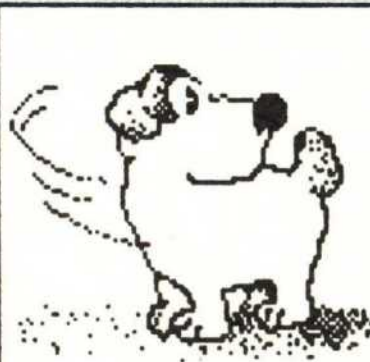


- R.1: 10 SKELETTE
- R.2:
LANDKARTENTEIL
- R.3: 4 GEISTER
2 TRANK

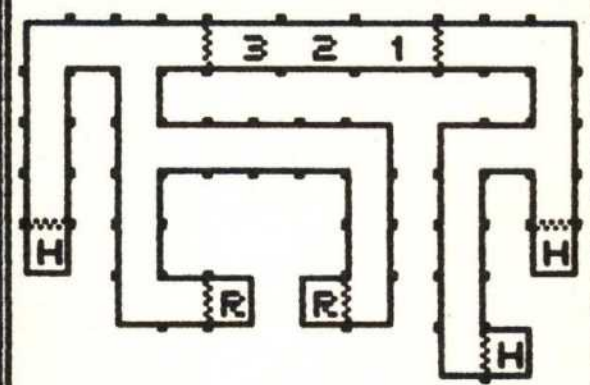


4. STOCK VON DUNGEON 2 (SUEDLICH VON PEGANA)

- R.1: 7 GEISTER
1 KURZSCHWERT
- R.2: 7 GNOLLE
1 SCHRIFTROLLE
- R.3:
60 GOLD
- R.4:
1 SCHRIFTROLLE
- R.5:
1 SCHRIFTROLLE
- R.6:
1 SCHRIFTROLLE
- R.7: 6 SKELETTE
35 GOLD
2 AMETHYST

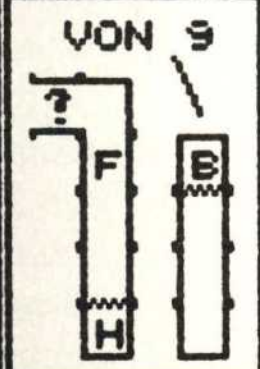


5. STOCK VON DUN.2

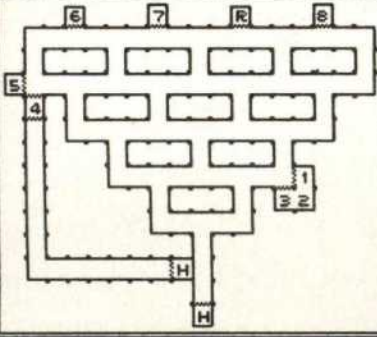


- R.1: 3 SCHLANGEN
- R.2: 6 GEISTER
- R.3: 3 SKELETTE

8. STOCK VON DUN.2

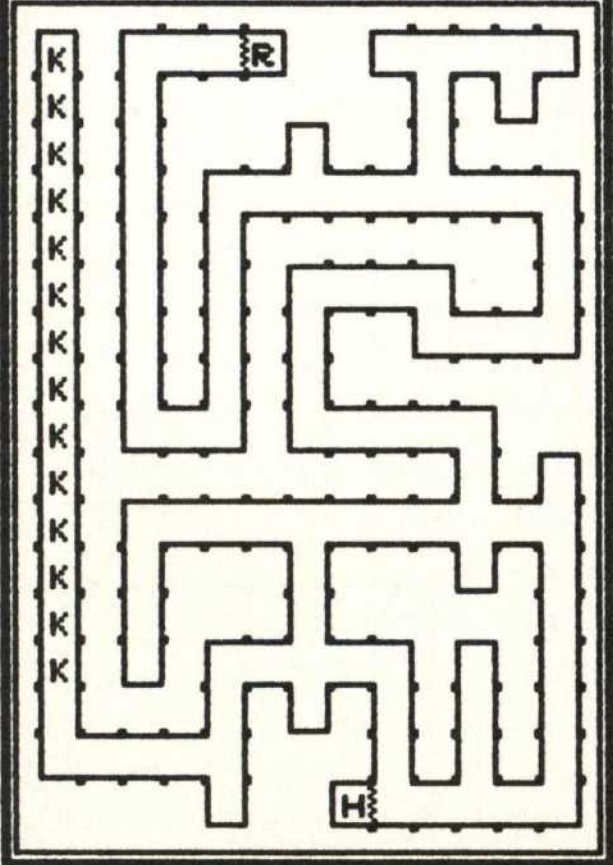


3. STOCK VON DUNGEON 2 (SUEDLICH VON PEGANA)

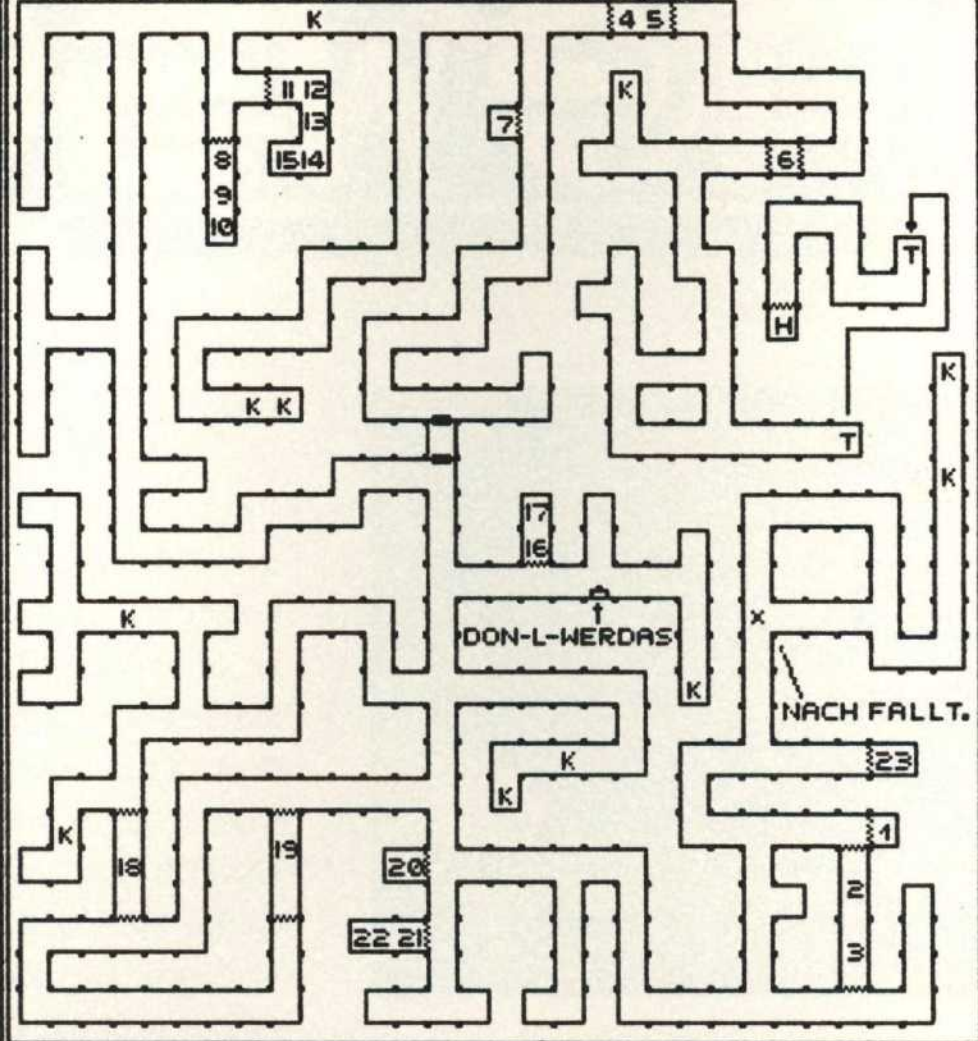


- R.1: 2 E.KUGELN
- R.2:
35 GOLD
1 OHRRING
- R.3: 5 SCHLANGEN
- R.4:
180 GOLD
1 KL.RING
1 ARMBAND
- R.5: 5 SKELETTE
22 GOLD
1 RING
- R.6: NICHTS
- R.7: 4 GNOLLE
- R.8: 1 GUHLE
1 SCHRIFTROLLE

6. STOCK VON DUN.2



9. STOCK VON DUNGEON 2 (SUEDLICH VON PEGANA)



- R.1: 2 TROLLE
1 SCHRIFTROLLE
- R.2: 10 SKELETTE
- R.3: 10 SKELETTE
- R.4: 11 SKELETTE
- R.5: NICHTS
- R.6:
35 GOLD
1 OPAL
- R.7: NICHTS
- R.8: 8 GNOLLE
85 GOLD
1 TRANK
1 RING
1 SCHRIFTROLLE
- R.9: 8 GEISTER
- R.10:
1 SCHLÜSSEL
1 SCHRIFTROLLE
- R.11: 4 E.KUGELN
- R.12: 1 SKELETT
74 GOLD
1 KL.KETTENHEMD
- R.13: 8 GNOLLE
- R.14:
1 SCHRIFTROLLE
- R.15:
1 LANDKARTENTEIL
- R.16: 8GNOLLE
- R.17:
110 GOLD
1 SCHRIFTROLLE
- R.18: 2 SKELETTE
1 SCHRIFTROLLE
- R.19: 3 E.KUGELN
- R.20:
1 SCHRIFTROLLE
- R.21: 1 E.KUGEL
- R.22:
110 GOLD
- R.23:
100 GOLD



Ozeanische Spiele

In Manchester blüht die Phantasie

Vier neue Titel machen auf Oceans Sommerprogramm neugierig. *Wild Wheels* ist ein buchstäblich abgefahrenes Karambolage-Spektakel für PC und 16-Bitter. Wilde Monster, kaputte Fahrrinnen und verzweifelte Ausbruchversuche würzen ab dem Sommer das Spielerdasein. Lange angekündigt, nun endlich (fast) fertig: *Epic* das technisch aufwendige Science-Fiction-Abenteuer. Kurz vor Ausrottung der Menschheit macht sich der namensgebende Kampf- flieger ins All, um aufzuräumen. Eine gigantische Raum- und Handelsflotte



**Wüstes und Weltraum-
spektakel: WILD
WHEELS (ST) contra
EPIC (Amiga)**
Fotos (4): Ocean



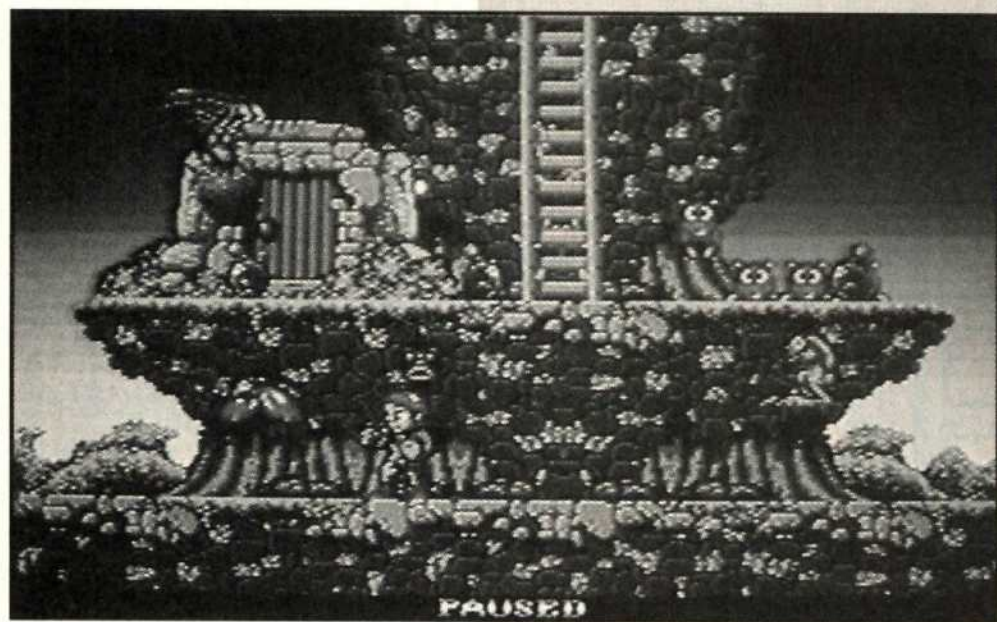
muß geschickt geführt werden, um das Überleben der Menschheit zu gewährleisten. Demnächst für 16-Bitter und PC. Fantasy-Action satt verspricht dagegen *Elf*,

Summer-Compilations

UBIs starke 5

Sommer, Sonne, Spiele... Mit fünf vielversprechenden Compilations wird das französische Software-Haus Ubi Soft in den kommenden Wochen auf den deutschen Markt kommen. ST- und Amiga-Freunde können sich das schöne Wetter mit 'Magnum' (*RVF Honda, Pro Tennis Tour, Oriental Games, Satan und After the War*) zum Komplettpreis von etwa 80 Märkern und/oder 'The Winning 5' (*Iron Lord, Night Hunter, Twin World, Puffy's Saga und Sir Fred*) für etwa 'nen Zehner mehr vertreiben. Für die stolzen 'Brotkasten-Besitzer' (C-64) gibt's bald ebenfalls zwei starke Packs, jeweils auf Diskette (je etwa 60 Mark) oder Cassette (je etwa 45 Mark): Die 'Ultimate Collection', ein Simulation-Adventure-Action-Mix, besteht aus Klassikern wie *SkateWars, Zombie, Pro Tennis Tour, Stun Car Racer, AMC und After the War*. Action- und Adventure-Spaß vermittelt 'Six Appeal' (*Rick Dangerous, P47, Twin*

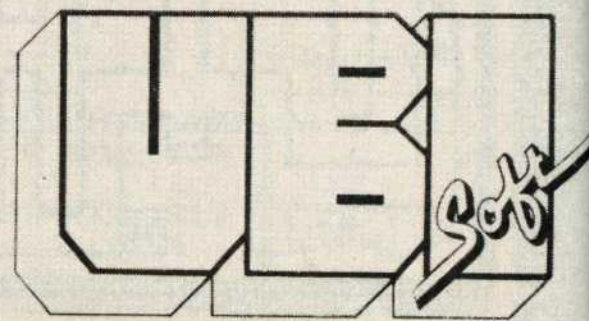
on news 5



**Hüpfträume werden
wahr: ELF und WIZKID
(beide Fotos: Amiga)**

ebenfalls lange in Vorbereitung. Sechs Level, jede Menge Extras und niedliche Grafiken sollen für wochenlangen Hüpfspaß sorgen. *Elf* ist zunächst für Amiga und Atari St vorgesehen. *Wizkid* schließlich setzt auch auf den Knuddelappeal. Allen Voraussagen nach soll der "Nachfolger" des legendären *Wizball* (so Ocean) ebenso fesselnd werden. Ob's gelingt, prüfen wir demnächst auf Amiga und ST

□
ev



World, Pick'n Pile, Puffy's Saga und Satan). Mit einem knappen Blauen sind die PC-User bei der Sache: 'Fast Lane' auf 3.5"- oder 5.25"-Disketten hat einige unvergessene Bleifuß-Simulationen gepackt: Vette, Stunt Car Racer, Ferrari Formula 1, Hard Driving sowie Highway Patrol. Damit scheinen auch die Sommerferien gerettet zu sein, oder?

mats

160% Wachstum

Apples Höhenflug

Alle Achtung. Hat doch die vergleichsweise preiswerte 'Classic'-'/LC'-Serie von Apple Macintosh in Deutschland eingeschlagen wie ne Bombe. Das bescheinigt die Münchner 'Apple Computer GmbH', deutsche Tochtergesellschaft der Kalifornischen 'Apple Computer Inc.', innerhalb ihres zweiten Quartalsberichtes. Mit 160 Prozent Wachstum erreicht die deutsche Tochter nicht nur knapp das Doppelte ihrer amerikanischen Muttergesellschaft, sondern verschafft sich darüber hinaus einen Umsatzzuwachs am deutschen Markt von satten 57 Prozent.

'Schuld' an allem habe zum großen Teil der hervorragende Absatz der Low-Cost-Apples 'Classic' und 'LC'.

mats



Freiluftübungen auf dem Sega Master

Golf-Vergnügen auf dem Sega Master - WORLD CLASS LEADERBOARD sieht schon gut aus.

Fotos (2): U.S. Gold

U.S. Gold auf dem Golf-Kurs

Kaum ein Sport erfreut sich derzeit größerer Beliebtheit. Golfspiele überschwemmen unsere guten Stuben, die Auswahl fällt schwer. Nun trägt auch U.S. Gold noch zur Qual der Wahl bei. Freunde des Sega Master Systems können ab Juli beim *World Class Leaderboard* dem grünen Hobby frönen. Bis zu vier Spieler können sich aneinander messen. Drei Schwierigkeitsstufen und Übungsoptionen sind vorgesehen. Die Achtzehn-Loch-Kurse St.

Andrews, Doral Country Clubs von Cyprus Creek werden zu spielen sein. Dazu wurde der Gauntlet Country Club erfunden - nach Angaben der Amerikaner eine echte Herausforderung. Wetzt schon einmal die Mäuse!

ev



Jungfräuliches auf Konsole

Virgin setzt immer mehr um

Die "Spieleabteilung" von Richard Bransons Mammutkonzern hat sich viel vorgenommen. Quer durch Europa sicherte man sich Lizenzen für Umsetzungen auf das Sega Master System. *Terminator*, das Actionspiel nach dem freundlichen And-

roiden, der gerne Menschen ins Jenseits befördert, ist als erster an der Reihe. Von Schwarzeneggers markanter Leinwandfigur wird wohl ebenso wenig zu erkennen sein wie auf den Computerversionen. Ganz anders kommt *Marble Madness*, der Kugelklassiker von Electronic Arts, daher. Sechs verrückte Level muß eine Kuller durchqueren, ohne in den Abgrund zu stürzen.

ev



Breitgefächertes Programm: EAs Klassiker.

Classic Collection

Gut aufgelegt, ELECTRONIC ARTS!

Die elektronischen Künstler aus Langley haben jüngst in ihrem Archiv gewählt. Einige Stunden und Begeisterungsrufe später tauchten sie wieder auf, in der Hand einen Strauß toller Titel. Für rund 30 Mark werden folgende Spiele als *Star Performers* neu aufgelegt: Kampfsporttrainer *Budokan* (für Amiga und PC), das in Deutschland noch nicht erschienene *Escape from Hell* (Rollenspiel, PC only), sowie Bullfrogs Action-Intermezzo *Flood* (16-Bitter). *Ferrari Formula 1* und *Star*

Taufrischer Welt-raumopa

Endgültig: Buck Rogers auf Deutsch

Lange hat sich das Team von Rainbow Arts/Softgold Arbeit gemacht, jetzt ist er endlich da: *Buck Rogers: Countdown to Doomsday* ist sorgfältig übersetzt und mit handlicher deutscher Anleitung versehen worden. Zwar fehlen einige Abbildungen der englischen Handbücher. Dafür ist das Ganze in handlichem Karree-Format und sinnvoll auf Recycling-Papier gedruckt worden. Besitzer der englischen Version können ihr Spiel umtauschen. Offiziel-



Jürgen Boschanski, Vertriebsleiter Leisuresoft
Foto: Siegk

3000 Quadratmeter

Expansion bei Leisuresoft

Größer, neuer und noch besser will sie werden, die Vertriebs GmbH Leisuresoft. Nachdem es der Company in Bergkamen zu eng geworden ist, hat man sich nach Größerem umgeschaut und ist prompt fündig geworden, in Bönen. Auf 500 Quadratmetern Bürofläche und weiteren 2500 Quadratmetern für das Lager wird man sich hier nun noch mehr im Ein- und Verkauf engagieren können. Einhergehend soll auch das Personal aufgestockt werden, wie Geschäftsführer Ronald Schäfer und Vertriebsleiter Jürgen Boschanski (Foto) der Redaktion mitteilten. Mit Wirkung vom 1. Juni 1991 gilt daher folgende Adresse: Leisuresoft, Robert-Bosch-Str.1, 4703 Bönen, Tel.: (02383) 69-0, Fax: (02383) 57 116.



flight kommen für PC und 16-Bitter, *Hound of Shadow* ist gleichzeitig eine neue Umsetzung für den PC. ST- und Amigaversionen sind schon im Handel. Action-spektakel *Projectyle* rundet das Starterfeld ab. Firmenchef Mark Lewis ist recht erfreut über den Anklang dieser Reihe bei den Spielern. Kein Wunder, hat EA doch endlich die engen, zerbrechlichen Plastikpackungen aufgegeben und sich für die stabileren Klappkartons entschieden. Wer seine Spielsammlung vervollständigen will, sollte auf diese Reihe achten.

ler Verkaufspreis: Rund 120 Mark. Auch alle neueren AD&D-Rollenspiele von SSI werden noch ins Deutsche übersetzt. Klar, daß auch das phantastische *Eye of the Beholder* an die Reihe kommt. Informationen von Rainbow Arts/Softgold unter 02101/66020 oder vom Vertrieber Rushware unter 02101/6070.

□
ev



□
ev

□
mats

**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum **SECRET SERVICE** wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

* Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

● SEGAS GAME

Na dann Prost,
Alain!
Monacos Hafen
ist Teil des
Spektakels des
Formel-1-Zirkus'



GEAR ein Handheld, das

Okay, zurück an die Côte d'Azur: Der Business-Class-Flug führte uns zum Nizza Airport, zentrale Anlaufstelle für alle, die Cannes, Antibes, Monaco oder Nizza selbst als Zielorte ausgewählt haben. Leo Lukoschik war auch mit an Bord. Wollte nach Cannes. Filmfestspiele. Nich' sehr gesprächig...

Bereits nach der Landung machte die Organisation ihrem Namen alle Ehre. Nichts wurde dem Zufall überlassen. Alles war durchdacht und superb geplant. Ab zum Hotel, schnell einen Willkommenstrunk hinuntergespült - und dann zum Finale der 'SEGA European Challenge Final' im Plaza Hotel. Aus insgesamt 10.000 Gamestern blieben noch deren vier übrig. Mit am Start ein 'kleiner Italiener', Daniel aus Manchester (U.K.), ein nicht präsender Franzose (hat wohl gekniffen) und Michael Rosendahl (U.G.) aus Gütersloh.

Auf das Kommando "Auf los geht's los!" griffen sich die restlichen drei

NIZZA/MONACO - Nun ist's offiziell. SEGA erklärte am 11. Mai in Nizza feierlich den "Krieg" gegen den **GAME BOY**. Das 'neue' Zauberding heißt **SEGA GAME GEAR**, wird nun von **VIRGIN** in Europa vertrieben. Die Zeit der Graumimporte ist vorbei. Der kleine Handheld erlebte eine Taufe in großem Rahmen. SEGA/VIRGIN



U.K. und U.G. (United Germany) spulten dabei ein großes Pensum ab und boten den eingeladenen Journalisten eine Demonstration großzügiger, aber nicht aufdringlicher PR-Arbeit gleich: Unterhaltung. Anmerkung: Selten habe ich eine derart gute Veranstaltung miterleben können. Vielleicht arrangiert VIRGIN mal 'ne Multi-Format-Show in Deutschland?



(Alle Fotos: M.K.)



Herrlicher Blick auf Monaco

niel durch. Mike wurde zweiter Sieger.

Der Jubel bei den 'mitgereisten' englischen Fans (no hooligans!), unter ihnen C&VG-Chefredakteur Julian 'Orignall' oder Andy Smith von SEGA POWER, kannte keine Grenzen. Aber auch Mike wurde vor die Kameras der

man gern in den Händ' hält

Boys die Pads des MEGA DRIVES, um in drei Disziplinen á 10 Minuten die Highscores zu ermitteln.

Mit Michael Jackson startete man das Finale. MOONWALKER war angesagt. Michael und Daniel waren lange Zeit gleichauf, und nur ein hauchdünner Vorsprung sicherte die knappe Führung des Briten. Bei TRUXTON

machte der Knabe aus Manchester ordentlich Dampf. Sein Punkte-Konto stieg beachtlich. Gelegentliche Leichtsinns-Fehler warfen Michael zurück. Doch: Bei MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION konnte der 13jährige Deutsche noch mal Boden gutmachen. Es verlief also nochmal spannend. Am Ende jedoch setzte sich Da-

Kollegen von MTV zitiert. Ein kurzes Statement, ein wenig betroffen, aber beileibe nicht traurig. Gemanagt wurde Mike von VIRGIN GAMES' Marketingleiter August, der stets an Michaels 'Grün'er Seite war.

Unter der Leitung von Ronald Bauhan und Jochen Albrecht startete man den GAME GEAR um präzise 19:30 im Plaza Hotel zu Nizza. Die LAUNCH-Party war - und das soll nicht abgedroschen klingen - ein voller Erfolg. Die zahlreich vertretenen Journalisten aus vielen Medien-Bereichen, so schien's, waren bas erstaunt über das tragbare Teil, hatten's vermutlich zuvor noch nicht gesehen. Doch: Keine Schande über die Kollegen. Sie taten ihr Bestes.

Unsereiner hat's da schon einfacher. Wir können unseren Leuten, nämlich Euch Lesern, schon was Präzises rüberschmettern. Ist ja schließlich auch unser Metier. Die Fakten zum GAME GEAR zum Mitschreiben:





Michael Rosendahl vor laufenden Kameras...



...Daniel aus Manchester hat gut lachen. Er ist Europameister



Mike kurz vor dem Ende des Championats...,



hier ist er noch "bei der Arbeit"

MANNIS IN - OUT

IN:

Das SEGA GAME GEAR und die fantastische Organisation während der Show-Tage.

OUT:

Die 'hochkarätigen' Preisschilder in Nizza. Diese Produkte kriegt man in Paris eh' teurer. Wozu noch anstrengen?

IN:

SEGA brachte die gesamte Presse-Delegation in der Business-Klasse unter.

OUT:

Der Bayerische Rundfunk. Kostendämpfung. 'Leo' flog nicht erster Klasse.

IN:

Michael Rosendahl, der deutsche Mitstreiter um die SEGA-EM. Er hat hart gekämpft und wurde mit dem zweiten Platz belohnt.

OUT:

'Leo'. Hätte lieber bei SEGA sein sollen als in Cannes.

IN:

Der Helicopter-Flug von Monaco nach Nizza bei herrlichem Wetter.

OUT:

Die Côte d'Azur im Mai 1991. Umtaufen in 'Côte noire' hoffentlich nicht nötig. □

(Manni K.)

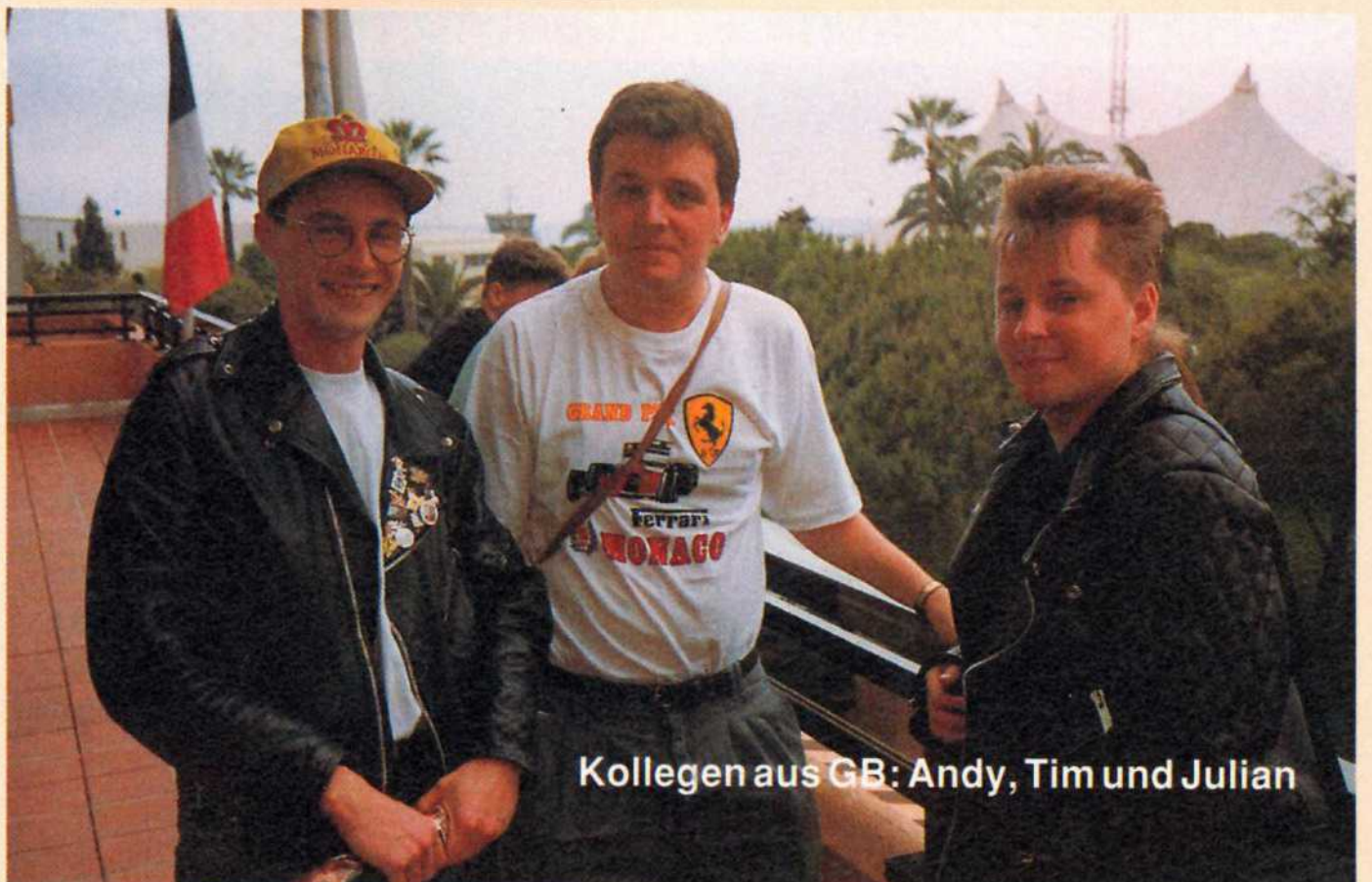
Grundgerät (8,3er diagonal): 300 Mark. Inklusive dem Game 'COLUMNS'.

Erhältlich ab Juli '91. Keine 'Solidaritätssteuer'.

Die Games rangieren, je nach Typus, zwischen 60 und 80 Mark. Bisher gibt's schon ein paar (MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION, DRAGON CRYSTAL, SUPER MONACO GP, CHASE H.Q., PACMAN, PHANTASY STAR II, WOODY POP, POP BREAKER, PSYCHIC WORLD, WONDER BOY oder WORLD OF SHINOBI) Titel. Weitere sollen im Herbst folgen. Bis zur Jahresfrist seien 30 Games auf dem Markt, sagt man bei SEGA.

Zum Zubehör gehört neben einem speziellen (und obligaten) Linking-Kabel auch ein einsteckbarer Fernsehadapter (auch TV Tuner genannt), der das Gerät zur tragbaren Glotze macht. Dies aber erst im Juli, und nur dann, wenn man bereit ist, weitere 200 Steine auf den Ladentisch zu legen. Trotzdem 'ne gute Sache, denn mit dem Teil kann das Gerät auch die Funktion eines Videomonitors für Camcorder erfüllen. Der Rest ist wieder 'obligat': Auto-Adapter & Netzteil.

Jeder Teilnehmer an dieser Party erhielt ein kleinen, aber feinen Alu-Koffer. Die Aufschrift: "SEGA GAME GEAR MONACO 1991 LIMITED EDITION".



Kollegen aus GB: Andy, Tim und Julian

AUFGEPAASST:

Guckst Du zu Hause etwa auch noch in einen Schwarz/Weiß-Bildschirm?

GAME GEAR



Damit ist jetzt Schluß! Denn der „GAME GEAR“ kommt. SEGA zeigt damit „handliches“ Videospielevergnügen in den schönsten Farben. Und das auf einem 83 mm großen Bildschirm. Das ist die totale Action in Deinen Händen. Überall und zwischendurch. Allein und mit mehreren und das auch noch in Stereo. Die Hintergrundbeleuchtung macht das Spielen sogar bei Nacht möglich. Über 20 Spiele sind schon dieses Jahr erhältlich.

Darum werden Dich alle beneiden! Aber – mit Deinem „GAME GEAR“ kannst Du noch mehr machen. Mit einem zusätzlichen Tuner verwandelst Du Dein Videospiele in einen tragbaren Farbfernseher. Ist das nichts? Das ist das absolute Vergnügen – und das gibt es nur bei SEGA. Sag' es Deinen Freunden – ab Juni geht's los. Play a SEGA! You can win it all!

SEGA
FROM
Virgin

Virgin Games GmbH · Neuer Pferdemarkt 1 · 2000 Hamburg 36
Virgin Mastertronic Vertriebsges. mbH · Heiligenstädter Str. 32 · A-1190 Wien
Videophon AG · Bahnhofplatz 9 · CH-6340 Baar

Game Gear ab Sommer im Handel.
Tuner ab Herbst erhältlich.



"Hier spielt die Musik!" meinte Jochen zu Ronald (beide VIRGIN-PR). Die Kollegen warten derweil auf die Drinks.

Der Inhalt: Ein GAME GEAR & SUPER MONACO GP (was sonst?).

Am folgenden Sonntag dann ging's zum Großen Preis von Monaco. Es war der 49ste. Für mich der erste. Und laut war's auch. Hätte meine Ohrenstöpsel lieber nicht verlieren sollen. Nach Kerosin stank's auch. Aber: Ein Erlebnis der Superlative fordert so manche Opfer.

In Monaco war die Hölle los. Volks-

fest-Stimmung. Überall Freß-, Sauf- und Tabakbuden. Werbung, Tee-Shirts, Souvenirs...

Das ganze Spektakel verursachte schon zwei Stunden vor Beginn des Starts ein unglaubliches Verkehrs-Chaos in der Innenstadt des Zwerg-Staates. Zwei Stündchen danach war's eher noch schlimmer. Aber zunächst amüsierten wir uns beim Formel-1-Rennen.



Ganz schön wackelig.... Helicopter-Fliegen und fotografieren zur gleichen Zeit ist eben etwas schwierig

Wir hatten uns auf Tribüne K 8 eingefunden. Bei herrlichem Sonnenwetter trieben's die Burschen in ihren Plastik-Karren ganz ordentlich. Der unwiderstehliche Ayrton (Brasilianer) entschied das Rennen mit einem ungefährdeten Start-Ziel-Lauf, obwohl er in den Schlußrunden wegen Getriebe-Problemen (GEAR problems) verlangsamen mußte. Neitschel (Engländer) kam noch stark auf, fuhr dreimal Runden-Bestzeit und belegte am Ende Rang zwei.

Ich war ja nun wegen der VIRGIN-Geschichte hier. Vor mir saß ein junger Japaner, der mit seinem Cam kämpfte (heftig filmte) und den ich mir als 'Opfer' auserkoren hatte. Der Dialog konnte beginnen, die Popularität von SEGA testend: "Do you know SEGA?" "No, it's a SONY." (Verwunderung bei beiden). Ich fuhr fort: "Have you got a GAME GEAR?" "No, no - drive automatic." (Erstaunen bei mir). Ende der Konversation.

So hatte ich nun mein Fett wech. Das Rennen war gelaufen. Wir begaben uns auf dem Weg zum Heliport, weil Fliegen doch schöner ist, als vier Stunden mit dem Bus 16 km zu bewältigen. Auf den Straßen herrschte immer noch flottes Treiben. Frauen liefen mit Sena-gefärbten Haaren Arm in Arm mit eierten Mannsbildern herum, die allen anderen Freudentaumlern ein freudiges Prost zuriefen. Ich für meinen Teil trank einen frischen 86er Patrese, bevor ich mir einen Alboreto genehmigte. Ja, das süße Leben bringt so manches an den Tag (hick!). Hernach brauchte ich einen starken Caffi...

Fazit: Bereits vor einem Jahr hatte VIRGIN/SEGA eine tolle Show hingelegt. Damals in Paris wurde das MEGA DRIVE gelauncht. Wollen hoffen, daß SEGA/VIRGIN auch im kommenden Jahr was zu 'starten' hat. Bei derartiger Meisterleistung bin ich jederzeit bereit... □

Manfred Kleimann

„Keen Erlebnis“
 „Dat war“

So mehr der Schuß in den

OFEN?

Keine Reise wert war Berlin für knapp 30 000 Interessierte, die sich Ende April - wohl von Langeweile und schlechtem Wetter getrieben - an vier Tagen in die Berliner Messehallen zur AMIGA '91 begaben. Das Ziel von 'AMI-Shows Europe GmbH' (Geschäftsführer Ralf Hollax und Jeanette Bermel-Hollax, Public Relations), langjähriger Veranstalter des gleichnamigen Kölner Amiga-Spektakels, war zweifelsohne gut gemeint, aber ein wenig zu hochgesteckt und daher wohl im weitesten Sinne verfehlt: Dem uns nun 'nahe' gewordenen Osten, sprich: den fünf neuen Bundesländern, die westliche und/oder fernöstliche Computerwelt zu unterbreiten.

Doch diesmal kam's, wie es nicht hätte kommen müssen: es war nix los.



Berliner Reichstag - im Vorüberfahren ... FOTO: MATS.

Ein Versuchsballon also, bei dem nur heiße Luft übrig blieb. Am Wetter konnte es freilich nicht liegen, das war schlecht genug, um Computerfreaks und solche, die es werden wollen, in das Messegetümmel zu locken. Es lag vielmehr an zwei, nein, drei grundlegenden Dingen: **AMIGA '91** wurde etwa eine Woche nach der wohl wichtigsten Computer-Spiele-Software-Messe für Europa, der Londoner **European Computer Trade Show**, angesetzt.

Um kurz zurückzugreifen: Auf der stets straff organisierten ECTS wird gefeilscht und gehandelt, was das Zeug hält. Es geht um Label und Lizenzen, um Verträge, Märkte und ...natürlich um allerhand Absatz. Verkauft in dem Sinne wird dort gar nichts, außer 'ner Menge wichtiger News und besagter Rechte (Lizenzen). Keine Frage, daß sich dort alles trifft, was im Business auch nur ein Fünkchen an Rang und Namen hat; keine Frage, daß dort auch die Fachpresse exzellent bedient wird. Schade nur, daß eine vergleichsweise kleine Messe wie die AMIGA '91 nur noch als schlechtes, unvollständiges

Update fungieren kann, nicht zuletzt, weil das Spektakel in London vielen mittelständischen Herstellern einfach den Geldhahn für eine pompöse Präsenz in Berlin abgeschnürt hat. Im Klartext: Von den namhaften englischen Softwarehäusern *Activision*, *Electronic Arts*, *Millenium*, *Ocean*, *Psygnosis* oder *U.S.Gold*, Amerikanern wie *Accolade* und Franzosen wie *Titus* fehlte jede Spur.

Wer außer '**AMI-Shows**' vor der Messe noch glaubte, daß der Amiga als populärster Vertreter unter den Spiele-Compis alle Wunden heilt, und gleichsam nach Rattenfänger-Manier einen ebensolchen Schwanz an potentiellen Ost-Usern hinter sich herzieht, mußte sich auch hier eines Besseren belehren lassen:

Kaum die erhoffte Resonanz

Mehr als brillante Grafiken, toller Sound, Speichererweiterungen und ein breit gefächertes und teures Software-Angebot, zieht nach wie vor ein

ganz anderes Argument: die Knete. Nun, was das Geld anbetrifft, konnte man feststellen, daß das dem Messe-Besucher längst nicht so locker sitzt, wie wohl erhofft, angefangen beim Full-Price-Obulus, der für den reinen Eintritt zur Messe 'abzudrücken' war.

Auch der Fachbesucher (donners)tag war kaum von der erhofften Resonanz geprägt (*laut Veranstalter 1400 Besucher*), zumal die Klientel, für die ja AMIGA '91 zugeschnitten sein sollte, potentielle Händler und/oder Hersteller aus den neuen Bundesländern also, mit mancherlei Unannehmlichkeiten beim Einlaß konfrontiert wurde - mangels Gewerbeschein, wie sich noch an selbigem Abend herumsprach. Späte Schelte dem einst real existierenden Sozialismus - oder mangelndes Verständnis seitens des Veranstalters für den teilweise noch nicht komplett 'formatierten' Osten? Cleverer zeigte sich da der ein oder andere Aussteller, unter anderem Distributor *Rushware*. Doch dazu an anderer Stelle mehr...

Der dritte Fauxpas auf der AMIGA '91 in Berlin beschränkte sich zwar nur auf wenige Aussteller, die aber bekamen es faustdick zu spüren: Der Kaarster Hersteller *Rainbow Arts* konnte, was Pannen anbetrifft, noch von Glück im Unglück reden: Zwar wurde der bei '*Hollax & Hollax*' bestellte Messestand schlichtweg vergessen, nicht aber die dafür gemietete Stellfläche. Nach geschickter Improvisation und schweißtreibender Nachtschicht aller stand der Stand - um vier Uhr morgens. Man war zwar am Fachbesuchertag etwas müde, aber dafür kam ja (fast) keiner.

Schlimmer erging es da schon der Firma *Mega Trade*: Hier mangelte es an Stand und Platz, so daß man sich vier Tage auf vier Quadratmetern herumquälen mußte, (*nicht jeden Tag einen, nein, immerhin vier an jedem Tag!*). Auch die Plöner von *Software 2000* staunten nicht schlecht, als am Abend vor der Messe der freundliche Herr vom Bauamt auftauchte, um deren

WETTBEWERB !!



Alles Kengi, oder was?!

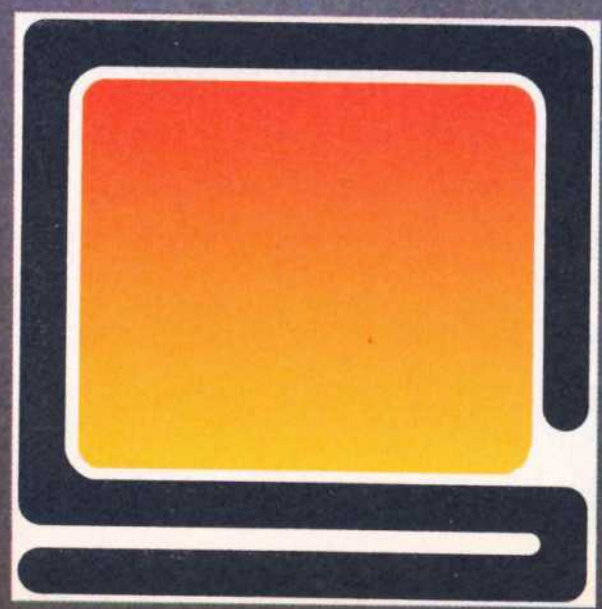
Klaro! Denn dieses süße Kuschel-Monster könnt Ihr gewinnen! Das einzige, was Ihr dafür tun müßt:

Eine Postkarte an Tronic-Verlag, "Kengi", Postfach 870, 3440 Eschwege senden.

Einsendeschluß: 12.07.91

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

- 1. Preis: ein Riesen-Kengi (Ø100 cm)
- 2.-11. Preis: je ein Mini-Kengi (Ø 18 cm)
- 12.-21. Preis: je ein Kengi-Game



SOFTWARE 2000



Bei Rainbow Arts

Mirrorsoft-Präsentation:
Cathy Campos u. Markus
Matejka (United Software)



Tronic-
Entertainer:
Klaus Trafford

Stand wegen nicht erfolgter Abnahme und statischer Mängel für den Publikumsverkehr zu schließen. Oha, wäre der zuständige Beamte damals nicht in Urlaub gefahren, hätten *Wardenga & Co.* samt Veranstalter sich viel Streß in letzter Sekunde ersparen können.

Im übrigen sorgten teil- und zeitweise verschlossene, sanitäre Anlagen, ein schlichtes 'Kalte-Küche-Restaurant', nur sehr kleine Konferenzräume, ungenügend vorhandene Parkplätze sowie mangelnde Bereitschaft zu Spontanität seitens des Veranstalters (*denken wir beispielsweise an die -verwerflicherweise - nicht angemeldete und daher von 'AMI-Shows' unterbrochene Verlosung am DMV-Stand*) für allgemeine Befremdung, aber...

Ansonsten war's doch schön...

So beispielsweise die Pressekonferenz von *United Software* im 'International Congress Center' (ICC), die sich schnell als Präsentation für *Mirrorsoft* entpuppte. PR-Lady Cathy Campos, von 'United'-Product-Manager Markus Matejka und *Selling Pointer* Wolfram von Eichborn vorgestellt (*übrigens: United Software selbst war am Stand von Art Edition auf der Messe präsent*), ließ, wie schon in London, allerhand über *Mirrorsofts* Neuheiten vom Stapel. Das Spektakulärste sind zwei neue Flugsimulatoren: die 3.0-Version



Presse-Meeting bei
Software 2000



... und bei Leisuresoft



Verschnaufpause am Tronic-
Stand: Rainbow-Arts-Chef
Marc Ullrich

(FOTOS: IJA, M. K.)

USER-report

SIEHST DU, WENN WIR AKTUELL MIT DER ZEIT GEHEN, HABEN WIR DEN LADEN AUCH WIEDER VOLL, JOHANNES PAUL!



Sierras 'Rise of the Dragon': erste Tips auf Seite 3



aktuelle Software Markt
MESSE-SPECIAL

AMIGA BERLIN 91

Ein Herr und ein Chin...
120 Stunden: (Noch-) Weltrekord!

Mach's nochmal, Larry!

WIR ÜBER UNS
ASM - jeden Monat ein Original

U SEE IS WHAT U GET

aktuelle Software Markt

Besucht uns doch mal!

AMIGA BERLIN
ALLE 1. STAGE 24
25.-28. APRIL 1991

SECRET SERVICE 3

Sierra-Adventure geknackt...

Rise of the Dragon

SECRET SERVICE

Sierra-Adventure geknackt...
Von Jens Klein und Matthias Siegl



DAS ST ARKE S TU CK SPECIAL

+++ interessant +++ informativ +++ ansprechend +++



... war der doof! FOTO:MATS.

der Falcon-Reihe, welche noch innerhalb der Sommermonate unter dem Titel *Falcon Mark 2* für die IBM-kompatiblen Rechner erscheinen wird. Das Neue: ins Programm implementierte, gegebene Beschaffenheiten von Schauplätzen dreier Krisengebiete.

Auch drei Spielmodi werden zur Verfügung stehen: Instant Action, Fighter Weapons School und Campaign. Der zweite Simulator dieser Art wird *Avenger A-10* sein, der für Amiga wohl erst für Dezember zu erwarten ist. Noch im Sommer tauchen zwei 'Sportive' für PC und Amiga auf: das langersehnte *TV Sports Baseball* und *Rollerabes*, die Sportkombination zwischen Roller Derby, Hockey, Wrestling und Boxing. Daneben kann man sich auf die PC-Version des legendären *Dungeon-Master*, auf *First Samurai*, ein weiteres Karatespiel in bewährter Ex-

ploding-Fist-Machart, sowie auf hufenweise weitere Vorankündigungen für 1991 freuen: *Dropsoldier*, *Duster*, *Robozone*, *Fire and Ice*, *Cisco Heat*, *Mega-Io-Mania*, *Legend*, *Devious Designs*, *J.R.R.Tolkien's Riders of Rohan*,...

"Mit 16 Bit gen Osten?"

Auch einer unter den wenigen Engländern, die sich auf die Show bemühten, war *Leisure-soft*-Chef Ash Taylor. Im Anschluß an seinen (Schnell-durch-)Lauf über die Messe am Freitag gab er ASM einen groben Einblick in die 91er Vorhaben des Vertriebs.

Sein Hauptaugenmerk legt Ash aufs CD-ROM, insbesondere auf die PC-Titel. So gibt es demnächst (Sommer/Herbst) innerhalb der *Techno-Plus*-Reihe ein sog. *Starter Kit*, welches ein CD-ROM incl. Karte, Verbindungskabel und vier Programme enthält. Ähnlich wie *Leisure-Boß* Ash Taylor durch-

4 AMIGA-ZEIT

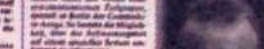
Turrican-Vater/Amiga im Visier Der Trenz, der Trends setzt...



Sublime! Diese immer tiefer werdende... Turrican-Vater/Amiga im Visier... Der Trenz, der Trends setzt...

DER GASTKOMMENTAR

Mit 16 Bit gen Osten?



Die 16-Bit-Computer sind... Mit 16 Bit gen Osten?...

Table with 2 columns: Product Name and Price/Details. Includes items like ASM-Lowpassfilter/index, Sie sind neu?, etc.

6 AMIGA-ZEIT

Der User im Konflikt mit sich und der Welt Amiga: Abgestempelt?

In der Szene ist es als Spielmaschine... Amiga: Abgestempelt?...



Man hat die Kamera... Amiga: Abgestempelt?...

MOITKA SM AKTION. Wir machen was los! Zusammen mit den Firmen ECLIPSE, RAINBOW ARTS, STARBYTE und THALION... 15 Uhr...

INTERVIEW/CHARTS

Ex-Zensor Rudolf Stefen im Gespräch mit ASM Die Katze läßt das Mäusen nicht

Ein kleiner, schlanker Mann... Ex-Zensor Rudolf Stefen im Gespräch mit ASM... Die Katze läßt das Mäusen nicht...



Die Katze läßt das Mäusen nicht... Interview/Charts...



ASM-MESSE-SPECIAL +++ exklusiv für AMIGA '91 +++

schaute auch Rushwares Geschäftsleitung schnell die Lage: Jürgen Goldner hielt sich nicht länger als unbedingt nötig auf und reiste noch am Fachsucher zurück. Der Distributor wird in Zukunft Prism Leisure-Produkte auf Low-Cost- und Budget-Basis für die neuen und alten Bundesländer auf den Markt schmeißen. Klassiker wie International Karate, Deflektor, Football Manager oder Star Ray werden gegen einen Obulus zwischen zehn und dreißig Mark zu haben sein. Über den endgültigen Vertriebsweg war man sich bei 'Rush' bis dato noch nicht ganz schlüssig.

le-Basis, und Floor 13, ein Game um Korruption, Mord, Folter und Intrigen. Viel Spaß!

Ubi macht in Konsole

Neues auch von Ubi Soft: Neben dem Sound-Programm Music Master für Amiga, ST und PC, Great Courts 2 für ST und PC, die PC-Version und eine C-64-Diskettenversion von B.A.T. sowie

Unreal auf ST und PC (wird alles im Spätsommer/Herbst '91 erscheinen) machen die Franzosen jetzt auch in Konsole: Sega und Nintendo für den europäischen Markt. Was sich zunächst auf 'sprachlose' Games beläuft, soll später auch für Games mit Sprachausgabe gelten - dann selbstverständlich in übersetzter Form. Die ersten vier Titel erscheinen für das Mega Drive "as soon as possible":



Messestand im „Mauer-Look“ FOTO: BAUM



Wer wirbt denn da in ASM?

FOTO: HJA

Gaiars, Granada, Valis III und *Gain Ground*. Des weiteren kommen noch dieser Tage sieben megastarke Compilations des französischen Vertreibers auf uns/Euch zu. Wie würde Rudi Carrell sagen: "Laßt Euch überraschen!"

Doch kehren wir noch einmal zu den (ein-)heimischen Häusern zurück: Heiße Würstchen mit Senf gab's am Stand von *Software 2000*, daneben erste Grafiken von *Kathedrale*, einem

Text-Grafik-Adventure, welches nebst *Jonathan* im Juli in den Handel gehen wird.

Auch *Rainbow Arts* haben was Heißes auf der Pfanne: weniger Wurst, dafür mehr *Turrican*! Ja, für den Herbst wird der Dauer(b)renner von *Accolade* - sagen wir mal - 'konsolidiert'. Die Systeme: PC-Engine, Mega Drive und Game Boy. Das Frühjahr 1992 soll dann schon *Turrican II* für

die Mega Drive präsentieren. Die Maloche dazu übernimmt das Label *Factor 5*. Auch die oben genannten anderen beiden Konsolenversionen werden folgen. Für die NES hat man sich im Kaarster Haus etwas ganz Besonderes einfallen lassen: *Super Turrican* wird eine Synthese aus I und II. Na, kribbelt's schon? Brandheißer als jede Wurst soll *MAD TV* werden, eine Handelssimulation, die sich mit viel schwarzem Humor, witzigen Grafiken, innovativen Sounds und kurzweiliger Handlung vom gewesenen Wirtschaftswurstel deutlich abheben soll. Werft einen Blick in ASM 7/91...

"Mitä on Tapahtunut?"

Was es sonst noch gab? Unter anderem *Mikro Bitti* und *Commodore käyt-täjän erikoislehti*. "Mitä on Tapahtunut?" Nun, das sind zwei Zeitschriften-Titel aus Finnland, Spiele-Software, versteht sich, deren 'Macher' Tuija Lindén, Managing Editor ihres Zeichens, wir auf der Show kennenlernen konnten. Mal seh'n, ob man mal etwas gemeinsam auf die Beine stellen kann. ASM goes Skandinavia, oder so?!

Jaaah, und ASM, die war auch da! Und wie! Man möchte sich zwar nicht selbst endlos betätscheln, dennoch: Wir konnten zufrieden sein, hatten wir doch die neue ASM an Bord, die - wie üblich - reißenden Absatz bei jung und alt, Ossi und Wessi gefunden hat. Erstmals waren wir so dreist, uns für die Messe als Zeitungsmacher zu versuchen. Mit Erfolg, wie wir meinen, denn unsere kostenlose, limitierte *ASM-Messe-Special* im echten Zeitungs-Outfit ging weg wie heiße Würstchen. Ähnlich gerissen hat man sich um Joysticks, Plüsch-Ratten, Demos, T-Shirts, Aufkleber und Bücher, auch wenn das ein oder andere Accessoire aus der Redaktion schon echtes Geld kostet. Nun, auch Redakteure arbeiten eben nicht zum Nulltarif. Nur Würstchen, die hatten wir nicht... □

Matthias Siegl

Zum 100jährigen Jubiläum: reLine goes IGM

Metaller mal ganz soft(-ware)

Zum 100jährigen Jubiläum hat sich die Gewerkschaft 'IG Metall' für ihre Mitglieder - immerhin 2 Millionen an der Zahl - einiges einfallen lassen. Mit einer dieser Ideen haben die Metaller auch unsere Aufmerksamkeit auf sich ziehen können: eine Software-Produktion. Über den endgültigen Titel war man sich - zumindest bis Redaktionsschluß - noch uneinig. Es handelt sich um ein Rollenspiel, durch das computer-interessierte 'Metaller' ihre Gewerkschaft besser kennen- und verstehen lernen sollen.

Hundert Jahre IG Metall. Ein wirklich rundes Jubiläum, das für viele ein Anlaß zur Freude ist. Aber auch eine Menge Arbeit hängt mit solch einem Geburtstagsfest zusammen, denn zum honorigen Anlaß will man sich ja nicht lumpen lassen. Für jeden soll etwas dabei sein. Also hat man auch die Computer-User nicht vergessen: Ein Spiel mußte her. Eine Werbeagentur der IG Metall arbeitete ein Rahmenkonzept aus, und flugs wurde die hannoveraner Spiele-schmiede *reLine* mit der Produktion von 10.000 Stück betraut.

Tja, und nun sind die 'reLiner' seit Mitte April kräftig am Rotieren, denn schon

am 15. Oktober diesen Jahres sollen die fertigen Versionen auf dem Tisch liegen. Knappe Sache, wenn man bedenkt, daß die Fertigung eines Games im Normalfall ein bis zwei Jahre in Anspruch nimmt. An *Fate - Gates of Dawn* haben die Nordlichter gar fünf(!) Jahre gebastelt, ehe sie mit ihrem Produkt zufrieden waren. Wie stellt man also in so kurzer Zeit ein halbwegs vernünftiges Programm auf die Beine? Diese Frage interessierte uns brennend, deshalb gaben wir sie weiter an reLine-Chef Holger Gehrman:

"Da es sich hier tatsächlich um eine Schnellentwicklung handelt, sind wir gezwungen, Routinen aus alten Rollenspielen zu übernehmen. Aus welchen, möchte ich an dieser Stelle allerdings nicht verraten."

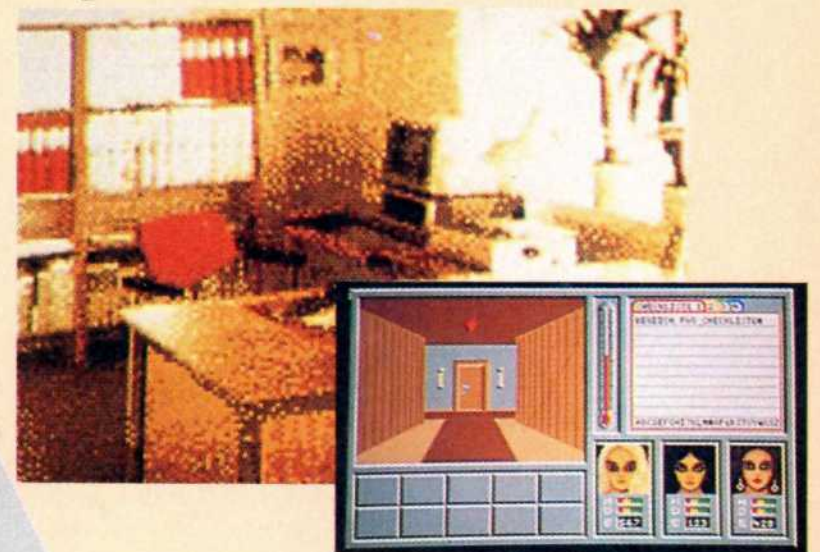
Verständlich, daß Holger dies nicht preisgeben will, denn die Metaller wollen PD-Ware mit Kopierprogramm.

Kommen wir aber nun zum Eingemachten - dem Inhalt dieser etwas außergewöhnlichen Spieleproduktion.

Holger (stolz) Dieses Game gestalten wir besonders bedienungsfreundlich, so daß auch Anfänger damit klar kommen können. Wir arbeiten hier mit Icons, ähnlich wie bei 'Fate - Gates of Dawn'. Das Geschehen findet in einem sechsstöckigen Gebäude der Gewerkschaft 'IG Metall' statt, in dessen Etagen man zahlreiche Räume vorfinden wird. Des Spielers Aufgabe wird sein, die Organisation des Geschäftsgeschehens zu verbessern.

Weiterhin erfuhren wir von Holger, daß es im Spiel etwa 20 Personen geben wird, die man in eine Party (Gruppe) - höchstens aus drei Charakteren bestehend - aufnehmen kann und soll-

te. Das Gebäude wird viele allgemeine Räume und sechs Zielräume haben, in denen der Spieler Aufgaben zu lösen hat. Eine der Aufgaben besteht beispielsweise darin, die Ausbildungsmöglichkeiten zu verbessern.



Holger: "Naja, grafikmäßig geben wir uns trotz Zeitnot viel Mühe. So werden alle Gänge des Gebäudes und die darin befindlichen Gegenstände in 3D dargestellt. Vielleicht ist auch die Verpackung noch erwähnenswert. Die wird nämlich mit einem Hologramm geschmückt, in dem das IG-Metall-Logo zu sehen sein wird."

Den Löwenanteil der Programmierung hat Holger Heinrich übernommen, wobei Fabian Rosenschein auch nicht ganz unbeteiligt sein wird. Um die Grafik kümmern sich Frank Knust und Rüdiger Skwarczyński. Für den guten Ton ist Karsten Obarski zuständig.

Vorerst ist nur an eine PC-Version gedacht. Wenn's gut läuft, machen wir noch eine Amiga-Umsetzung."

Wir zeigen uns mit den 'Metallern' völlig solidarisch und warten gespannt, was bei reLine bis Mitte Oktober 'vom Band laufen wird'. Denn dieses Game hat zwei ganz entscheidende Vorteile: Erstens kann man 'ne Menge dabei lernen, und zweitens ist es kostenlos. □

Sandra Alter

WORLDS OF ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE



Der Adventure-Knüller 'The Savage Empire' von 'Origin' gehört zur Ultima-Saga. Im Grunde hätte man das Spiel auch 'Ultima VII' nennen können, denn wieder steht der Avatar im Mittelpunkt des Geschehens. Doch diesmal entführt uns die Geschichte nicht in eine mittelalterliche, mystische Welt wie Britannia, sondern in die Wildnis von Eodon, einem Land aus der Urzeit.

Nachdem der Avatar in *Ultima VI* das Geheimnis der Gargoyles und des falschen Prophe- ten gelüftet hatte, verließ er Britannia und kehrte in unsere heutige Welt zurück. Damals gab Lord British, König des Reiches, dem Avatar einen magischen Stein (den *Orb of the Moons*) und beauftragte ihn, soviel wie möglich über diesen Stein herauszufinden.

Das Abenteuer beginnt

Gleich nach seiner Rückkehr in die Zivilisation besucht der Avatar den Wissenschaftler Rafkin, um den Stein untersuchen zu lassen. Rafkins Experimente mit dem *Orb of the Moons* öffnen ein magisches Tor mitten im Raum. Es befördert den Avatar, Professor Rafkin und den neugierigen Reporter Jimmy Malone, zu dieser Zeit auch im Labor des Professors, nach Eodon. Sie begegnen dort der Kurak-Häuptlingstochter Aiela (das Tal wird von unterschiedlichen Stämmen bewohnt) und gewinnen ihre Freundschaft. Doch kurze Zeit später wird Aiela von einem feindlichen Krieger entführt. Der Avatar und seine Begleiter sind machtlos und verlieren während des Kampfes das Bewußtsein...

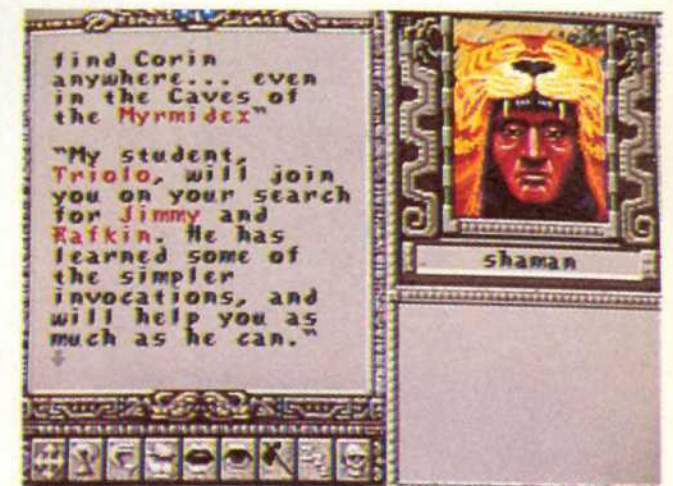
Bei den Kurak

Hier greift der Spieler ein. In der Hütte des Schamanen Intanya (er gehört zum friedlichen Stamm der Kurak) erwacht er als Avatar. Intanya erklärt, daß Jimmy und Rafkin von Eingeborenen anderer Sippen aufgenommen und gesundgepflegt wurden (nach TRIOLO, MYRMIDEX, RAFKIN und JIMMY fragen). Die erste Aufgabe besteht darin, die beiden zu finden. Professor Rafkin wartet in einer Hütte des Yolaru-Dorfes im Osten. Sprecht mit Häuptling Aloron, bevor Ihr die Kurak verläßt. Er bittet Euch, seine Tochter Aiela zu befreien (über DARDEN und AIELA reden). Aiela wird von Darden, dem Häuptling der Urali, gefangengehalten. Das Urali-Dorf ist gut versteckt. Keiner der Talbewohner weiß, wo es liegt. Aloron erzählt von einem Urali namens Topuru, der auf einer Insel im Norden von Eodon im Exil lebt. ihn könnte man über das Dorf der Uralis ausfragen (nach URALI und TOPURU fragen).

Als nächstes nimmt man eines der Tigerfelle mit (liegen im Kurak-Dorf herum) und macht sich auf den Weg zu den Yolaru. Triolo, ein Schüler Intanyas, begleitet Euch.

Rafkin

Im Yolaru-Dorf besucht Ihr zuerst Sahree, die Tochter des Schamanen Mosagann. Je nach Tageszeit trifft man sie im Dorf oder auf dem Pfad, der nach Tichticatl führt. Sahree erzählt Euch eine interessante Geschichte (KURAK, AIELA, URALI, MYRMIDEX, UNITE, HILL, NAHUATLAS). Einst gab es einen mächtigen Krieger namens Oloro. Als damals die Bedrohung durch die Dinosaurier für die Bewohner des Tales wuchs, trommelte Oloro die einzelnen Sippen zusammen. Gemeinsam rüsteten sich die Kühnsten der Kühnen zum Kampfe und zogen ins Feld. Die Eingeborenen siegten, waren gerettet, feierten rauschende Feste usw... Wichtig an der Erzählung ist nur, daß Oloro eine Trommel verwendet hatte. In Mosaganns Haus liegt ein langer Holzstock (digging stick), den man mitnimmt. Professor Rafkin hat eine eigene Hütte im Yolaru-Dorf. Im Gespräch erinnert er sich daran, daß auch ein Teil seines Labors durch das magische Tor gerissen und nach Eodon gebracht wurde (über JIMMY, AIELA, TRIBES und JOIN sprechen). Das Labor liegt im Dschungel südlich des Kurak-Dorfes. Bevor Ihr die Yolaru verläßt, nimmt Rafkin die Gegen-



stände aus seiner Hütte (Pinde, Chocolatl, das Fleisch und das Stofftuch) mit. Ihr geht dann nach Südosten zum Bambuswald gegenüber der Stadt Tichticatl. Dort schlagt Ihr mit dem Bowie-Messer zwei Bambusstäbe ab (attack icon benutzen) und nehmt sie mit.

Teleporter

Nächstes Ziel ist das Labor. Mit Hilfe der Teleportfelder T3 und T2 (siehe Karte) kommt man sehr schnell dort hin. Zur Benutzung der Teleports: Insgesamt gibt es in Eodon 14 Teleportfelder, von denen sieben auf einem kleinen Steinplatz im Westen des Tales liegen. Die restlichen sind über die ganze Fläche verstreut. Jedem Teleportfeld auf dem Steinplatz ist ein entsprechendes in der Wildnis zugeordnet. Wenn Ihr Euch irgendwo in der freien Landschaft auf ein Teleportfeld stellt, landet Ihr automatisch auf dem entsprechenden Feld des Steinplatzes. Von dort aus könnt Ihr dann weiter "reisen". Benutzt die Teleports so oft wie möglich. Sie sparen Zeit.

Das Labor

Im Labor liegen ein paar Gegenstän-

de, die Ihr unbedingt einstecken müßt. Dazu gehören das Gewehr samt Munition (findet Ihr in einer der Kisten), Hammer, Axt, Eimer (metal bucket), Smaragd, Diamant, Sieb (wire screen), Mörser (mortar), Feuerlöscher, sowie die Gläser mit Salpeter (potassium nitrate), zerriebener Holzkohle (charcoal) und Schwefel (sulphur). Wenn man die drei zuletzt genannten Chemikalien im Mörser vermischt, entsteht Schießpulver. Achtet darauf, von jeder Substanz die gleiche Menge in den Mörser zu geben (wenn man nach AMMO, CHARCOAL, BRANCH, POTASSIUM, SULPHUR, SCREEN, MORTAR und GRIND fragt, gibt Professor Rafkin nähere Angaben zur Herstellung und Verwendung von Schießpulver).

Ressourcen

In Eodon gibt es auch natürliche Schwefel-, Kohle- und Salpetervorkommen. Im Südosten befinden sich Schwefelpfützen. Mit dem Sieb kann man Schwefel aus ihnen schöpfen. Kohle gewinnt man durch Verbrennen von Holz (von fast jedem Baum kann man mit USE einen Ast abbrechen, der sich anzünden läßt). In jeder Höhle gibt es Kristalle, von denen man Salpeter abkratzen kann (Rafkin sagt Euch,

ob ein Kristall mit einer Salpeterschicht überzogen ist oder nicht). Aus den Bambusstämmen baut Professor Rafkin zwei zusätzliche Gewehre, die allerdings nicht ganz so effektiv sind wie die Wumme aus dem Labor (sprecht über RIFLES). Die Bambusgewehre müssen übrigens nicht mit Gewehrpatronen, sondern mit dem Schießpulver geladen werden. Ganz in der Nähe entdeckt man ein paar Teerpfützen. Da Ihr den Teer später noch braucht, füllt Ihr ihn zum Transport in den Eimer. Einige der Teerpfützen werden übrigens von Spähtruppen der Myrmidex, einem Volk riesiger Killerameisen, bewacht. Ich rate Euch, ihnen aus dem Weg zugehen. Man verläßt nun den Dschungel und folgt dem Pfad nach Westen.

Jimmy

Im Disquiqui-Dorf holt man den Reporter Jimmy Malone ab (den Fotoapparat aus seiner Hütte muß man unbedingt mitnehmen!). Auch Jimmy hält es für richtig, zuerst nach Aiela zu suchen (über DARDEN und AIELA reden). Die Gewehre sollte man an Professor Rafkin, Jimmy und den Avatar verteilen, die Eingeborenen (wie zum Beispiel Triolo) können mit dem Gewehr nämlich nicht umgehen. Triolo kann die Axt aus dem Labor (fire axe) als Nahkampfwaffe benutzen. Jetzt geht man zurück zum Kurak-Dorf. Unterwegs kommt Ihr an einem Fluß vorbei.

Granaten für Eodon

Mit Mosaganns Stock gräbt man am Flußufer nach Tonerde. Aus dem Ton formt man dann kleine hohle Kugeln (use-icon benutzen) und brennt diese im Ofen des Kurak-Dorfes. Der Ton wird dadurch hart (zum Brennen könnt Ihr außer dem Ofen natürlich auch Feuerstellen, Lava etc. benutzen). Ihr braucht die Tonkugeln, um Granaten herzustellen (fragt Professor





Rafkin nach GRENADES). Als nächstes schneidet Ihr ein Stück Stoff (am besten das aus Rafkins Hütte) in kleine Streifen und taucht diese in den Eimer mit Teer. Der geteerte Stoff dient als Zündschnur. Wenn Ihr Zündschnur und Tonkugel verbindet, ist die Granate fertig (jede Granate wird automatisch mit fünf Portionen Schießpulver gefüllt. Wenn Ihr kein Schießpulver habt, könnt Ihr auch keine Granaten herstellen). Die selbstgebastelten Sprengkörper können entweder geworfen oder auf den Boden gestellt und angezündet werden.

Topuru

Als nächstes besucht man das Barako-Dorf ganz im Norden. Bevor man sich auf den Weg macht, läßt man sich vom Kurak-Schamanen Intanya heilen. Die Barako schicken Euch weiter nach Westen (nach TOPURU fragen), wo der im Exil lebende Urali Topuru allein auf einer Insel wohnt. Ihr könnt Euch von einem Barako-Krieger begleiten lassen. Er heißt Shamuru (erinnert mich irgendwie an Shamino aus *Ultima*) und hält sich meist im Dschungel nördlich des Dorfes auf. Topurus Insel ist nur mit dem Floß erreichbar, das am Ufer festgemacht ist. Neben dem Floß liegen vier Paddel, die Ihr an den Avatar, Triolo, Rafkin und Jimmy verteilen müßt. Mit dem Floß fährt man ein kurzes Stück nach Nordwesten

und erreicht die Insel. Topuru macht klar, daß er dem Avatar nur helfen wird, wenn er ihm sein Gedächtnis zurückbringt. Der Schamane Balakai (Häuptling der Barrabs) habe es ihm gestohlen, behauptet er (spricht mit Topuru über JOB, URALI, WAMAP, HIDDEN, MIND und ROCK). Also macht man sich auf den Weg zu den Barrab (am schnellsten erreicht Ihr das Dorf mit den Teleportfeldern).

Bei den Barrab und Sakkhra

Freundlicherweise verrät Euch Balakai, wie Topuru sein Gedächtnis zurückbekommen kann (nach ROCK, TOPURU, NAKOLA und BLUE fragen). In den Höhlen der Sakkhras (ein Sakkhra ist eine Mischung aus Mensch und Echse) soll man einen Splitter der blauen Steine mitnehmen, die dort in Mengen zu finden sind. Den würde Topuru für sein Gedächtnis halten und wäre dann bereit, Euch zu den Urali zu führen. Die Sakkhra sehen zwar nicht besonders sympathisch aus, sind aber ein friedliches Volk. Der Krieger Kystaa möchte Euch gerne begleiten. Ihr trifft ihn vor einem der drei Höhleneingänge. Mit dem Hammer klopft man einen Splitter aus dem blauen Felsen heraus und bringt ihn Topuru (einfach wieder die Teleportfelder benutzen). Topuru berichtet vom Urali-Dorf. Es liegt im Osten außerhalb des Tales mitten im Sumpf. Das Tal von Eodon und der Urali-Sumpf sind durch eine Höhle verbunden. Ihr Eingang liegt zwischen dem Dorf Yolaru und der Stadt Tichticatl. Genauer: Von Norden nach Süden betrachtet, ist es der zweite der fünf Höhleneingänge, die zwischen diesen Siedlungen liegen.

Durch den Sumpf

Topuru verrät freundlicherweise auch, wie man den Sumpf überqueren kann. Mit Hilfe eines besonderen Köders, den er Euch mit auf den Weg gibt, sollt Ihr ein paar Riesenschildkröten

KOPFNUSS

anlocken. Von ihnen wird man zum Urali-Dorf gebracht. Die Höhle, die zum Sumpf führt, wird übrigens von zahlreichen Monstern bewohnt. Es gibt dort aber auch ein paar wertvolle Kristalle, die Salpeter enthalten. Meistens werden die Kristalle von mehreren Bären bewacht, die erst besiegt werden müssen. Vom Höhlenausgang führt ein Pfad in Richtung Osten durch den Sumpf. Der Pfad wird kurz vor dem Urali-Dorf von einem riesigen Tyrannosaurus versperrt. Dort wirft man den Köder ins Wasser (Ihr müßt mit dem Use-Icon auf den Köder klicken). Pro Köder (Topuru hat Euch acht Stück mitgegeben) erscheint eine Riesenschildkröte. Auf den Schildkröten "reitet" man nach Südosten zum Urali-Dorf. Sobald Ihr am anderen Ufer ankommt, geht Ihr auf direktem Weg zur Hütte des Schamanen.

Feindliche Urali

Die meisten Männer des Dorfes werden Euch mit vergifteten Pfeilen beschießen. Zum Glück kann Triolo Vergiftungen durch Geisterbeschwörung heilen. Vom Schamanen Wamap (er ist im Gegensatz zu den anderen Urali friedlich) erfährt man, wie die Macht Dardens gebrochen werden kann (über NAME, WAMAP, JOB, FABOZZ, LIZARD, HELD, DARDEN und STATUE sprechen). In einer Höhle nördlich des Dorfes steht die heilige Statue der Urali, der Great Fabozz. Ursprünglich stand die Statue, die den Stamm beschützt, in der Mitte des Dorfes. Darden hat sie in die Höhle gestellt, weil ihre Macht in der Dunkelheit schwindet: Der Great Fabozz bezieht seine Energie aus dem Sonnenlicht. Obwohl die Urali ihren Häuptling hassen, können sie ohne die Hilfe des Great Fabozz nichts gegen ihn unternehmen. So beugen sie sich Dardens Drohungen und Befehlen. Ihr müßt den Great Fabozz nun ins Dorf zurückbringen. Das gelingt, indem man vor den Füßen der Statue einen hellen Lichtblitz erzeugt.

SPACE-RIT

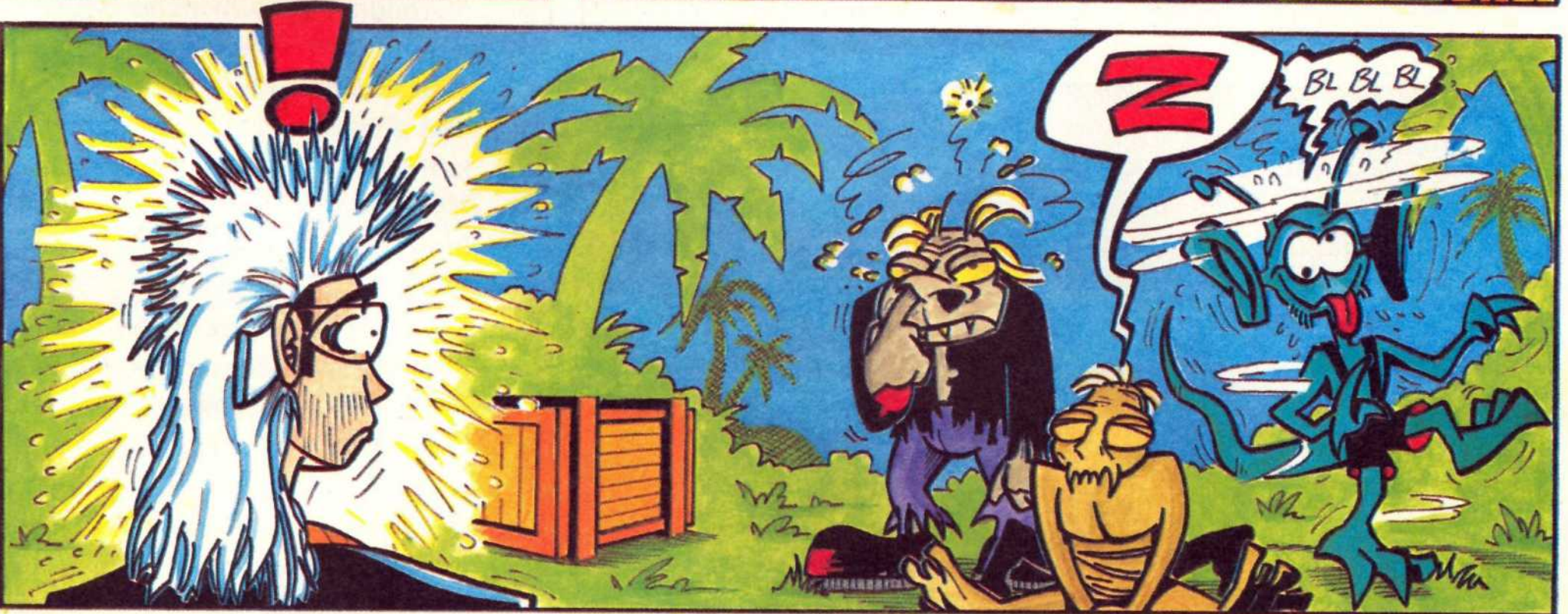
EEY, STEVIE! DIE TYPEN VOM ARBEITER-VERLEIH SIND DA!



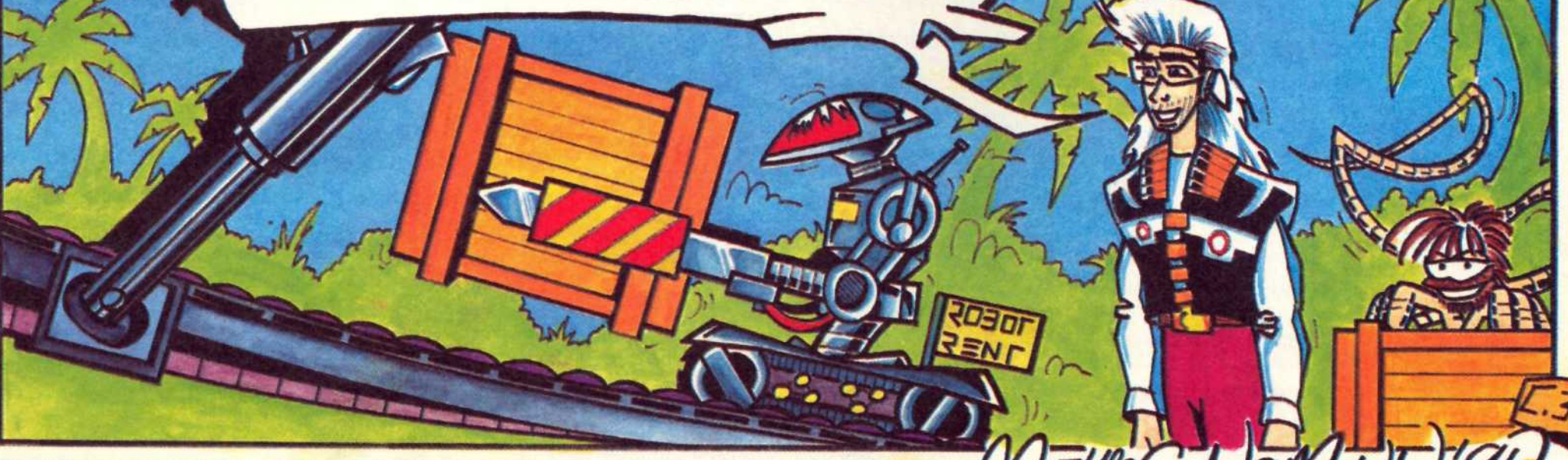
WARUM MIETEST DU EIGENTLICH KEINEN STAPELROBOT?



BIST DU VERRÜCKT? DIE SIND DOCH VIEL ZU TEUER!

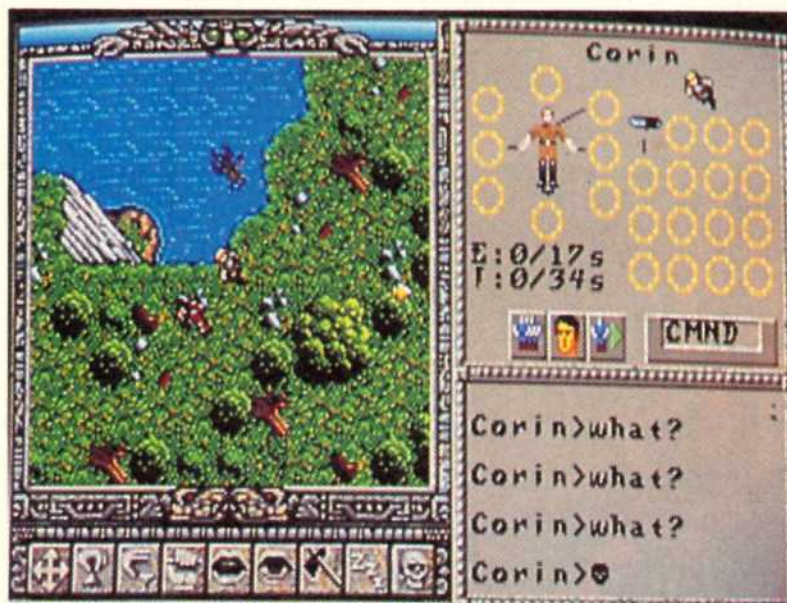


MANN, ES GEHT DOCH NICHTS ÜBER LADEROBOTER!





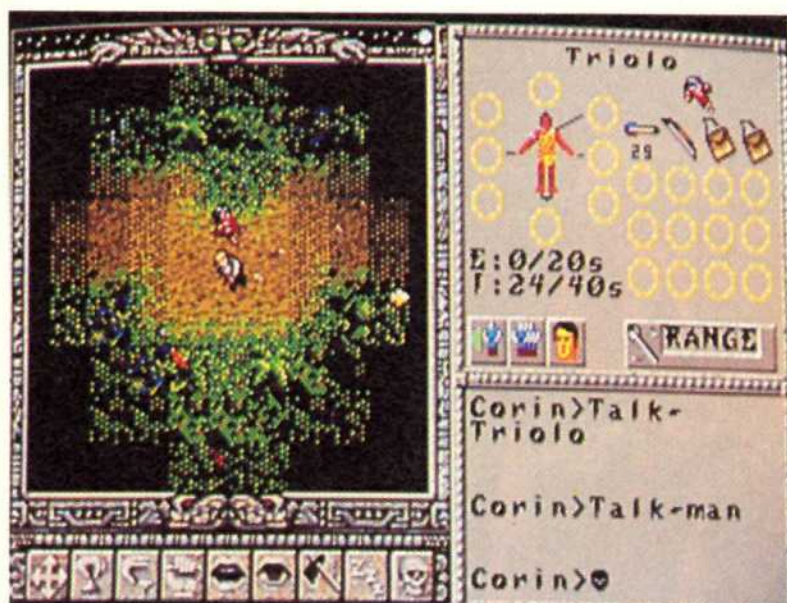
Man sollte nicht nur Eodons schöne Landschaft bewundern,...



...sondern auch das "lebende Inventar" auf seine Nützlichkeit untersuchen.



Vorsicht im Dunkeln: Leicht übersieht man wichtige Details.



Das Inventar ist schnell mit brauchbaren Dingen gefüllt.

KOPFNUSS

Entweder entzündet Ihr das Magnesium aus Rafkins Labor, oder Ihr benutzt einfach Jimmys Fotoapparat. In beiden Fällen erwacht der Great Fabozz zu neuem Leben und geht von allein zurück an seinen alten Platz. Dardens Macht ist endlich gebrochen. Ab jetzt sind alle Urali friedlich gesinnt.

Friedliche Urali!

Als nächstes fragt man einen der Dorfbewohner nach Aiela. Man erzählt Euch, daß sie in Dardens Höhle südlich des Dorfes gefangengehalten wird. Um sie zu befreien, muß man Darden töten (verschont die anderen Krieger in der Höhle - sie tun Euch nichts!). Aiela schließt sich der Abenteurergruppe an. Sie macht Euch auf eine wachsende Bedrohung für das Tal von Eodon aufmerksam: die Myrmidex. Besagte Killerameisen haben sich in der letzten Zeit derart verbreitet, daß sie zu einem unkontrollierbaren Feind aller Eingeborenen geworden sind. Aiela schlägt vor, sämtliche Sippen des Tales zusammen zu führen, um dann mit einem gemeinsamen, riesigen Heer gegen die Myrmidex vorzugehen (über MYRMIDEX reden). Eure nächste Aufgabe besteht darin, die einzelnen Stämme für diese Idee zu gewinnen.

Der Stammesbund

Wamap, der neue Urali-Häuptling, nimmt den Vorschlag sofort an (nachdem Ihr Darden besiegt habt, hält sich Wamap meistens auf dem Pfad auf, der durch den Sumpf führt. Sprecht mit ihm über UNITE). Man verläßt die Urali (der Tyrannosaurus ist mit der Rückkehr des Great Fabozz harmlos geworden) und besucht den Stamm der Haakur. Sie leben in Höhlen östlich des Jukari-Dorfes. Häuptling Grugorr stellt eine Bedingung für den Zusammenschluß (über SPIDERS, UNITE, KRUKK und WEBS reden). Seit geraumer Zeit werden seine Untertanen von einer

Horde giftiger Riesenspinnen tyrannisiert, die die gegenüberliegende Höhle bewohnen. Grugorr hat beim Kampf gegen die Spinnen bereits seinen Sohn verloren. Er verlangt von Euch, das Spinnennest zu vernichten und ihm zum Beweis den Schild zu bringen, den sein Sohn damals bei sich trug und der jetzt irgendwo in der Höhle herumliegt. Die Spinnen sind schnell besiegt. Mit einer Fackel (fragt Rafkin nach TORCH) brennt man die Spinnweben ab (um eine Fackel herzustellen, befestigt man einen geteerten Stoffstreifen an einem Ast).

Die Höhlen

In der Mitte der Höhle befindet sich ein Eingang zum unterirdischen Tunnelsystem der Myrmidex. Kommt den Myrmidex nicht zu nahe! Man bringt Grugorr den Schild (er liegt im oberen Teil der Höhle), holt sich seine Zusage und geht dann zum benachbarten Jukari-Dorf. Auch Häuptling Jumu erwartet eine Gegenleistung für seine Einwilligung (man fragt ihn nach NAME, JOB, CAVE, SHAMAN, HIDE und FLOWING). Es gibt östlich vom Dorf eine Höhle, in der die Jukari ein Stück Fell aufbewahren. Auf diesem Fell haben sie ihre Geschichte und Tradition schriftlich festgehalten. Vor kurzem hat aber ein Lavastrom den Eingang zur Höhle blockiert. Ihr müßt das Fell aus der Höhle bergen. Indem man den Lavastrom mit dem Feuerlöscher aus dem Labor besprüht, erhärtet er sich für kurze Zeit, so daß man ihn überqueren kann (Achtung! Wenn Ihr nicht schnell genug auf der anderen Seite seid, werden Eure Kämpfer von den Lavamassen verschluckt!). In der Höhle findet man außer dem Fell noch ein paar Diamanten und Smaragde, die man einsammelt. Wenn Ihr Jumu das Fell zurückgibt, steht auch er als Häuptling der Jukari auf Eurer Seite (über UNITE sprechen).

Nun besucht man die Yolaru im Norden. Häuptling Apaton fordert zehn

Apropos 'Winner'...

Captive:

1.Preis: Joachim Franz, 8500 Nürnberg 60, **2.Preis:** Dietmar Koltermann, 4150 Krefeld 11, **3.Preis:** Sahin Celik, 6251 Waldbrunn Lahr.

Software 2000:

1.Preis: Silke Nowak, 6330 Wetzlar, **2.Preis:** Adolf Plentz, 3584 Zwesten.

Techno Plus:

1.Preis: Martin Andreas Seifert, 6304 Lollar 1, **2.Preis:** Florian Ensenbach, 3340 Wolfenbüttel, **3.Preis:** Jochen Pöhler, 7903 Laichingen, **4.Preis:** Erik Lattwein, 6610 Lebach 7, **5.Preis:** Lars Zimmermann, 5901 Wilnstorf 3, **6.Preis:** Heiko Hortsch, 3502 Vellmar, **7.Preis:** Hans-Jürgen Block, 3057 Neustadt, **8.Preis:** Marcus Poppe, 3052 Bad Nenndorf 2.

reLine:

1.Preis: Michael Gruner, 5800 Hagen

German Design Group:

Je einen Warengutschein: Stefan Obel, 4250 Lahnstein; Marcus Salzmann, 8628 Weismain; E. Witt, 3501 Oberempfershausen; Urf Nibler, 3407 Gleichen; Malte Cavalli, 3201 Lühnde; Andreas Ludolph, 3501 Ellenberg; Volker Greimann, NL 6241 NA Bunde; Christian Wedekind, 7000 Stuttgart 1; Jasny Gerald, 8492 Furth im Wald; Sebastian Baus, 5206 Neunkirchen 1; M. Sauerteig, 5206 Neunkirchen; Frank Anders, 2850 Bremerhaven; Thomas Benzler, 6301 Reiskirchen; Sascha Enkirch, 5400 Koblenz...

Power Station:

1.Preis: Reto Büder, CH-8645 Jona, **2.Preis:** Patrick Feigenbutz, 6072 Dreieich 5, **3.Preis:** Anja Daniel, 7000 Stuttgart.

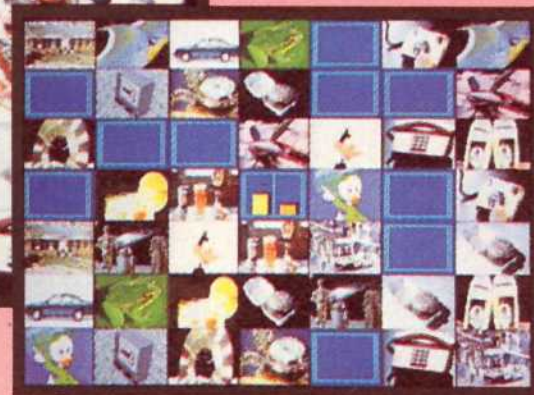
Flash Point:

1.Preis: Mark Rund, 3501 Fuldata 3, **2.Preis:** Alexander Haipel, 7100 Heilbronn, **3.Preis:** K. Rezwan, CH-6110.

Version 2.0
jetzt auch mit Adlib-Sound!

VGA-SPIELEBOX

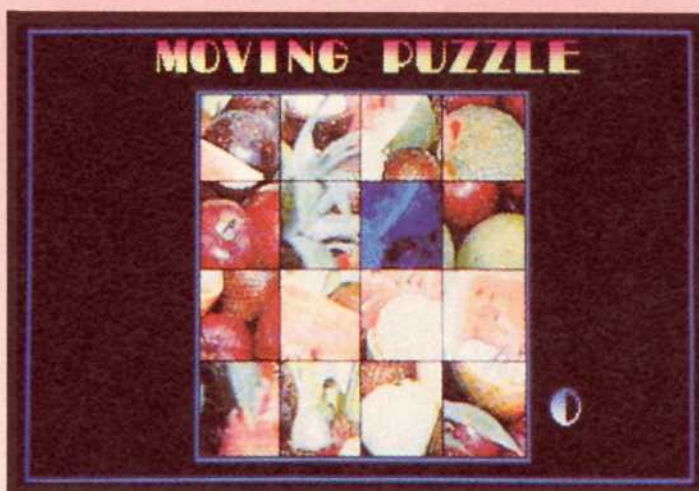
- Pull-down-Benutzeroberfläche
- Auflösung: 360 x 480 Pixel
- verschiedene Bildersätze
- volle Mausunterstützung
- zwei Highscorelisten
- mehrere Spielstufen und Optionen
- verschiedene Spielvarianten
- Statusanzeige
- Online-Hilfe
- 256 Farben
- Digisound



komplett inklusive Handbuch

nur 49,- DM

Bestellungen mit Angabe der Bestellnummer an den Tronic-Verlag, Kennwort: Software Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



— ACHTUNG ! —

Bilderdisketten zu:

VGA-Memory (Best.- Nr. VGA-Z1)

VGA-Puzzle (Best.- Nr. VGA-Z2)

VGA-Moving-Puzzle (Best.- Nr. VGA-Z3)

— je Diskette nur 12 DM —

Die Spielebox setzt einen IBM-kompatiblen PC mit mind. 512 KB sowie eine IBM-Hardwarekompatible VGA-Karte (mind. 256 K-Bildschirmspeicher) voraus.



In den Siedlungen und Behausungen gibt es wichtige Informationen und Gegenstände.

ALLE FOTOS: PC (VGA)

Nahuatla-Schwerter (NAME, JOB, YOLARU, UNITE, MYRMIDEX). Die bekommt man in der Nahuatla-Stadt Tichticatl. Entweder könnt Ihr sie bei einer Nacht-und-Nebel-Aktion stehen (alle Stellen, an denen Schwerter liegen, sind auf der Karte zu Tichticatl eingezeichnet) oder Ihr kauft sie tagsüber bei der Waffenhändlerin Atlipacta. Sie verlangt dreißig Smaragde dafür (sprecht über NAME, JOB, TRADE und SWORDS - wenn Ihr wollt, könnt Ihr bei Atlipacta auch noch andere hochwertige Waffen, Rüstung und Pfeile kaufen). Falls Ihr knapp bei Kasse seid, müßt Ihr Euch zuerst die Smaragde verdienen. Der Schneider Paxaptamac (er hat seinen Laden gegenüber) bezahlt für zehn Papageienfedern mit einem Smaragd. Papageien begegnet man fast ausschließlich nachts (zum Beispiel im Dschungel zwischen dem Yolaru- und dem Kurak-Dorf).

Um das Federvieh zu rupfen, benutzt man das Bowie-Messer. Wenn Ihr alle zehn Schwerter beisammen habt, geht Ihr zurück zu den Yolaru. Apaton nimmt die Waffen zufrieden entgegen.

Mehr Verbündete

Aloron, Häuptling der Kurak (westlich vom Yolaru-Dorf), ist überglücklich, seine Tochter Aiela gesund wiederzusehen und schließt sich dem Sippenbündnis ohne Forderungen an (UNITE, DRUM). Auch Inara, Herrscherin über die Pindiro (das Pindiro-Dorf liegt ganz im Norden des Tales), ist von der Idee begeistert (sprecht mit Inara über STRANGERS, BEASTS, FISHES, BARAKOS, RAFTS, PADDLES und UNITE). Kunawo, Schamane der Pindiro, heilt Euch kostenlos in seiner Hütte. Außerdem tauscht er Chocolatl, Pinde und Yopo (drei Zutaten, die Triolo zum Zaubern braucht) gegen Flachs (Triolo muß den Flachs in seinem Rucksack haben, dann spricht



Was gibt es hier zu entdecken?

Keine Sorge: Die Klippen lassen sich an vielen Stellen überwinden.

man mit Kunawo über FLAX und TRADE). Flachs gibt es im Dschungel massenhaft. Ihr müßt einfach mit dem Use-Icon auf eine Yucca-Palme (zu erkennen an der orange-gelben Frucht) klicken und schon haltet Ihr ein ganzes Bündel in der Hand.

Gefährten

Ein Mann namens Dokray (er gehört auch zum Pindiro-Stamm und erinnert stark an Ritter Dupre aus *Ultima VI*) bietet Euch seine Dienste an (nach NAME, JOB, EODON, MYRMIDEX, INTANYA, UNITE und CHIEFS fragen). Falls Ihr ihn aufnehmen wollt (join), muß Euch Kysstaa verlassen (leave - die Anzahl der Party-Mitglieder ist begrenzt). In der Nähe des Pindiro-Dorfes bewohnt ein gewisser Fritz von Hundlaben eine Höhle (Fritz kommt aus "good old Germany". Klar, schließlich heißen alle Deutschen entweder Fritz oder Hans). Fritz ist der Assistent von Doktor Spector, einem Forscher. Beide kommen ebenfalls aus der Zivilisation. Ein anderer moonstone hat sie nach Eodon gebracht. Da Doktor Spector wahnsinnig wurde, mußte

Bazaar



Deckel auf - Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,-**
Bestellnummer: M 100

Ihr habt keine Ratte im Haus? Kein Problem, wir schicken Euch eine! Unser Hit-Stern-Maskottchen „Space Rat“ für



nur **40,-**

(Größe 18 cm)

Bestellnummer:
M 500



Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem MULTIFUNCTION JOYSTICK! Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

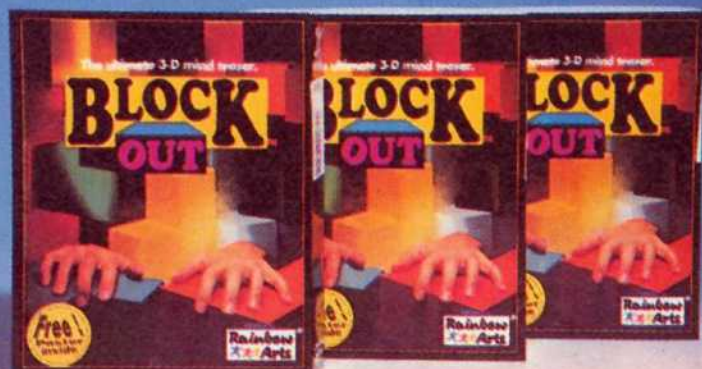
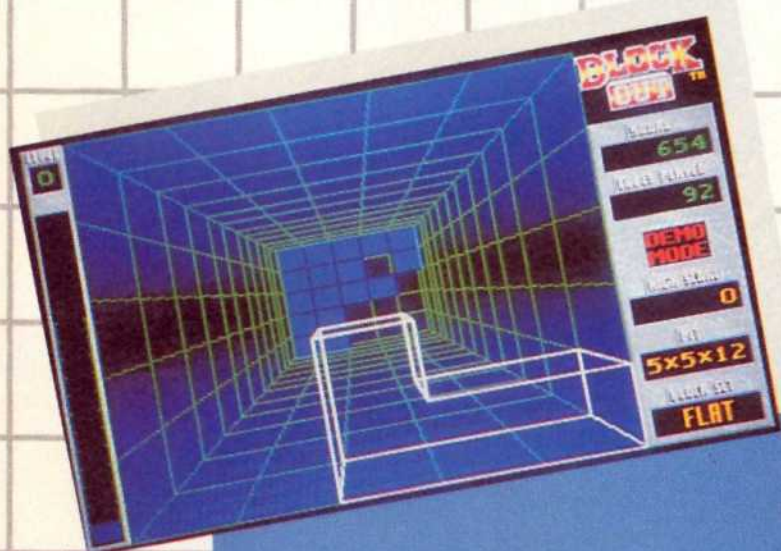
39,95
Bestellnummer:
M 200



Irres Fliegen - tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95
Bestellnummer: M 300

(nur für Amiga erhältlich)



BLOCK OUT - den „3 D-Tetris“-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST. Der Preis:

49,95
Bestellnummer
M 400

Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

Fritz ihn verlassen. Er gibt Euch einen seltsamen Edelstein mit, den Doktor Spector von einem Ausflug mitgebracht hatte. Der Edelstein ist wie ein Gehirn geformt (redet mit Fritz über NAME, SPECTOR, FAULT, NATIVES, BRAIN und AMMUNITION). Bevor man Fritz und seine Höhle verläßt, öffnet man die hölzerne Kiste (sie gehört zu seinem Gepäck) und nimmt die Gewehrpatronen mit.

Neue Aufgaben

Apropos Gewehrpatronen - ganz in der Nähe liegt auf einem Hochplateau eine Hütte voller Granaten und Munition. Sie gehört zu der Geisterstadt im Westen und ist leider nicht einfach zu erreichen. Zuerst müßt Ihr mit einem gezielten Granatenwurf an einer bestimmten Stelle (siehe Karte zur Geisterstadt) einen Baum umstürzen. Der überbrückt dann eine tiefe Felsspalte, hinter der sich der Pfad zur Geisterstadt befindet. Dummerweise wird die Hütte von einigen Myrmidex-Ameisen bewacht, die Euch ganz schön zu schaffen machen werden. Wenn Ihr Euch mit Waffen und Munition eingedeckt habt, geht Ihr zum Barako-Dorf. Dort trifft man Halawa, die Chefin der Barako. Ihre Tochter Halisa wurde von einem Gorilla entführt (fragt nach NAME, UNITE und HALISA). Der Gorilla hält das Mädchen auf einer Anhöhe nordwestlich des Barako-Dorfes gefangen. Ein unterirdischer Tunnel führt zu seinem Versteck. Der Eingang zu diesem Tunnel ist aber durch einen Wasserfall versperrt. Ein großer Steinbrocken liegt auf dem Plateau, von dem die Wassermassen herabstürzen. Wenn Ihr den Stein ins Rollen bringt (man läßt eine Granate rechts neben ihm explodieren) wird das herabfließende Wasser blockiert (der Wasserfall verschwindet). Jetzt könnt Ihr durch den Tunnel gehen. Nachdem Ihr den Gorilla liquidiert habt, befreit Ihr Halisa (wenn man mit ihr redet, geht sie von allein zurück zum Dorf). Hala-

wa dankt Euch für die Befreiung ihrer Tochter. Sie schließt sich dem Bündnis der Talbewohner an (nochmals nach UNITE fragen). Im Barako-Dorf findet Ihr zwei wichtige Gegenstände, die Ihr mitnehmen müßt: die Tasche mit den Zauberezutaten (sie liegt an der Feuerstelle in der Dorfmitte) und einen Speer (fast in jeder Hütte liegt einer herum).

Der Tyrannosaurus

Jetzt bleiben noch vier Stämme, die zu überreden sind: die Barrab, die Sakkhra, die Nahuatla und die Disquiqui. Letztere stellen eine sehr eigentümliche Bedingung an Euch (sprecht mit Häuptling Chafblum über UNITE und SHARPTOOTH). Vor dem Disquiqui-Dorf haust ein gefährlicher Dinosaurier, ein Tyrannosaurus Rex. Ihr sollt Euren Mut beweisen, indem Ihr dem Killer-Dino eine Glocke um den Hals bindet. Die Angelegenheit ist

Über der herrlich gezeichneten Landschaft vergißt man leicht die komplexe Geschichte. Die Atmosphäre ist unglaublich dicht!



zum Glück nur halb so gefährlich, wie sie sich anhört. Die Eingeborenen verraten Euch nämlich einen wichtigen Trick. Im Disquiqui-Dorf gibt es einen speziellen Kokos-Cocktail, der Plachta genannt wird. Davon trinkt man einen Schluck und bestreicht dann die Spitze eines Speeres mit dem Getränk. Plachta ist nämlich auch ein gutes Betäubungsmittel. Wenn man den präparierten Speer auf den Tyrannosaurus wirft, knickt dieser zusammen und schläft ein. Ihr müßt nur noch die Glocke um seinen Hals binden. Chafblum ist nun zufrieden und verspricht seine Hilfe beim Kampf gegen die Myrmidex.

Wilde Orchideen

Im Disquiqui-Dorf begegnet Ihr einem Mann namens Moctapotl (sprecht mit ihm über NAME, JOB, EXILE und UNITE). Er ist König der Nahuatla und lebt hier im Exil. Ein gewisser Huitlapacti hat ihn gestürzt. Wenn Ihr dafür sorgt, daß Moctapotl zurück an die Macht kommt, ist die Mithilfe der Nahuatla gesichert. Doch zunächst

kümmert man sich um einen anderen Stamm, die Barrab. Ihr Dorf liegt auf einem Felsen westlich der Disquiqui-Siedlung. Balakai (er ist sowohl Schamane als auch Häuptling der Barrab) hat eine Bitte an Euch. Sein Sohn Nakai ist schwer krank und kann nur mit einem besonderen Zaubertrank geheilt werden.

Für diesen Trank benötigt der Schamane allerdings die Wurzel einer Riesen-Orchidee. Die wächst auf einem hohen Felsplateau nördlich des Barrab-Dorfes (Great Mesa - siehe Karte). Wenn Ihr die Felshänge ein Stück hinaufklettert, kommt Ihr an eine scheinbar unüberwindbare Felsspalte. Hier muß man den Baum fällen (Granate benutzen), der dicht am Felsrand wächst. Er dient dann als Brücke. Ganz oben findet Ihr schließlich die Riesen-Orchidee. Sie ist aber mehr Tier als Pflanze und wird Euch mit ihren Fangarmen und dem großen Maul einige Zeit lang Widerstand leisten. Wenn man sie besiegt hat, steckt man die übrigbleibende Orchideen-Wurzel ein. Dann kehrt man zurück zum Schamanen Balakai. Der nimmt sie überglücklich in Empfang und schließt sich ebenfalls dem Bündnis gegen die Myrmidex an.

Blitz, Donner und ein verrückter Wissenschaftler

Als nächstes besucht man die Sakkhra. Häuptling Sysskarr erzählt Euch von Thunderer, einem Tyrannosaurus, der die Sakkhra seit geraumer Zeit bedroht (man redet mit Sysskarr über UNITE, THUNDERER und DRUM). Er bittet Euch, sein Volk von dieser Gefahr zu befreien. Thunderer ist nicht so einfach zu überwältigen wie der Dino bei den Disquiquis.

Das Monster haust in einer schmalen Schlucht nördlich des Great Mesas. Es gibt nur einen Weg, Thunderer zu töten. Über der Schlucht liegt ein großer Felsbrocken. Mit ein oder zwei gezielten Granatenwürfen (vorher abspei-

chern) fällt der Stein hinunter und erschlägt (wenn Ihr richtig gezielt habt) den Tyrannosaurus. Für Sysskarr ist es nun eine Ehre, beim Kampf gegen die Myrmidex dabei zu sein (berichtet über Thunderers Tod und fragt dann wieder nach UNITE). Jetzt müßt Ihr nur noch die Nahuatla auf Eure Seite bringen, indem Ihr den Thron an Moctapotl zurückgebt. Zuerst geht Ihr zum Palast in der Nahuatla-Stadt Tichticatl.

Der unrechtmäßige Machthaber Huitlapacti schickt Euch zu Zipactriotl, dem Schamanen. Anscheinend ist der in Tichticatl mächtiger als der König. Überraschenderweise ist der Schamane kein Eingeborener, sondern der verrückte Wissenschaftler Doktor Spector. Er spricht von einer verborgenen Stadt, von der übernatürliche Kräfte ausgehen. Diese Kräfte haben es Doktor Spector ermöglicht, die Nahuatla zu unterdrücken und König Moctapotl abzusetzen. Seinen Vorgänger, den Schamanen Oaxtepac, hält er im Gefängnis von Tichticatl gefangen (fragt Doktor Spector alias Zipactriotl über UNITE, AUTOMATONS, GLOW und SHAMAN).

Fist 'n' Kotls

Wenn Ihr Oaxtepac befreit, erklärt er, wie Moctapotl wieder den Thron besteigen kann (redet über NAME, CITY, HEAD und GEM). In der verborgenen Stadt Kotl (die Stadt, von der Doktor Spector erzählt) gibt es Mechanismen, die Doktor Spector kontrollieren.

Diese Mechanismen müssen zerstört werden. Oaxtepac teilt Euch ebenfalls mit, wo die Stadt Kotl liegt und wie Ihr sie betreten könnt. Auf dem Great Mesa, einem Hochplateau nördlich des Barrab-Dorfes, steht ein besonderer Steinsockel. Zu ihm paßt ein riesiger Edelstein, der zu einer bestimmten Tageszeit das Tor zur Stadt Kotl öffnet. Er dient quasi als Schlüssel. Besagten Edelstein trägt Ihr übrigens schon seit



einiger Zeit mit Euch herum. Darden hatte ihn gestohlen und schenkte ihn Aiela zu seiner geplanten Hochzeit, die bekanntlich nie stattfand.

Noch mehr Schätze

Bevor man sich auf den Weg zum GREAT MESA macht, geht man nochmal ins Schloß. In der Schatzkammer ist der Kopf einer goldenen Statue, der sehr bald Verwendung findet. Wenn man die Anleitung Oaxtepac befolgt und das Kotl-Tor öffnet, gelangt man in einen Vorraum mit einem weiteren, schwer verriegelten Tor. Davor steht eine Statue ohne Kopf. Was jetzt kommt, dürfte wohl klar sein. Man setzt den Kopf aus dem Schloß auf den Rumpf der Statue und erweckt sie so zu neuem Leben. Dann gibt man dem Automaton (die Statue ist ein intelligenter Roboter, der von den mittlerweile ausgestorbenen Kotl erschaffen wurde) das Gehirn (den blauen Edelstein, den Ihr von Fritz bekommen habt), worauf er die Tore zur Stadt öffnet (man fragt nach NAME, BRAIN, DEVICES, MYRMIDEX, WEAPONS, ARMOR, LOCATE und KATALKOTL). Auf dem zentralen Platz von Kotl steht ein gewisser Katalkotl. Er ist weder Mensch noch Tier, sondern ein in den Raum projiziertes Abbild seines Erschaffers.

Katalkotl

Katalkotl erzählt Euch die Geschichte von den Kotls und den Myrmidex (redet über NAME, KATALKOTL, JOB, STRANGER, KOTL, MYRMIDEX, HUMANS, POWER und AUTOMATONS). Einst fanden die Kotl einen MOONSTONE, dessen Energie sie zur Verwirklichung eines unterirdischen Paradieses (damit ist natürlich die Stadt gemeint) benutzten. Sie züchteten eine übergroße Ameisengattung (die Myrmidex), um die arbeitsfreudigen Geschöpfe für ihre Zwecke einzusetzen. Doch das Myrmidex-Projekt der

Kotl verlief anders als geplant. Die Myrmidex übernahmen nicht nur den Fleiß, sondern auch das kriegerische Verhalten ihrer Artgenossen und rebellierten bald gegen ihre Herren. In einer grausamen Schlacht wurde das Volk der Kotl ausgeradiert.

Die siegreichen Myrmidex bauten ihr eigenes Tunnelsystem und zogen sich mit dem MOONSTONE dorthin zurück. Seitdem blieb die Stadt der Kotl verlassen. An verschiedenen Stellen (siehe Karte "Die unterirdische Stadt Kotl") findet Ihr ein paar sehr effektive Waffen und Rüstungen, die die Kotl extra für den Kampf gegen die Myrmidex entwickelt haben (dazu gehören die Kotl shields, die black staffs und spezielle Granaten (device), die wie graue Zylinder mit grünen Rändern aussehen). Die stabförmigen weißen Kotl-Kristalle haben eine heilende Wirkung.

Einstürzende Altbauten

In der Nordhälfte der Stadt findet Ihr einen besonderen Kompaß. Er zeigt immer auf den Ausgang der Stadt. Wenn man Waffen, Kotl-Kristalle und den Kompaß eingesammelt hat, betritt man den Kontrollraum. Dort werdet Ihr bereits von Doktor Spector erwartet. Er steht auf einer halb zerstörten Brücke, die über einen Lavastrom führt und blockiert den Zugang zu den Kontrollgeräten. Ein seltsames Energiefeld, das Spector umgibt, macht es unmöglich, ihn aus dem Weg zu räumen. Es besteht aber zum Glück noch eine andere Möglichkeit, an die Kontrollgeräte heranzukommen. Dazu muß man die Teleportfelder innerhalb der Stadt benutzen.

Wenn Ihr die Schalttafel am Süden des Raumes zerstört habt (es genügt ein gezielter Schuß aus sicherer Entfernung), kommt Doktor Spector zu sich und flieht mit Euch aus der einstürzenden Stadt (geht unbedingt auf direktem Weg über die Brücke zum Ausgang!).

Trommelwirbel

Wenn man wieder an der Erdoberfläche ist, geht man gleich weiter nach Tichticatl. Dort wird man von Moctapotl empfangen. Der König ist Euch natürlich sehr dankbar und tritt als letzter der zehn Häuptlinge von Eodon der Allianz bei (Ihr müßt mit Moctapotl über UNITE sprechen). Jetzt erinnert man sich an die Geschichte von Oloro, wie er damals eine Trommel benutzt hatte, um alle Stämme zusammenzurufen. Tuomaxx, ein Disquiqui, ist in der Lage, so eine Trommel herzustellen. Ihr trefft ihn am Hill of the Drum (siehe Karte zu "Das Tal von Eodon"). Für die Trommel benötigt er ein paar Knochen und ein Tierfell. Das Fell habt Ihr schon seit Spielbeginn bei Euch (ich meine das aus dem Kurak-Dorf)

Die Rippenknochen liegen meistens auf dem Hill of the Drum herum. Andernfalls findet Ihr sie auf jeden Fall beim Dinosaurier-Friedhof. Tuomaxx macht Euch die Trommel (man redet mit ihm über NAME, DRUM, LARGE, REALLY und BIGGEST). Und dann trommelt Ihr (bzw. der Avatar).

Kampf den Myrmidex

Ihr trommelt und trommelt, bis sich sämtliche Eingeborenen um den Hill of the Drum versammelt haben. Dann geht es gemeinsam zum Kampf gegen die Myrmidex (das Spiel wird direkt im Tunnelsystem der Riesenameisen fortgesetzt). Als erstes müßt Ihr Euch bis zur Kammer mit dem Moonstone und der Ameisenkönigin vorkämpfen. Dabei solltet Ihr die Waffen aus der Stadt Kotl verwenden - sie haben eine enorme Durchschlagskraft. Die Kotl-Granaten zum Beispiel versprühen bei ihrer Explosion ein Insektizid, das alle Myrmidex Ameisen in der Umgebung tötet. Die Ameisenkönigin hält natürlich mehr aus. Wenn Ihr sie und den Moonstone vernichtet habt, ist das Spiel gelöst! □

Hannes Kruppa

ASM-Generalkarte

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 786 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 492 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5 401217.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 878 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (0421) 30 23 45

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0471) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy Shop GmbH, Bornstr./Ecke Missundestr., 4600 Dortmund 1.

Dynatex, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Breckenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Laestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaar, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 7 41 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

international Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselehn, Werninger Straße 45, 5860 Iselehn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

INSERTENVERZEICHNIS

BOMICO.....	2, 132
DMV.....	73
FUNNY-SOFTWARE.....	15
HEIDAK.....	66, 67
STARBYTE.....	131
TRONIC-VERLAG.....	17, 21, 31, 77, 101, 123, 125
VIRGIN GAMES.....	105

W-6000

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. 0 69/8 00 47 03 - 99

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hayerswerda.

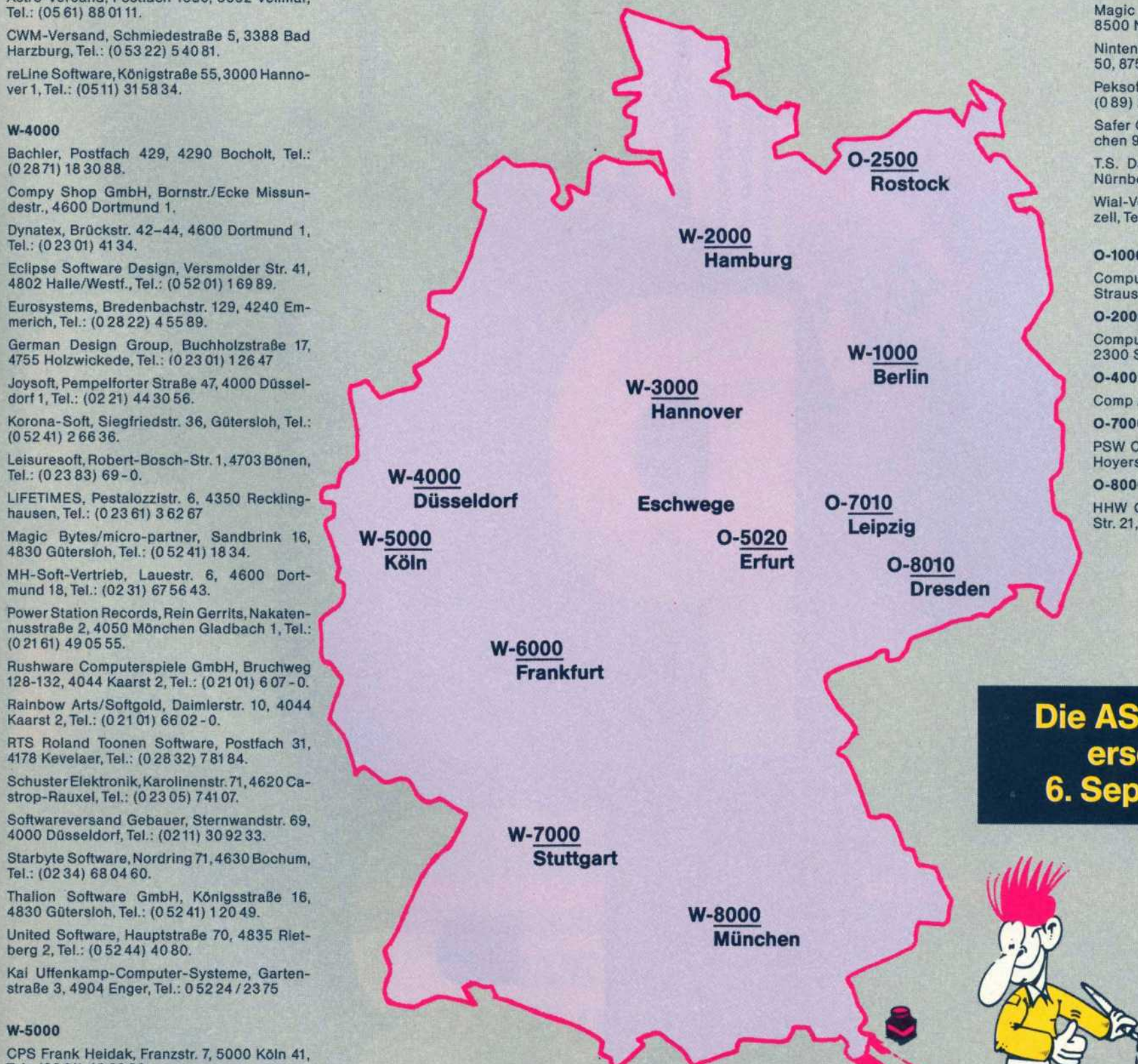
O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gohliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: 0 53 / 25 13 32.

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.



**Die ASM-Special 13
erscheint am
6. September 1991**





JETZT ABONNIEREN!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

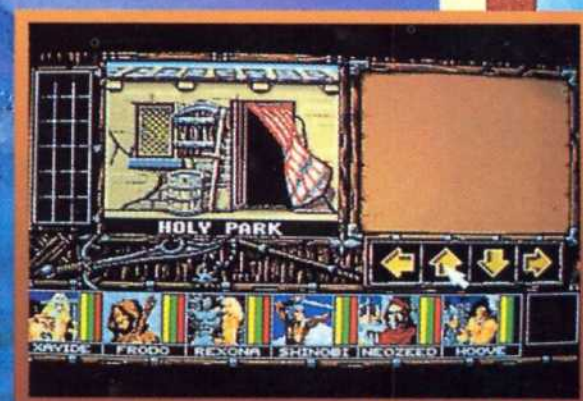
Bitte Bestellkarte benutzen!

SUPER

- Regelmäßig neueste Infos
- Direkt ins Haus
- Preisvorteil

ABO

SPIRIT of ADVENTURE



SCREENSHOTS: AMIGA

MAR 90

**EINE ALTE RELIGION,
EINE FURCHTBARE DROGE, EINE GEWALTIGE MACHT
... DER KAMPF BEGINNT ...**

AMIGA

ATARI

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/62067

C 64

PC

HYDRA

Im 21. Jahrhundert muß Feuer mit Feuer gelöscht werden.

Nichts wird vor den heimtückischen Terroristen sicher sein, die die Himmel und die Meere regieren.

Wenn ein höchst empfindliches und streng geheimes Paket absolut sicher durchgebracht werden soll, dann gibt es nur einen, der für diesen Job geeignet ist - SIE.

Tarnname: HYDRA

Weltuntergangsmaschinen, Kronjuwelen, mutierte Virusarten - all das muß an Bord Ihres Spezialflugzeuges geladen und an den nächsten Bestimmungsort transportiert werden.

Ihre Missionen werden Sie um die ganze Welt führen; aber das wird keine reine Vergnügensreise werden! Sie müssen die extrem hohe Geschwindigkeit und die Feuerkraft Ihres Hydraflugzeuges so einsetzen, daß Sie durch feindliche Düsenkier, Hubschrauber, Boote, Luftschiffe und Luftkissenfahrzeuge gelangen. Und um Ihnen das Leben wirklich schwer zu machen, versteckt sich ein Terroristensöldner, genannt "The Shadow" ("Der Verfolger"), hinter jeder Ecke, der scharf darauf ist, Ihre kostbare Fracht zu stehlen.

Aufregung, die Ihr Herz zum Klopfen bringt; eine explosive Handlung, die losgeht und ein ausgezeichneter Sound und tolle Grafik - das alles bietet Ihnen Hydra!

- Ein ausgezeichnetes Heilmittel gegen die Sommermelancholie!
- Nach dem erfolgreichen Münzautomatenspiel!
- Verblüffende Schnelligkeit und Grafik!

Das gab's noch nie!

Bomben-Preise für alle neuen Spielhallen-Umsetzungen von TENGEN

49,- DM Amiga, Atari ST, PC

39,- DM PC

Ab sofort zu haben!

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

BONMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BONMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BONMICO**

Am Südpark 12, 6092 Kalsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

DOMARK