



aktuelle software markt

Sonderausgabe Nr.18 1992

öS 80

Sfr 9,80

hfl 12,90

lit 8800

DM 9,80

SPECIAL

über
130
Seiten

LÖSUNGEN:

- KING'S QUEST 6
- SHERLOCK HOLMES
- CURSE OF ENCHANTIA
- KYRANDIA
- LAURA BOW 2
- HEXUMA

ASM • Alles über Computer- & Videospiele • Tips & Lösungen

Strategie: Die 120 besten

Spiele

PLUS:

- QUEST FOR GLORY 3
- GATEWAY
- LEATHER GODDESSES OF PHOBOS ...



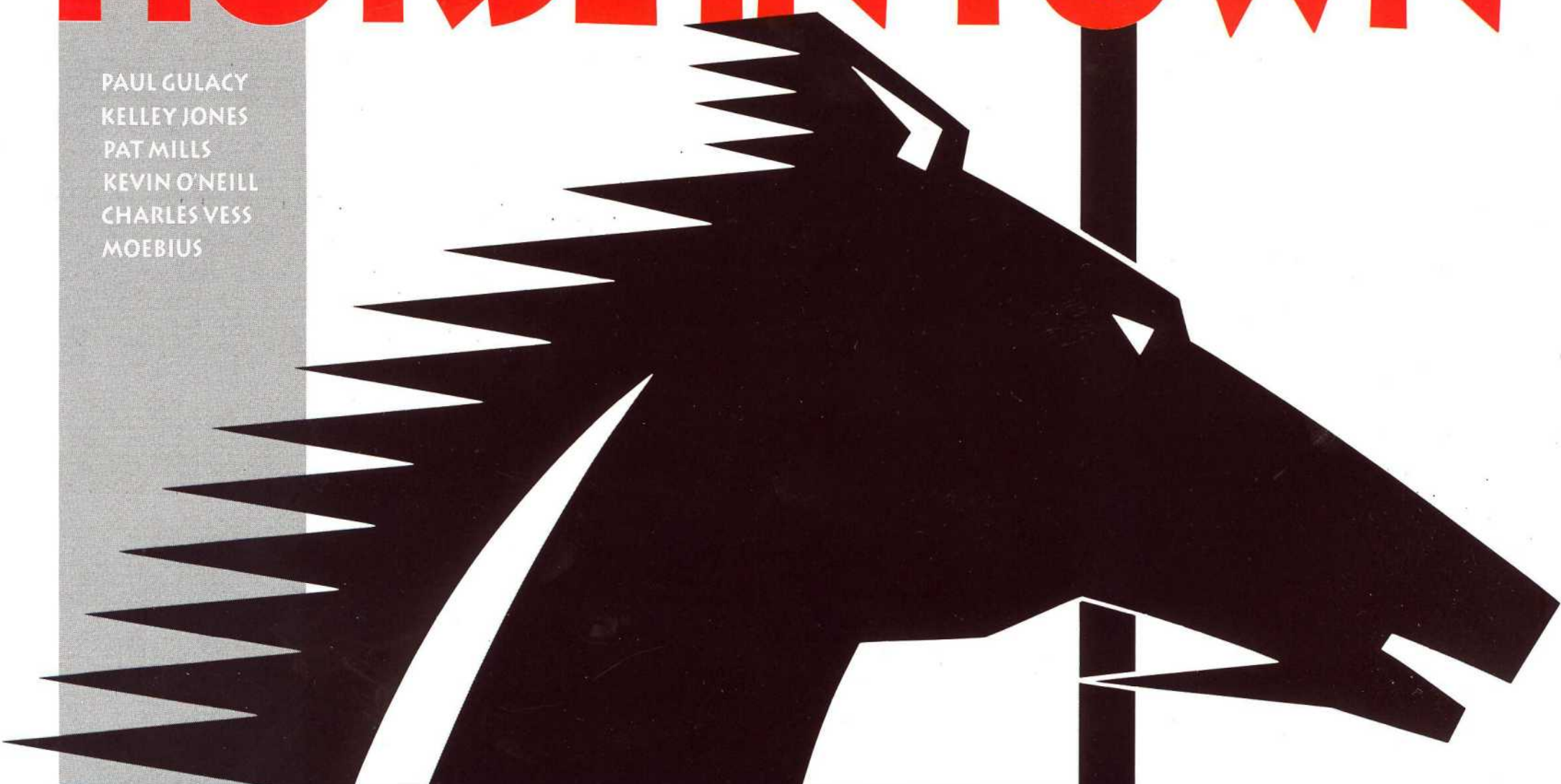
CONCRETE
DHP
MARSHAL LAW
NEXT MEN
CHEVAL NOIR
THE MASK
STAR WARS
INDIANA JONES
THE THING
TERMINATOR
JAMES BOND
HARDBOILED
JOHN BOLTON
BRIAN BOLLAND
JOHN BYRNE
GEOF DARROW
PAUL CHADWICK
JOHN HIGGINS
CAM KENNEDY
DOUG MOENCH
MATT WAGNER
DAVE GIBBONS
EDDIE CAMPBELL
DAN BARRY
FRANK MILLER



INTERNATIONAL

THERE IS A NEW HORSE IN TOWN

PAUL GULACY
KELLEY JONES
PAT MILLS
KEVIN O'NEILL
CHARLES VESS
MOEBIUS



BACK THE WINNER! GO DARK HORSE!

Too sexy?

Right said Alexander, schickt den ollen Graham in Pension,
greift sich die hoheitliche Hütte von Daventry ab und verzieht sich
sodann mal eben auf die Grünen Inseln. Viel zu sexy für den Thron?

Wird es ein königlicher Vergnügungstrip mit Femme fatale?

Zumindest Prinz Charles ließe grüßen!

Auch Rex soll sich eines besonderen Schicksals fügen,
landet er prompt auf einem Planeten, der von matriarchalischen
Amazonen nur so wimmelt.

Trotz kurvenreicher Gegend fühlt sich dieser für derlei Anmache
schärfster Damen einfach... viel zu sexy.

Joey's Bar. In dieser Pinte beginnt die größte bekannte Vereitelung
einer sexistischen Revolution auf der Erde. Die 'Ledergöttinnen' -

Mädchen von Phobos und viel zu sexy für das Leder,
haben einen sehr extravaganten Plan...

wie ursprünglich auch 'ne kesse Hexe mit Pechvogel Brad,
der sich schon als leibliche Ingredienz ihres wavigen Zaubercocktails
sah. In Ketten an die Wand geschmiedet fand sich dieser
für 'ne Suppe doch wohl...

Richtig! Wesentlich unrichtiger wäre die Annahme,
daß der Befreiungskämpfer von Shapeir sich heute nun wirklich zu
sexy findet, um bei den Unruhen in Tarna, dem Zentrum von
East Fricana, den Leopardennägeln ein gehöriges Pfund
auf die Nase zu geben.

Laura hingegen - sie wäre zu sexy, ja viel zu sexy für den Job:
Ihre journalistische Recherche für eine New Yorker Gazette inside
der Noblesse in Town läßt sie auf ein Mordsding stoßen -
und so'ne Story hat ihren Preis...

...wie übrigens auch dieses Special; beinahe 'too sexy',
und verdammt up to date - genau das richtige, um spielend
ins neue Jahr zu rutschen. Wir wünschen Euch was.

Right said Achim, Annette, Antje, Heiner, Jens, Jürgen,
Klaus, Marc, Marcus, Martin, Mathias, Michael & Michael,
Ralf, Stefan, Tom, Uli, Wolfgang und...

(Matthias Siegk)



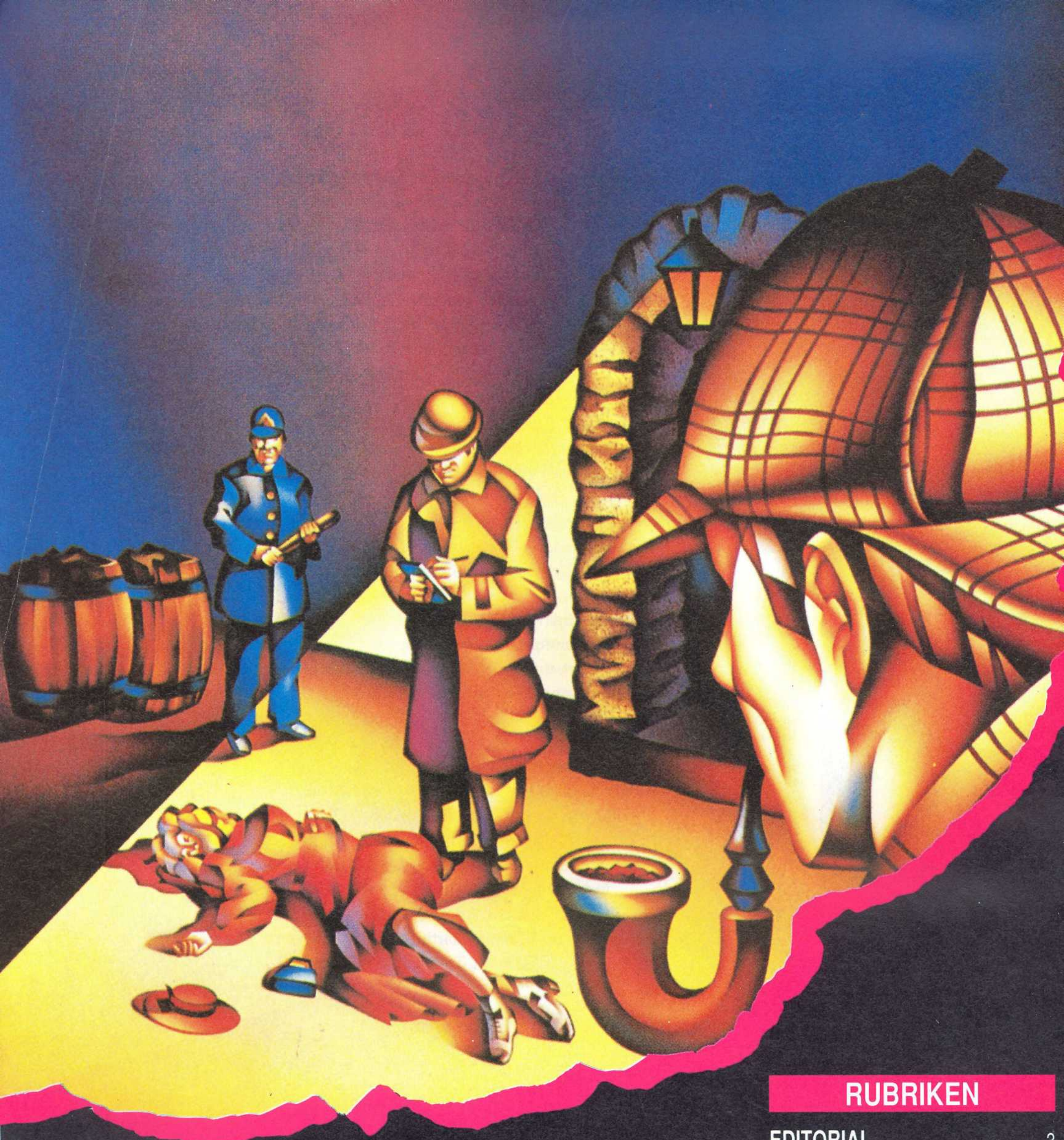


Illustration: Electronic Arts

RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
GEWINNER (SPECIAL 17)	5
NEWS	21
COMIC	119
TIPS & TRICKS	94
LEMMINGS-WETTBEWERB!	103
RAGNAROK-WETTBEWERB!	105
USER-REPORT	109
ASM-BAZAR	111
GENERALKARTE/ INSERENTENVERZEICHNIS	129

INHALT

KOPFNÜSSE/KARTEN

KING'S QUEST VI	
HEY, HIER KOMMT ALEX...	6
CURSE OF ENCHANTIA	
IM TIEFEN TAL DER BÖSEN HEXE	16
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	
SKALPELL AM ABEND	24
GATEWAY	
DAS VERMÄCHTNIS DER HEECHEE	34
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	
DIE GÖTTINNEN MÜSSEN VERRÜCKT SEIN	46
KYRANDIA – FABLES & FIENDS	
UNTERWEGS IM ZAUBERWALD	52
LAURA BOW II	
DAGGER OF AMON RA	58
HEXUMA	
DAS GRAUEN SCHLEICHT UM HAWTHORNES HAUS	72
DAS SCHWARZE AUGE	
DER KAMPF UM DIE SCHICKSALSKLINGE	84
QUEST FOR GLORY III	
WELCOME TO THE JUNGLE	114
REX NEBULAR	
STRESS ZWISCHEN DEN STERNEN	124

SONDERTEIL

KOPFARBEIT	
DIE 120 BESTEN STRATEGIESPIELE	100

POSTER

KYRANDIA	65
CURSE OF ENCHANTIA	66

Die Winner aus ASM-Special 17

ULTIMA-Wettbewerb:
Die richtige Antwort lautet:
'Richard Garriott'

Mike Bachmann, CH-6020 Emmenbruche, Jörg Liersch, 2820 Bremen 70, Cornel Beckeru, 4630 Bochum, Christoph Prothmann, O-2300 Stralsund, Peter Nürnberger, 6128 Höchst 3.

**Herzlichen
Glückwunsch!!!**

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Helmuth Schmitz

VERLAGSLEITER

Stefan Ritter

CHEFREDAKTEUR

Matthias Siegk (mats, verantw.)

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Ulrich Mühl (uli)

REDAKTION

Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man),
Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus),
Martin Klugkist (mkl), Heiner Stiller (hs),
Michael Suck (msu), Klaus Trafford (kate)

COVER

Mark Bromley

LAYOUT

Annette Braun (Ltg.)

COMIC

Stefan Bayer, Mathias Neumann

FREIE MITARBEITER

Wolfgang Fröde, Jens K. Kiel, Ralf Kleinfeld,
Jürgen Rinker

FOTOS

Bavaria Bildagentur (1), Bildagentur Mauritius (3),
Pompecki (1)

ANZEIGENLEITUNG

Britta Fiebig

ANZEIGENVERKAUF

Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000
München 82, Tel: (089) 439 10 87, Fax: (089)
439 10 80

Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter
Schätzle, Ilona Sehm

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.6, ab
1. Januar 1992

REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: Huson European Media, Gerald Rhoades
Brown, 10/11 The Green Business Centre, The
Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL,
Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-
469996

ANZEIGENVERWALTUNG

Anja Seiler (Ltg.), Sybille Schwanz, Tel: (05651)
929 915, Fax: (05651) 929 944

PRODUKTION

DMV-Verlag,
3440 Eschwege

REPRODUKTION

Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesba-
den, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuch-
handel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben) Inland
DM 35,-, Ausland DM 42,-
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
Tel.: 05651/929 904

BANKVERBINDUNG

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur
mit Euroscheck zu zahlen.

SONDERDRUCK-DIENST

Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe
sind auch in Form von Sonderdrucken
erhältlich. Anfragen an: Anja Seiler,
Tel.: (05651) 929915, Fax: (05651) 929 944

VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870,
3440 Eschwege
Telefon (05651) 929 901
Telefax (Verwaltung) (05651) 929 940
Telefax (Redaktion) (05651) 929 941
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929-0001

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schrift-
licher Genehmigung des Verlages. Für unver-
langt eingesandte Manuskripte und Fotos kann
keine Haftung übernommen werden.



Prinz auf Freiersfüßen

Hey, hier kommt Alex....

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben. Insbesondere dann, wenn es sich um Prinz Alexander, königlichen Sproß aus dem Hause Daventry, handelt. Was der bei der Suche nach seiner Angebeteten Cassima im Lande der Grünen Inseln so alles durchmachen mußte, sei nun beschrieben.

Es gibt bei King's Quest VI zwei Wege, um ans Ziel zu kommen. Einen relativ schnellen und einfachen, bei dem aber gut die Hälfte aller Rätsel (*und damit auch die Probleme der Grünen Inseln*) ungelöst bleiben, und einen etwas komplizierteren, der nicht nur ein wirkliches Happy End liefert, sondern auch durch neue Schauplätze und mehr Gags belohnt. Der folgende Lösungsweg beschreibt zunächst den Schnelldurchlauf, wobei allerdings schon an einigen Stellen Aktionen getätigt werden, die eigentlich erst für den zweiten Weg notwendig sind. Die anderen Aktionen werden nach dem Finale des ersten Teils beschrieben, wenngleich man (*wenn man sicher ist, den harten Weg gehen zu wollen*) seinen Wege schon in der Anfangsphase optimieren könnte. Die Wege sind natürlich aus *allwissender* Perspektive beschrieben - normalerweise muß man öfters erst einen schmerzlichen Abgang machen um zu wissen, wie man richtig vorgeht...

Schiffbruch

Nachdem Prinz Alex aus seiner Ohnmacht erwacht ist, untersucht er natürlich zunächst die nähere Umgebung. Dabei findet er im Sand seinen **Siegelring** und unter der Planke in einer Truhe eine **Münze**, ein recht solides Startkapital. Weiter im Norden fällt ihm sofort das Schloß auf, wo es ihn als Prinzen natürlich sofort hinzieht. Nach einem aufschlußreichen Gespräch mit den Wachen und dem Vorzeigen seines Siegelrings erhält Alexander auch prompt eine Audienz - und eine gehörige Abfuhr. Innerlich kochend schwört Alex, daß er wiederkommen

werde, und macht sich an die Erkundung des Dorfes.

Nachdem er sich beim Pfandleiher kurz vorgestellt hat (*bei Vorstellungen im Dorfe kann der Siegelring gute Dienste leisten*), beschließt Alex, etwas für seine Bildung zu tun und beim Buchhändler vorzusprechen. Auch hier eine freundliche Vorstellung und einige Informationen, anschließend sieht sich Alex im Laden um. Neben der Türe liegt ein recht **langweiliges Buch**, das ihm der Händler umsonst überläßt. Beim Durchstöbern der Regale fällt ihm ein Buch mit Liebesgedichten auf, aus dem sich ein **Blatt mit einem Gedicht** löst, das er behalten darf. Nach einem Blick auf das **Zauberbuch** auf der Theke und das Buch auf dem Lesetisch verläßt Alexander den Laden und spricht draußen kurz mit dem Lampenhändler.

Anschließend beobachtet er weiter westlich, wie eine lokale Schönheit von ihrer Stiefmutter gepiesackt wird und statet dann dem Fährmann einen Besuch ab. (*Vor dem Betreten der Fähre wird Alex zum ersten Mal von dem Djinn des Vizirs zu einer unüberlegten Aktion verführt - das passiert noch öfters im Spiel und man sollte auf die Vorschläge der entsprechenden Herrschaften nicht unbedingt eingehen...*) Nachdem sich Alexander beim Fährmann ordnungsgemäß vorgestellt hat, erhält er von ihm weitere Informationen und eine **Hasenpfote**. Dank der Hinweise des Fährmanns kann Alex beim Pfandleiher im Tausch gegen den Siegelring eine **Zauberkarte** erwerben, auch kann er die Münze aus der Truhe gegen einen Gegenstand nach Wahl aus dem recht begerzten Vorrat erstehen - praktischerweise mit Rücknahmegarantie. Für's erste entscheidet sich Alex für die **mechanische Nachtigall**, auch läßt er einen **Pfefferminzdrops** mitgehen, die der Händler in einem Glas auf der Theke aufbewahrt. (*Hier wird zum ersten Mal die Identität des Mannes in der schwarzen Robe enthüllt, und wer es bis jetzt noch nicht geschnallt hat: Am verräterischen Glitzern in den Augen läßt sich der Djinn jederzeit erkennen.*)

Inselhüpfer

Jetzt ist es an der Zeit, die Zauberkarte erstmals auszuprobieren, was natürlich nur am Strand oder an den Docks möglich ist. Der erste Ausflug führt Alexander auf die **Isle of the Sacred Mountain**. Dort schnappt er sich die **stinkende Blume** und die **schwarze Feder** und teleportiert wieder zurück zur **Isle of the Crown**.

Wer will, der kann sich zuvor gleich an das Erklimmen der **Klippen der Logik** machen, diese Tätigkeit ist der

entnehmen, die Übersetzung sollte auch nicht allzu schwer fallen. Bei der Sache mit den *vier Tugenden* ist der entsprechende Abschnitt zu finden, wo zu jeder Tugend ein Repräsentant genannt wird. Zu diesen ist dann der passende Buchstabe aus dem Alphabet zu suchen und einzutippen - eventuell Reihenfolge beachten!

Es empfiehlt sich, am besten nach jedem Schritt abzuspeichern, da die Absturzgefahr (*für Alexander*) recht groß ist. Hat man die Klippen erstmal geschafft, braucht man nur noch in ei-

tität überprüfen möchte - Dank der Ausrüstung kein Problem: 'Zwerg Nase' bekommt die Stinkeblume vorgehalten, 'Zwerg Ohr' darf sich an der Nachtigall erfreuen und 'Mr. Zunge' schleckt am Pfefferminzbonbon. Der 'Greifer' überprüft die Gefühlsechtheit der Hasenpfote und für das 'Auge' macht sich Alex mit der Tinte unsichtbar. Die Herrschaften sind zufrieden und ziehen ab, Alexander kann sich nun frei auf der Insel bewegen. Als erstes kümmert er sich um die Auster mit Schlafstörungen: Nachdem er ihr aus dem langweiligen Buch vorgelesen hat, beginnt sie einzunicken und Alex kann sich die **Perle** greifen. (*Dies ist die Vorarbeit zu einer der wenigen wirklich optionalen Aufgaben im Spiel, aber ein netter Gag.*)

Den **Bücherwald** lässt Alex zunächst rechts liegen und begibt sich durch den **Sumpf**, in dem er sich schon mal eine **Flasche Milch** vom entsprechenden Baum pflücken kann, in den **Garten**. Dort schnappt er sich schnell einen Kopf **Eisberg-Salat** und geht zurück zum Strand, um sofort zur **Isle of the Beast** zu reisen. Dort sorgt der Salat für Abkühlung im Teich, den Alex nun unbeschadet durchqueren kann. Dahinter kann er sich die am Baum hängende **Laterne** greifen und ein Bild weiter einen **Ziegelstein** ergattern - ein weiteres Vorgehen ist vorerst tödlich...



▲ Trügerische Idylle

größte Teil der Kopierschutzabfrage und recht nervig! Vielleicht sollte man diese Aufgabe tatsächlich zu einem möglichst frühen Zeitpunkt erledigen - man kommt zwar oben noch nicht weiter und sollte anschließend wieder zum Strand hinunterklettern, hat die Sache dann aber hinter sich und kann sich mehr am Spiel erfreuen.

Noch einige Tips zu diesem Abschnitt: Die Antworten auf die Fragen sind im Abschnitt über die *Isle of the Sacred Mountain* und die *Old Ones* zu finden. In zwei Fällen reicht es, die passenden Worte im Klartext im Handbuch zu finden und die passenden Buchstaben zu drücken. Bei einem anderen Rätsel ist die Reihenfolge der zu drückenden Knöpfe einem Gedicht zu

nem Bild die Stufen von Hand zu erklimmen, der Rest geht dann automatisch. Aber auch da besteht im oberen Drittel noch tödliche Absturzgefahr...

Auf der *Isle of the Crown* beobachtet Alexander, wie der Pfandleiher Müll vor seinem Haus in die Tonne schüttet. Den durchsucht er auch prompt und findet ein Fläschchen, das sich nach genauerer Untersuchung als **unsichtbare Tinte** erweist. Und somit wäre Alex reif für die **Isle of Wonder**, die er als nächstes besucht.

Alex im Wunderland

Dort erwartet ihn zunächst ein nettes Empfangskomitee, das seine Iden-

Gefiederter Liebesbote

Es geht zurück zur *Isle of the Crown*, wo Alex im Buchladen Jollo, den königlichen Clown, trifft. Von ihm erfährt er von einer Nachtigall, die als Bote für die Korrespondenz mit Cassima dienen könnte. Also schaut Alex mal bei dem großen Baum vorbei und kann mit Hilfe der mechanischen Nachtigall tatsächlich einen echten Flattermann anlocken. Da man sich standesgemäß einführen möchte, tauscht Alexander zunächst die Perle gegen seinen alten Siegelring und die mechanische Nachtigall gegen die **Flöte**.

Beim Baum übergibt er dem Piepmatz zunächst den Siegelring, der ihn

auch prompt zu Cassima transportiert und eine **Haarschleife** zurückbringt, in der bei genauerer Untersuchung noch eine **Strähne von Cassimas Haar** zu finden ist. Da die Sache geklappt hat, schickt Alex auch gleich noch das Liebesgedicht hinterher und erhält dafür eine Nachricht von Cassima, in der sie sich eine kleine Waffe wünscht - mal schauen, wo man sowas herbekommt...

Aber zunächst geht es nochmals auf die *Isle of Wonders*, dort ist es so gemütlich. Im Garten schnappt sich Alex zunächst die **verfaulte Tomate** und riskiert anschließend einen Blick durch das **Loch-in-der-Wand**. Beim Versuch, diese praktische Teil mitzunehmen versteckt es sich zwar hinter den Blumen, nach einer Aufforderung zum Tanz und etwas Flötengedudel lässt es sich jedoch willig greifen. Neugierig öffnet Alex das Tor zum **Schachland** und wird dort alsbald von den beiden Königinnen begrüßt. Zwar kann er ihren Disput nicht schlichten, erhält aber weitere Informationen über die Gründe, warum sich die Inselvölker im Clinch befinden und kann nach dem Ende des Gesprächs das **rote Tuch** der Königinnen aufheben. Es geht zurück zur *Isle of the Crown*, wo Alex die Flöte gegen das **'Feuerzeug' (Tinder Box)** eintauscht und zur *Isle of the Sacred Mountain* weiterreist.

Engel und Katakomben

Spätestens jetzt führt kein Weg mehr an den *Cliffs of Logic* vorbei. Oben angekommen, sollte man tunlichst die Finger von dem Giftbusch lassen, aber ruhig in die **Höhle** neben dem Busch klettern. Nachdem mit dem Feuerzeug für Licht gesorgt wurde, findet Alexander den Zugang zu einem weiteren Teil der Höhle und dort in einer sonnigen Öffnung einige **Pfefferminz-Blätter**. Mehr gibt es hier nicht, also wieder raus aus der Höhle und in Richtung Norden marschiert zum Eingang zur Stadt der *Winged Ones*. Dort wird Alex zum lokalen Königspaar geführt und erhält von ihnen den Auftrag, de-



▲ **Seltsamer Garten**

ren Töchterchen aus den **Katakomben** zu befreien und den dortigen Minotaur zu beseitigen.

Hat man alle benötigten Gegenstände bei sich, wird man sofort zu den Katakomben gebracht, ansonsten erhält Alex nochmals eine Chance zur Suche und wird an den Strand gebracht, um mit besserer Ausrüstung zurückzukehren. In den Katakomben gilt es, zunächst ein nettes, kleines Labyrinth zu erforschen. Nicht sonderlich kom-

plex, aber an einigen Stellen mit bösen Fallgruben versehen. Der Westteil des ersten Levels ist uninteressant, also tappt Alex zunächst in nördlicher Richtung, bis eine Abzweigung nach Osten kommt. Der folgt er in östlicher Richtung und biegt dann nach Norden ab zu einer Grabkammer, in der ein **Totenschädel** zu finden ist. Wieder zurück zur ersten Abzweigung und weiter nach Norden und Westen in den **Raum mit den Bodenplatten**.



▲ **Die Hoheiten geben sich die Ehre**

Hier kann ein falscher Schritt tödlich sein, aber der richtige Weg wird im Handbuch beschrieben. *(Wichtig ist es, den Weg mit der nördlichsten Rosenplatte zu beginnen. Es kann sein, daß der, der nicht alle benötigten Gegenstände bei sich hat, so oder so abgeschossen wird, daher nochmals zur Kontrolle: Benötigt werden der Ziegelstein, das Feuerzeug und das rote*



▲ Bessernichtnachmachen...

Tuch.) Hat Alex diesen Raum überlebt, kommt er zu einer weiteren Abzweigung. Im Westen gibt es nur fiese Fallen, also weiter nach Norden, wo ein **Schild** an der Wand hängt und natürlich sofort eingesackt wird. Und immer weiter geht es Richtung Norden und dann nach Westen bis zu einer Grabkammer, wo Alex einem Skelett zwei **Münzen** abnehmen kann. Es geht wieder zurück bis zur Abzweigung

nach Osten. In dem folgenden Raum befindet sich eine fiese Falle, die nur mit dem Ziegelstein entschärft werden kann. Ist dies geschafft, latscht Alex weiter nach Osten, dann nach Norden und wieder nach Osten - und wird recht unsanft in die zweite Ebene der Katakomben befördert.

Dem Minotaur auf der Spur

Hier muß Alexander mit dem Feuerzeug erst mal für Durchblick sorgen. Danach geht es zunächst westwärts bis zur zweiten Abzweigung nach Süden, diese wird genommen bis es nicht mehr weiter geht und von dortaus nach Osten. Hier hört Alex sehr deutlich das Toben des Minotaur und entdeckt mit Hilfe des Loch-an-der-Wand den geheimen Eingang zum Versteck des Minotaur. Der schnellste Weg dorthin führt zurück zum Anfangspunkt der zweiten Ebene, dann immer nach Süden, dann nach Westen bis zur ersten Abzweigung nach Norden, die genommen wird.

Schon bald steht Alex vor dem Eingang, der sich durch Druck auf den Wandteppich öffnet. Dahinter treibt der Minotaur gerade 'Schapernack' mit der Königstochter und ist recht erbost

über die Störung. In bester Matedorentradition kann Alexander den Minotaur mit dem roten Tuch dazu überreden, sich in die Lavagrube zu begeben. Alexander befreit das Töchterlein, erhält von ihr einen **Dolch** zur Belohnung und bekommt von 'Queen Mom' und 'King Dad' eine Audienz beim örtlichen Orakel. Dieses weist ihn darauf hin, daß es mehrere Wege gibt, um ans Ziel zu kommen, und daß zwei ruhelose Seelen darauf warten, ihn bei der Rettung Cassimas zu unterstützen. Als Abschiedsgeschenk gibt es noch ein Fläschchen mit **Heiligem Wasser**, danach geht es wieder zurück zum Strand.

Neue Schauplätze

Als kleiner Nebeneffekt des Besuches ist jetzt eine neue Insel auf der Karte erschienen, die Alex natürlich sofort besucht. Auf der **Isle of the Mists** findet Alex im **Dorf der Druiden** eine **Sichel**, die an einem der Häuser hängt, auch die **Kohle** in der Feuerstelle reizt zum Mitnehmen. *(Auf eine weitere Erkundung der Insel sollte Alex zunächst verzichten, das ist einfach gesünder...)*

Weiter geht es auf der *Isle of the Beast*. Mit dem Schild kommt Alexander unbeschadet an der Statue vorbei, im Garten pflückt er zunächst eine **weiße Rose** und schlägt sich dann mit der Sichel durch das Gestrüpp, um zum Schloß des *Beast* zu gelangen. Dieses begrüßt ihn zunächst unfreundlich und unterrichtet ihn dann, daß Alex selbst zu einem *Beast* werden würde, wenn er nicht schnellstens eine heiratswillige Dame für das *Beast* aufreiben könnte. Und da das **Beast** gar nicht so biestig ist, spendiert es Alex noch seinen **Ring**, auf daß er irgend eine Schönheit becircen könne.

Da war doch noch das Mädels auf der *Isle of the Crown*, die es hier bestimmt nicht schlechter hätte, als unter der Fuchtel ihrer Stiefmutter. Und tatsächlich: Nachdem Alexander sie mittels der Rose 'angemacht' und ihr den Ring überreicht hat, willigt sie ein. Gemeinsam kehren sie zur *Isle of the Beast*



▲ Audienz bei den 'Winged Ones'



▲ Gesichtskontrolle ...

zurück, wo es ein zweites kleines Happy End gibt. Das *Beast* hat seine *Beauty*, und damit Alex nicht leer ausgeht, erhält er vom *Beast* einen **Handspiegel** und von der *Beauty* ihre alte **Bedienstetenkleidung**. Auf den ersten Blick nicht viel, aber das junge Glück sollte Alexander Lohn genug sein.

Der einfache Weg

Und nun entscheidet sich, welchen Weg Alexander gehen will. Am einfachsten ist es natürlich, auf der *Isle of the Crown* nochmals die mechanische Nachtigall zu organisieren und sich nach Anlegen der Bedienstetenkleidung als 'Prinzessin Alexandra' in die Putzkolonne und somit in den Palast einzuschleichen. Dort legt Alexander die Klamotten wieder ab, wirft einen Blick durch das Schlüsselloch des Thronsaales und geht dann die Treppe im Westen hinauf.

Der dortige Gang wimmelt zwar von Wachen, aber Alexander kann sich gut hinter der Säule verstecken und mit der Nachtigall die Wachen für längere Zeit ablenken. Diese Zeit nutzt er, um das Bild von der Wand und den **Nagel** dahinter zu nehmen. Mit letzterem öffnet er die Truhe im Schlafzimmer des

Vizir und besorgt sich von dort einen **belastenden Brief** und riskiert auch noch einen Blick in das kleine Kästchen auf dem Tisch. Anschließend kommen Nagel und Bild im Gang wieder an die Wand und Alexander nimmt sich die übrigen Türen auf der Etage vor. Das Arbeitszimmer des Vizir ist verschlossen, aber hinter der nächsten verschlossenen Tür befindet sich Cassima, und Alexander kann ihr neben etwas Trost auch den Dolch geben.

Showdown

Kaum ist dies geschehen, kommen auch die Wachen zurück und Alexander sollte sich nochmals schleunigst hinter der Säule verstecken. Anschließend geht es wieder zurück in die Eingangshalle, wo Alex von der Leibwache des Königs gestellt wird. Der belastende Brief überzeugt Saladin von den guten Absichten Alexanders und beide unterbrechen die Hochzeit, um Klärung zu fordern. Auf den ersten Blick scheint Cassima gewillt zu sein, den Bund der Ehe einzugehen, aber als Alexander ihr den Spiegel zeigt, verwandelt sie sich wieder in den Djinn.

Das böse Spiel des Vizir ist entlarvt, der Übeltäter flieht und wird von Alexander bis in den Turm verfolgt. Der Vizir will sich die Finger nicht schmutzig machen und hetzt den Djinn auf Alexander. Aber unser Prinz hat allerdings schon früher mitbekommen, daß der Djinn eine Schwäche für Pfefferminz hat - nicht nur in Form von Dropsen, sondern auch in der Reinform, wie sich schnell herausstellt. Ist der böse Geist Geschichte, schnappt sich Alex das Schwert an der Wand und prügelt sich mit dem Vizir. Nach einem Eingreifen von Cassima und einem letzten Befreiungsschlag liegt der Schuft dann be-





▲ Luftpost

siegt am Boden. Es kommt zu einer Schlußszene mit Hochzeit, Happy End undsoweiter, aber ein Blick auf den Punktestand zeigt, daß das noch lange nicht alles gewesen sein kann - und daß es noch einen wesentlich ergiebigeren Weg geben muß...



▲ Ins Netz gegangen

Es wird gezaubert

Und den schauen wir uns jetzt an. Da war doch noch dieses Zauberbuch beim Buchhändler, der das gute Stück nur gegen ein sehr seltenes Buch eintauschen will. Und genau dieses sucht



▲ Vorsicht Falle ...

Alexander jetzt - der Bücherwurm auf der *Isle of Wonders* scheint der richtige Ansprechpartner zu sein. Dem ist so, allerdings erwartet er als Gegenlei-



▲ Ein typischer Bücherwurm

stung irgend eine sprachliche Besonderheit. Der **unvollständige Satz**, der am Strand der Insel herumschwimmt und sich mit etwas Geduld einfangen läßt, ist schon ein guter Anfang, aber es fehlt eben noch was. Und das findet Alexander auf der *Isle of the Beast*, wo ein seltsames Tierchen am Baum herumhängt. Dieses **Dangling Participle** ergänzt den Satz perfekt, und als Alex es beim Bücherwurm abgibt, erhält er dafür ein **Rätselbuch**.

Daß darin eine Seite fehlt, ist im Prinzip nicht weiter schlimm, wer aber wissen möchte, was dort stand, der sollte sich das Netz der Schwarzen Witwe mal genauer ansehen. Dort hängt ein Papierfetzen der sich greifen läßt, wenn man am unten freihängenden Faden zieht. Und wenn man schonmal auf dieser Insel ist, kann man sich ja auch noch um den Streit zwischen den beiden Königinnen kümmern. Die stritten sich um ein Stück Kohle - und da Alex ja so ein Teil von der Insel der Druiden mitgebracht hatte, kann er es ja versuchen. Und es klappt, zum Dank erhält er ein **faules Ei** - aber wer eine faule Tomate mit sich rum-schleppt, der dürfte sicher auch Bedarf dafür haben. Im Garten sollte Alex zu dieser Zeit auch ein **Fläschen 'Drink Me'** auffallen, das auf dem Gartentisch liegt. Es wird zwar nicht dringend benötigt, aber man kann ja mal einen Schluck riskieren - sogar ungestraft...

Und dann probiert Alexander sein Glück beim Buchhändler - und erhält tatsächlich das **Zauberbuch**. Es sind zwar nur drei Sprüche drin, aber das reicht auch. Zumal sich das Auftreiben mancher Zutaten nicht unbedingt einfach gestaltet!



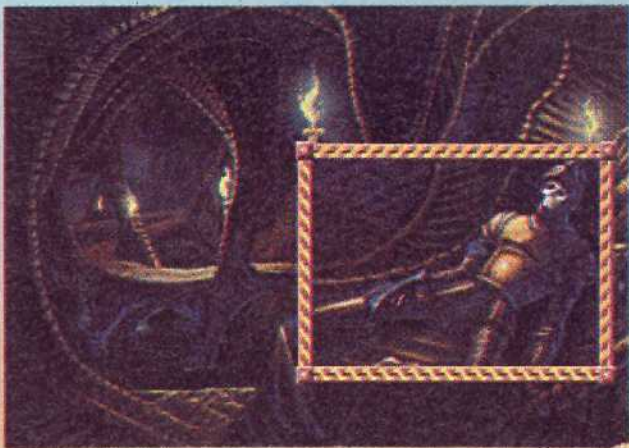
▲ Dieser Teich ist heiß

Der Regenmacher

Also schauen wir mal, was wir haben und was wir brauchen. Für den Regenzauber brauchen wir eine Teekanne - da leistet die alte Lampe wohl gute Ersatzdienste, also vorerst noch nicht beim Lampenhändler, der inzwischen wieder seine Dienste im Dorf anbietet, um-tauschen. Heiliges Wasser? - Haben wir vom Orakel! 'Salzwasser, das nicht aus dem Meer' kommt und 'fallendes Wasser'? Das wird schon etwas komplizierter. Naja, Tränen dürften da ganz gut kommen, aber wen kann man so auf die Schnelle zum Heulen bringen? Die Baby-Kohlköpfe auf der *Isle of Wonder* dürften die geeigneten Kandidaten sein.

Tatsächlich: Gibt man einem von ihnen das Milchfläschen vom *Milkwood Tree*, fangen die anderen sofort an zu flennen, die Lampe nimmt das kostbare Naß dankend auf. Praktischerweise steht zu diesem Zeitpunkt dann auch eine **Teetasse** im Garten herum, die für die Zauberfarbe als Behälter benötigt wird. Und wenn Alex sowieso am Sumpf vorbei muß, kann er sich die erste Zutat, eine Portion Schlamm, auch gleich besorgen. Das ist leider nicht ganz einfach, da das Zeug am Rand des Sumpfes nicht geeignet ist. Allerdings kann sich Alex den Zwist zwischen *Stick-in-the-mud* und *Bump-on-a-log*, den beiden Sumpfbewohnern, zunutze machen. Da *Bump* von *Stick* immer mit Schlamm beworfen wird, braucht ihm Alex nur ein passendes Wurfgeschloß organisieren, um eine kleine Schlammschlacht zu provozieren. Die überreife Tomate bietet sich da natürlich an, und schon bald kommt Alexander an den gewünschten Schlamm.

Bleibe nur noch das Problem des 'fallenden Wassers', aber da könnte man sich mit dem Brunnen auf der *Isle of the Beast* behelfen. Also ab die Post, dort zunächst das heilige Wasser in die Lampe gefüllt, diese in den Brunnen gehalten, den Zauberspruch gesprochen - fertig ist das Gebräu und wartet nur auf seinen Einsatz. Die zweite Zutat für die Zaubertinte, Wasser aus dem Styx, scheint eine sehr lange und weite Reise zu versprechen, bei denen die Druiden auf der *Isle of the Mists* wohl behilflich sein könnten. Also nichts wie hin, der Empfang ist zwar unfreundlich, aber der vorbereitete Regenzauber wirkt Wunder. Alexander kann sich mit den Druiden anfreunden und aus den Resten des Feuers, das ihm beinahe zum Verhängnis geworden wäre, und dem Totenschädel aus den Katakomben die Grundlagen für den Charm-Zauber basteln. Den Rest hat er dann auch schon auf Lager - das faule Ei ist ein guter Ersatz für Schwefel und als Haar kann er jene Strähne verwenden, die er in Cassimas Haarband fand.



▲ *Pech gehabt...*

Auf ins Reich der Toten

Die Druiden geben einige wichtige Tips für das Überleben im Reich der Toten und weisen auch auf *Night Mare*, das entsprechende Transportmittel, hin. Das Pferdchen findet Alexander auf der *Isle of the Sacred Mountain*, wo es friedlich am Giftbusch knabbert und nur darauf wartet, durch den Charm-Zauber angelockt zu werden.

Nach einer kurzen Reise findet sich Alexander im gruseligen Reich der To-



▲ *Immer fröhlich die Tanzknochen geschwungen*

ten wieder und trifft auf die Seelen der vom Vizir ermordeten Eltern von Cassima, von denen schon das Orakel zu berichten wußte. Von ihnen erhält er eine Eintrittskarte für die Hölle und die Zusage weiterer Unterstützung, falls er etwas für sie tun könne. Ein Bild weiter trifft Alex auf den Geist einer verzweifelten Mutter, die ihren Sohn sucht und ein Taschentuch überreicht, das Alexander, sollte er dem Geist des Junior jemals begegnen, diesem übergeben soll, um ihm den Weg zur Mutter zu weisen.

Und schließlich steht Alexander vor dem Eingang zur Hölle. Der **Schlüssel**, den einer der Wärter am Gürtel trägt, erregt Alexanders Aufmerksamkeit, und nach einer musikalischen Einlage am Knochen-Xylophon und einem flotten Calypso der Skelette ist Alex im Besitz des Schlüssels. Er zeigt die Eintrittskarte vor und ist endlich da, wo er eigentlich noch nicht so schnell hinwollte. Als erstes trifft er auf die Reste des Ritters, von dem die Druiden zu berichten wußten, und nimmt sich dessen **Handschuh**. Im nächsten Bild wartet Charon schon auf Passagiere für seine Fähre, doch bevor Alexander den Fahrpreis mit den in den Katakomben gefundenen Münzen bezahlt, fischt er sich für die Zaubersfarbe mit der Tasse erst noch eine Portion Wasser aus dem Styx.

Der Herr der Toten

Die nächste Tür, mit der Alexander konfrontiert wird, hat ein etwas seltsames Eigenleben. Doch sie läßt sich dazu überreden, Alex nach der Lösung



▲ *Hereinspaziert!*

eines Rätsels passieren zu lassen. Dies ist nicht allzu schwer, stand die Lösung doch auf dem Papierfetzen aus dem Netz der Schwarzen Witwe - notfalls geht es aber auch ohne diese Information. Nachdem Alexander im nächsten Bild um eine Audienz beim Tod höchstpersönlich gebeten hat, wird er auch sofort vor den Herrn und Meister geführt.

Diesen fordert er naßforsch mit dem Handschuh zu einem Zweikampf heraus. Die beiden einigen sich auf die Freiheit von Alexander und Cassimas Eltern, falls es Alexander gelingen soll-



▲ Not-Eingang

te, den Tod zum Weinen zu bringen. Das tut er auch ganz locker, indem er dem Tod den Spiegel der Wahrheit, den er vom *Beast* erhalten hat, vorhält. Und so erhalten die drei ihr Leben wieder und werden von *Night Mare* zurück auf die *Isle of the Crown* gebracht. Dort verabschieden sich die Eltern, um in Ruhe weitere Pläne zu schmieden - und Alexander ist bereit für den Showdown im Schloß - aber nicht so schnell, denn wir wissen ja schon mehr und leisten noch etwas Vorarbeit für eine wirklich vollständige Lösung...

Als erstes muß logischerweise beim Pfandleiher noch der Pinsel organisiert und die Farbe mit der Feder angerührt werden. Alsdann besorgt sich Alexan-

▼ Der Spiegel der Wahrheit



der beim Lampenhändler eine neue Lampe, und zwar nicht irgendeine, sondern die lange blaue mit dem Korkverschluss. (*Warum? - Nennt es Intuition...*) Und endlich geht es zum Schloß. Dort wird an der Seitenwand eine Tür aufgemalt, der Aktivierungszauber gesprochen, und schon ist der Weg ins Schloß frei.

Keller und Geheimgänge

Als erstes fallen Alex im Keller einige Türen auf, die er natürlich genauer untersucht. Eine davon ist etwas seltsam, da sie weder Schloß noch Klinke hat, die anderen Türen in diesem Bild verbergen Kerkerzellen. Hinter der mittleren Kerkertür ist der Geist des kleinen Jungen zu finden, der für das Taschentuch seiner Mutter den Weg zu einem Geheimgang verrät.

Verläßt Alexander das Bild nach Südosten, kommt er in einen anderen Gang, in dem eine Treppe nach oben führt und an der Ostwand eine weitere Tür ist. Die Treppe sollte vorerst vermieden werden. Hinter der Tür verbirgt sich das Zimmer von Jollo. Der erklärt sich bereit, Alexanders Lampe (*sofern es die richtige ist!*) gegen die echte Lampe des Djinn auszutauschen und den Vizir somit seines Gehilfen zu

berauben. Während sich Jollo an diese Aufgabe macht, erforscht Alex das Schloß weiter.

Die nächste Tür zum Wachraum sollte man nach einem Blick durch das Schlüsselloch tunlichst vermeiden; ein Zug am Arm der Ritterstatue öffnet den Weg zu einem Geheimgang. Dort kann Alexander durch ein Loch in der Wand in einem Gespräch zwischen den Wachen den ersten Teil des Paßwortes für die seltsame Türe erlauschen. Ein Stockwerk höher wieder



▲ Suche nach Beweismaterial

ein Loch, dahinter Cassima, die auf ihren Dolch wartet, im weiteren Verlauf nochmals ein Loch, durch das der Vizir beim Schreiben eines Briefes beobachtet werden kann und schließlich eine Geheimtüre, die ins Schlafzimmer des Vizir führt.

Dort ist die Truhe, die nach dem Öffnen mit dem Schlüssel den **belastenden Brief** freigibt, ein Blick in das Kästchen auf dem Tisch offenbart den zweiten Teil des Paßwortes für die geheimnisvolle Tür. Der Weg auf den Gang wird durch Wachen unsicher gemacht, Alexander hat aber freie Wahl:

Entweder geht er den langen Weg durch die Geheimgänge zurück zur geheimnisvollen Tür, oder er läßt sich von den Wachen beim offiziellen Verlassen des Raumes festnehmen.

Letzteres ist gar nicht so tragisch, da ihn notfalls Jollo aus seiner Zelle befreit. Im Keller spricht Alex nun ein freundliches Paßwörtchen mit der Tür und gelangt in die Schatzkammer. Dort befinden sich unter einem Tuch all die geklauten Gegenstände, die für den Zwist zwischen den einzelnen Inseln verantwortlich sind.

Finale total

Jetzt hat Alex genug Beweise auf der Hand, um gegen den Vizir vorzugehen, und so begibt er sich über die Kellertreppe in die Empfangshalle, wo er natürlich sofort von der Leibwache festgehalten wird. Diese bekommt den belastenden Brief zu Gesicht, und wieder geht es zur Aussprache in den Thronraum. Die Hochzeit wird unterbrochen und diesmal sind es Cassimas Eltern, die den Djinn entlarven. Wie-

der flieht der Vizir und wird von Alexander in den Turm verfolgt. Dort taucht plötzlich Jollo mit der echten Lampe des Djinn auf und wirft sie Alexander zu. Mit ihr bringt er den Djinn unversehrt auf seine Seite, gewinnt einen Verbündeten und kann dem Vizir alleine gegenüberreten.

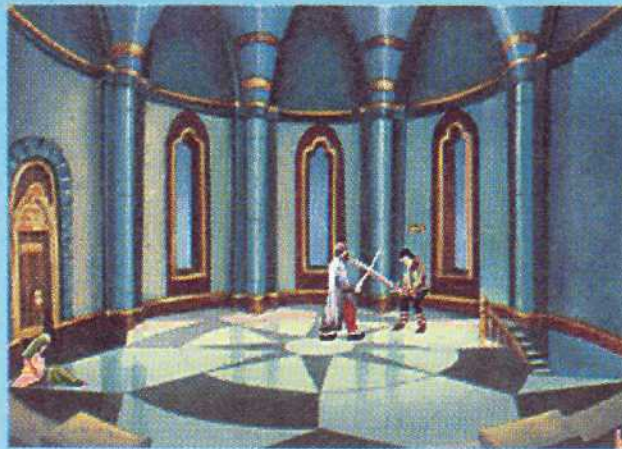
Es folgt der bereits bekannte Schwertkampf mit dem Eingreifen von Cassima, und das war's auch schon. Das anschließende Finale ist wesentlich freudiger als das der ersten Versi-

on - und auch das Punktekonto sollte mindestens 226 von 231 Punkten betragen. Tja, und das war dann King's Quest VI, freuen wir uns auf King's Quest VII. *(Schließlich wird es Zeit, daß auch Rosella unter die Haube kommt, immerhin ist zwischen ihr und Prinz Edward aus dem vierten Teil noch eine Geschichte in der Schwebe. Aber das ist nur eine Vermutung. Lassen wir uns überraschen...)* ■

• Michael Anton



▲ Die Schatzkammer



▲ Hau zu!!!



▲ Ein Traumpaar...





Curse of
ENCHANTIA

Tja, da hat unser Brad wohl Pech gehabt... Es ist schon eine recht zweifelhafte Ehre, von einer Hexe als Hauptzutat für ihre Zaubertränke auserkoren zu werden. Aber da unser Kleiner nicht auf den Kopf gefallen ist, setzt er natürlich alles daran, seinem traurigen Schicksal zu entkommen. Begleiten wir ihn also auf seiner Flucht.

Im tiefen Tal der bösen

HAEXE

Was macht man wohl, wenn man kopfüber an eine Wand angekettet ist und eigentlich nichts machen kann? Richtig, man brüllt lauthals um Hilfe. Und tatsächlich zeigt das Rufen Wirkung: Ein Wärter schaut nach dem Rechten und verliert in seiner Tolpatschigkeit beim Verlassen der Zelle einen Schlüssel. Mit diesem sind die Ketten schnell aufgeschlossen, allerdings paßt er nicht in das Schloß der Türe. Bei der genaueren Erkundung der Zelle fällt Brad jedoch eine recht bröckelige Wand auf. Ein Stoß, und schon kann er sich eine Büroklammer schnappen, mit der sich tatsächlich auch die Türe aufschließen läßt.

Die Wache im Gang scheint scheinot zu sein, denn vorerst rührt sie sich nicht, kann aber auch nicht umgangen werden. Ein Blick durch das Schlüsselloch der Türe zeigt, daß dieser Weg auch nicht der ideale ist. Nachdem sich Brad allerdings das Goldfischglas nebst Inhalt angeeignet hat, kommt Bewegung in die Wache. Da die Türe im Hintergrund verschlossen ist, bleibt Brad nichts anderes übrig, als dem Wächter unauffällig zu folgen, wobei sich schmerzhaft Erfahrungen mit den Hämmern der Ritter bei gutem Ti-

ming vermeiden lassen. (*Wer sich das Vergnügen machen will, der kann versuchen, alle auf dem Gang herumliegenden Juwelen und Goldstücke einzusammeln. Sie gehen zwar später wieder verloren, aber das Punktekonto freut sich über solche Aktionen...*) Keine Angst, wenn mal einer der Ritter zuhaut oder der nachfolgende Wächter von seinem Messer Gebrauch macht: Passieren kann Brad nichts, außer, daß er etwas Zeit verliert. Am Ende des Ganges ist dann die rettende Türe - hinter der Brad Bekanntschaft mit der wunderbaren Welt der Schwerkraft macht...

Im Wasser ist es nasser

...und vom Regen in die Traufe kommt. Kiemenatmer ist Brad beim besten Willen nicht, zieht er jedoch das Goldfischglas an, ist das Leben unter Wasser schon etwas einfacher. Als Tierliebhaber hilft Brad dem Fisch, der sich im Gitter verfangen hat - als Belohnung liefert das Tierchen etwas später eine Muschel ab, die Brad natürlich aufnimmt. Herr Fisch, der etwas weiter westlich seinen Laden aufgebaut hat, hilft Brad gerne mit einer Ladung Frischluft. Allerdings will er, wie das erste Gespräch zeigt, als Gegenleistung erst einen Wurm sehen. Den fin-

det Brad, nachdem er den Schlammfleck im vorderen Teil des Bildes untersucht hat.

Nachdem Brad seinen Luftvorrat aufgefrischt hat, geht es weiter westwärts. Die Zitteraale versperren zwar den Weg, die Schildkröte, die in der Gegend ihre Bahnen zieht, ist im Tausch gegen die Muschel jedoch zu Taxidiensten bereit. Nachdem Brad so die Barriere überwunden hat, fällt ihm sofort eine Harpune ins Auge. Die braucht er auch, denn der Hai, der Brads Weiterkommen unbedingt verhindern will, reagiert auf das Teil recht allergisch. Als nächstes Hindernis stellt sich Brad eine Riesenmuschel in den Weg, die kann jedoch mit gutem Timing übersprungen werden. Endlich erreicht Brad den Ausgang dieser Episode - mit der Harpune läßt sich der Stöpsel bewegen, und schon reißt der Strom der Ereignisse Brad in die nächste Episode.

Höhlenmenschen

Endlich wieder Land unter den Füßen und Luft um die Nase. Doch, was tun? Eine Inspektion des Felsens bringt Brad in den Besitz von etwas Moos, anschließend entdeckt er auch einen Druckknopf, mit dem der Zugang zu einem kleinen Labyrinth

geöffnet wird. (Hier wird das bestätigt, was die Geschichte mit dem Goldfischglas zu Anfang schon vermuten läßt: Es gibt hier gewisse Situationen, in denen zunächst eine bestimmte Aktion getätigt werden muß, damit eine andere greift. Der Druckknopf ist für den Spieler schon beim Aufbau des Bildes sichtbar, Brad 'sieht' ihn allerdings erst dann, wenn das Moos, das später noch wichtig wird, aufgenommen wurde. Nicht unbedingt logisch, aber es macht das Spiel etwas einfacher, da man so kaum wichtige Gegenstände übersehen kann. Allerdings nur in der Anfangsphase, später sollte man sich nicht allzusehr auf dieses Feature verlassen...)

Das Höhlensystem ist nicht sonderlich komplex, daher sei an dieser Stelle auf Karten verzichtet. Man kann die Erkundung der Gänge auch gleich mit einer der Aufgaben in diesem Teil des Spieles verbinden: Der seltsame Guru, der im Südosten der Höhle seinen 'Meditationen' nachgeht, benötigt für seine Tätigkeiten einige Steine, die auf der Tafel über seinem Kopf abgebildet sind. Das bedeutet etwas Lauf- und Sammelarbeit, an deren Ende eine Rolle Faden als Belohnung steht. Ist diese Aufgabe erfüllt, kann sich der geneigte Spieler dem Sammeln der restlichen Objekte im Höhlensystem widmen. Die folgende 'To-do-list' ist nicht unbedingt chronologisch, verrät aber, was insgesamt zu machen ist.

Zunächst heißt es also, Steine zu sammeln. Wenn man dabei auf andere wichtige Gegenstände stößt, kann man sie natürlich einsacken. Da das Inventar allerdings auf zehn Gegenstände begrenzt ist, sind so oder so mindestens zwei Anläufe nötig, um an die Schnur zu kommen. (Steine sind jedenfalls genug vorhanden, zu beachten ist, daß Brad nur jene 'sieht', vor denen er in Blickrichtung bis zu 20 Pixel entfernt steht...) Ist diese Aufgabe erledigt, können wir uns den übrigen Gegenständen widmen. Der Faden wird benötigt, um in einem bestimmten Raum an eine Rolle Draht zu gelangen. Allerdings ist der Faden noch nicht alles, es wird auch noch ein Magnet benötigt.



▲ Heavy-Metal-Schnecken

Um an letzteren zu gelangen, schnappt sich Brad den Computerbildschirm, der in besagtem Raum herumliegt. Mit dem Monitor geht es weiter zum Raum, in dem ein Brett auf dem Boden liegt und der Magnet oben auf einer Felskante verräterisch glitzert. Das Brett wird dort auf den Felsen gelegt und der Monitor fachmännisch geworfen. Am Ende dieser akrobatischen Aktion steht Brad auf der Felskante, kann sich den Magneten greifen und mit einem gewagten Sprung die Kante wieder verlassen. Es geht zurück in den Raum, in dem zuvor der Monitor gefunden wurde - dort wird der Faden mit dem Magneten verbunden und die ganze Chose in Richtung Loch-in-der-Wand geworfen. Als Resultat hat Brad die Rolle mit Draht im Inventar und kann sich den übrigen Gegenständen widmen. Spätestens jetzt sollte ihm auf dem Weg in Richtung Ausgangspunkt eine goldene Münze auffallen, die er natürlich requiriert. Weiterhin sollte er dem Raum mit den Space-Rat-ähnlichen Wesen etwas weiter östlich einen Besuch abstatten. Ein Blick in die dortigen Löcher in der Wand stört zwar die Tierchen bei ihrem Mittagsschlaf, in einem der Löcher findet Brad allerdings einige Zweige, die später noch nützlich sind. Tja, dann geht es weiter zu

dem Schlammonster, das vor dem Domizil des Guru unbehindert seine Bahnen zieht. Allerdings nicht mehr lange, denn Brad spannt den Draht zwischen den beiden Ösen, die dort aus dem Boden ragen. Eine Dosis Schlamm ist die Belohnung...

Wünsch' Dir was...

Und somit wäre der Großteil der Rätsel in den Höhlen schon geschafft. Von nun an sollte der Wunschbrunnen in Betrieb sein, und nach Einwurf der Goldmünze hat Brad einen Wunsch frei. Oder besser drei, denn ohne Rücksicht auf Verluste darf Brad alle Möglichkeiten durchprobieren. Es zählt natürlich nur der Sturzhelm, mit dem Brad, nachdem er ihn angezogen hat, den Steinschlag im Süden der Höhle endlich durchqueren kann.

Dahinter gelangt er in den Schacht eines Brunnens. Der Eimer ist mit einem flotten Sprung natürlich schnell betreten, um ihn zu aktivieren, ist jedoch noch etwas Feinarbeit nötig. Ein Blick auf die Zeichnung im Schacht zeigt, daß hier offenbar nicht jedermann willkommen ist. Also folgt etwas 'Facelifting' - Brad bastelt sich aus Moos, Zweigen und Schlamm eine



▲ **Gebrannter Held scheut das Feuer...**

kleine Maske und zieht diese auch an. Prompt setzt sich der Aufzug in Bewegung, und Brad wird am anderen Ende wirklich 'herzlich' begrüßt.

Das Mißverständnis klärt sich jedoch sehr schnell, und bald steht Brad wieder allein im Tageslicht. Auf Bekanntschaften der bereits gemachten Art können wir verzichten, also schlägt Brad den Weg in Richtung Norden ein. Dort stellt sich ihm ein Straßenräuber in den Weg, der sich jedoch schnell selbst schachmatt setzt. Dabei verliert er seinen Säbel, und Brad nutzt die Gelegenheit, um mit dem Ärgernis endgültig Schluß zu machen - am Ende dieser sinnvoll brutalen Aktion befindet sich Brad immerhin im Besitz eines gefüllten Geldbeutels.

Dörfliche Idylle

Den braucht er auch, denn die Bewohner im nördlich gelegenen Dorfe helfen nur gegen bare Münze. Beim Händler am Dorfeingang kann Brad Nahrungsmittel kaufen, die vorerst allerdings beim Wechsel in eine neue Episode verloren gehen - angesichts der offenbar unbegrenzten Kapazität des Geldsäckels ist diese Tatsache al-

lerdings verkraftbar. In der örtlichen Kneipe ist vorerst kein Land zu gewinnen, ebenso im lokalen Kostümverleih.

Wesentlich ergiebiger ist ein Besuch beim Wahrsager im Westen des Dorfes. Nach entsprechender Bezahlung liefert er eine Reihe von Visionen, die das weitere Vorgehen klären. Als erstes sollte Brad also beim hiesigen Magier vorsprechen. Das tut er auch, und gegen Barzahlung wird er zum 'Rande der Welt' teleportiert, um dort den *Wise One* aufzusuchen, der ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen sollte.

Das Ende der Welt

Das tut er letztendlich auch, aber der Weg dorthin ist voller Fallen und Rätsel. *(Eine kleine Beruhigung vorneweg: Auch an dieser Stelle kann Brad sein Leben nicht aushauchen. Fehlritte sind zwar möglich, allerdings wird unser Held dann wieder an den Ausgangspunkt transportiert. Allenfalls lästig, aber nicht tödlich... Und noch ein Hinweis: Bei den Versionen für Amiga und PC, die hier gespielt wurden, traten einige Unterschiede zu Tage. Keine tragischen, allerdings verschoben sich teilweise die Fundstücke*

einiger wichtiger Gegenstände. Die Puzzles sind letztendlich jedoch identisch!)

Als erstes sollte Brad ein Paar Gummihandschuhe finden - die werden später noch wichtig. Auf dem Weg dorthin kann es passieren, daß einige Felsbrocken darauf warten, einen unvorsichtigen Abenteurer in die Tiefe zu reißen. Diese Fallen sollte man entweder vorsichtig umgehen oder eine Verlängerung des Weges durch den Albatros-Express in Kauf nehmen. Als nächstes versperrt ein Felsbrocken den Weg - ein Stoß und ein anschließender Sprung sollte genügen, dieses Hindernis zu umgehen. Es folgt eine kleine Überraschung von oben, danach eine recht große Lücke im Weg, die nur durch Drücken einiger Knöpfe überbrückt werden kann. *(In der vorliegenden Amiga-Version läßt ein Blick auf dieses Bild schon die Lösung erahnen, nämlich den letzten und die beiden ersten - von links nach rechts - Knöpfe drücken, damit die Brücke aufgebaut wird. Die PC-Version ist weniger 'offensichtlich', allerdings hat die Variante hier auch funktioniert.)*

Als nächstes sollte Brad über ein solides Seil stolpern; das darauf folgende Elektro-Skelett sollte sich mit den Gummihandschuhen bequem zur Seite schieben lassen. Anschließend erschwert ein ordentlicher Steinschlag das Weiterkommen, mit etwas Timing und einer Zwischenpause in den Einbuchtungen sollte diese Passage jedoch zu schaffen sein. In einer der Einbuchtungen sollte auch ein neuer Gegenstand zu finden sein. Auf dem Amiga schaut es aus, wie ein eingepackter Schokoriegel, auf dem PC eher wie ein Stück Silber. Was es auch ist, es erweist sich etwas später als ungemein praktisch! Bei der nächsten Lücke im Weg scheint ein Weiterkommen unmöglich, kurz davor fallen jedoch Steine von der Klippe. Zieht Brad das zuvor gefundene Teil *(dürfte wohl letztendlich ein Topf oder eine Pfanne sein)* an, ist er schnell im Besitz eines Steines. Dieser wird geworfen und löst so die Felsbrücke, die im oberen Teil des Bildes auf eine Aktivierung wartet.



▲ *Schatzsucher*

▼ *Eiskalt erwischt...*



Seltsamer Weiser...

Beim nächsten Abgrund sollte das zuvor gefundene Seil ausgeworfen werden, es bildet eine recht praktikable Brücke, die mit einem gewagten Sprung betreten werden kann. Am Ende dieser Tortur steht eine Sackgasse, die unseren Helden allerdings nicht in Sprachlosigkeit versetzt. Eine Inspektion der Inschrift an dieser Lokalität ergibt einen Spruch, der den Wortschatz von Brad ungemein erweitert.

An der richtigen Stelle angewandt, öffnet der erlernte Spruch unserem Helden den Weg zum geheimnisumwitterten Weisen. Dieser gibt Brad nach entsprechender Ansprache wichtige Hinweise darüber, welche Gegenstände für seine weiteren Aktionen wichtig sind. Ein Feuerlöscher und ein Ventilator muten zwar etwas seltsam an, aber wenn es denn sein muß...

Nachdem Brad diese Information erhalten hat, wird er ins Dorf zurücktele-

portiert. Gemäß der Visionen geht es weiter zum Magier, der ihn in ein Schwein verwandelt, damit Brad ungeschoren an den Wachen vorbeikommt.

Es geht weiter

An dieser Stelle merkt der Chronist, daß er bei seinem Chef vielleicht doch etwas mehr Platz für diese Lösung hätte beantragen sollen. Leider reicht der Platz nicht mehr, um weiterhin ins Detail zu gehen, aber immerhin solltet Ihr langsam ein Feeling für das Programm bekommen haben, so daß Euch der Rest des Weges nicht mehr allzu schwer fallen sollte. Wenn doch, so lesen wir uns wohl in einer der nächsten normalen ASMs wieder.

Nur noch einige Tips für den weiteren Weg: Der Typ mit dem Ghetto-Blaster will eine bespielte Kassette, das Rohmaterial findet sich in der näheren Umgebung, das Mischpult bei der Band sollte beim Bespielen helfen. Eine Fernbedienung ist auch noch ganz hilfreich, der sie bewachende Kußmund ist allerdings erst dann weg, wenn die Nase mit einem Strohbuschel 'gereinigt' wurde. Der Brief sollte mit einer Marke versehen und abgeschickt werden, die alte Socke kann mit Goldmünzen gefüllt werden.

Später geht es in die Eiswelt, die über den Kleiderladen zugänglich ist. Dort einfach ein Kleid kaufen und im Hinterzimmer anprobieren. Die Planke, die in der Eiswüste rumliegt, kann zum Fischfang verwendet werden, für den Fisch gibt es dann beim Eskimo eine Angel. Und wenn der Eskimo beim Auftauchen von Brad aus den Socken kippt, könnte dies vielleicht am Körpergeruch liegen - eine helfende Dose Deo liegt irgendwo herum. Schneebälle sind natürlich zum Werfen da, und soweit und sofort...

Den Showdown mit Enchantia müßt Ihr dann leider in Eigeninitiative überstehen, der Platz reicht wirklich nicht mehr. □

Michael Anton

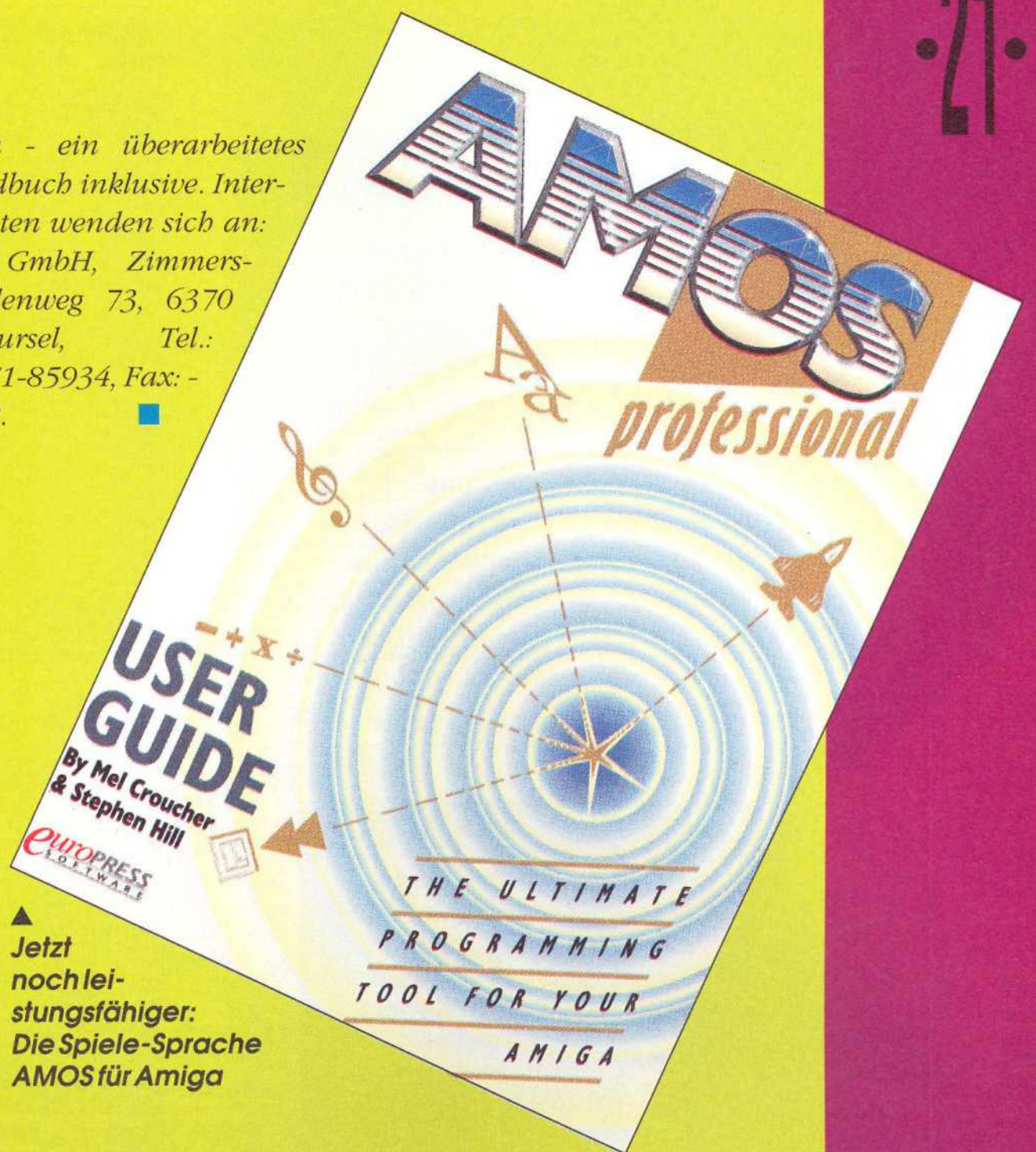
Mehr Amiga-Power

Es ist soweit: **Commodore** holt endlich zum großen Gegenschlag aus, um sinkende Marktanteile im Hinblick auf die immer populäreren MS-Dosen zu verhindern. Die neue Wunder-Brotkiste heißt **A 1200** und soll als "Allround-Genie" der Amiga-Gemeinde neuen Auftrieb geben. Unverändert blieb leider die magere 880 KB-Floppy, doch dafür wurden die Grafikfähigkeiten, obnehin die Stärke des Rechners, noch weiter verbessert: Zwei MB Videospeicher nebst weiteren zwei MB RAM sorgen zusammen mit dem AA-Chipsatz für 16,7 Millionen Farben, davon 256 ohne HAM gleichzeitig darstellbar. Bis zu 640 * 400 Bildpunkten geht das sogar noninterlaced. Das Ganze ist mit entsprechenden Schnittstellen versehen und ermöglicht so problemlos Video-Bearbeitungen - die "True Colour"-Darstellung macht's möglich. Und bei den Datenmengen darf eine eingebaute 40 MB AT-Bus-Festplatte natürlich nicht fehlen. Herzstück des neuen Amigas ist übrigens ein auf 14 MHz getakteter 68020 von Motorola, der die "alten" Amigas recht blaß aussehen läßt...

Kraftvolles Sprachpaket

AMOS war bislang unangefochten die einzig wirkliche Programmiersprache, die speziell zum Erstellen von Spielen zugeschnitten war. Angenähert dem BASIC und versehen mit komplexen Editoren und schnellen Compilern, fand das kraftvolle Sprachpaket bislang 50.000 freudige Käufer. Mit dem Update **AMOS professional** sollen es noch viel mehr werden. Neue Editoren, schnelle Maschinensprachroutinen, ein superschneller Animator für IFF-Bildformate und nicht zuletzt mehr als 200 neue Befehle sorgen für den letzten Schliff und mehr Qualität in der Spieleprogrammierung. Der Update-Preis beträgt verkraftbare 99 DM, Neueinsteiger werden mit 159 DM zur Kasse ge-

beten - ein überarbeitetes Handbuch inklusive. Interessenten wenden sich an: GTI GmbH, Zimmermühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: 06171-85934, Fax: - 8302. ■



▲ Jetzt noch leistungsfähiger: Die Spiele-Sprache AMOS für Amiga

Atari-Spitze geht

Nach siebeneinhalb langen Jahren bei Atari verläßt Geschäftsführer Alwin Stumpf nun die Firma. Ob es jetzt kriselt oder nicht, bleibt Spekulation, genauso wie der Name des neuen Geschäftsführers. Wer weiß, vielleicht lohnt sich ja noch eine Bewerbung? ■

Audio & Video Ultima Ratio

Quasi als High-End-Lösung im Heimcomputer-Bereich preist **Microdeal** den **Videomaster** an. Verfügbar für Amiga, ST und sogar Ataris neuen Falcon, verspricht der auf Anwendungen dieser Art spezialisierte Hersteller eine perfekte Kombination aus Bild- und Tonbearbeitung. Doch nicht die Sampling-Hardware, sondern die Importmöglichkeit von Bildern vom Videorecorder ist sehr vielversprechend. Ganze Clips können bei einer Bildfolge von 25 - 30 Bildern pro Sekunde zusammengestellt werden. Und wer sich einen Videorecorder leisten kann, wird auch 210 DM für das Programm (samt Hardware) locker machen können, oder? ■

microdeal

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Extensive list of video games with their titles and platform compatibility (L, P, A, L P, A) for various systems like Amiga, Atari, and IBM-PC.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)

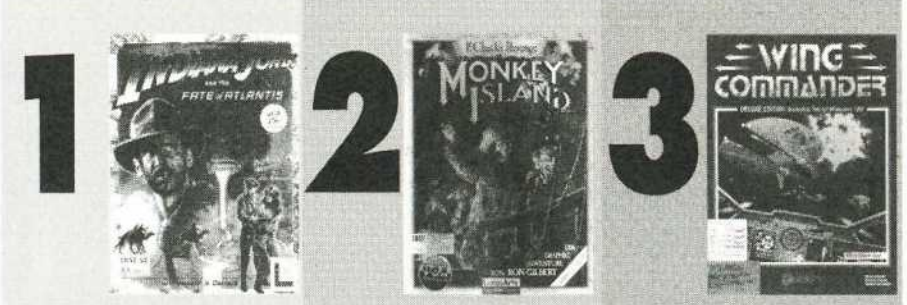


Table titled 'die weiteren Plätze' showing game titles and prices for Amiga, C 64, Atari ST, and IBM-PC.



INDIANA JONES 4, Monkey Island 2, Wing Commander 1 Deluxe Edition. Price list for IBM-PC dV, IBM-PC dA, and AMIGA dV.

das deutsche SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM logo and 'ES IST DA!' slogan.

Ein heißer Tip! Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

MAN SPRICHT DEUTSCH!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Table listing software titles under 'SIERRA MEGAPACKS', 'Lern- und Anwendersoftware', 'IBM-PC Soundkarten', and 'Zubehör allgemein'. Includes prices for Amiga and IBM-PC.

Large table listing various game titles (e.g., Elvira 2, 1869, Abandoned Places) and their prices across Amiga, C-64, ST, and IBM-PC platforms.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. Form for ordering, including sections for 'VERSANDKOSTEN INLAND' and 'VERSANDKOSTEN AUSLAND'.

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR: Order form for game subscriptions, including fields for name, address, and payment details.

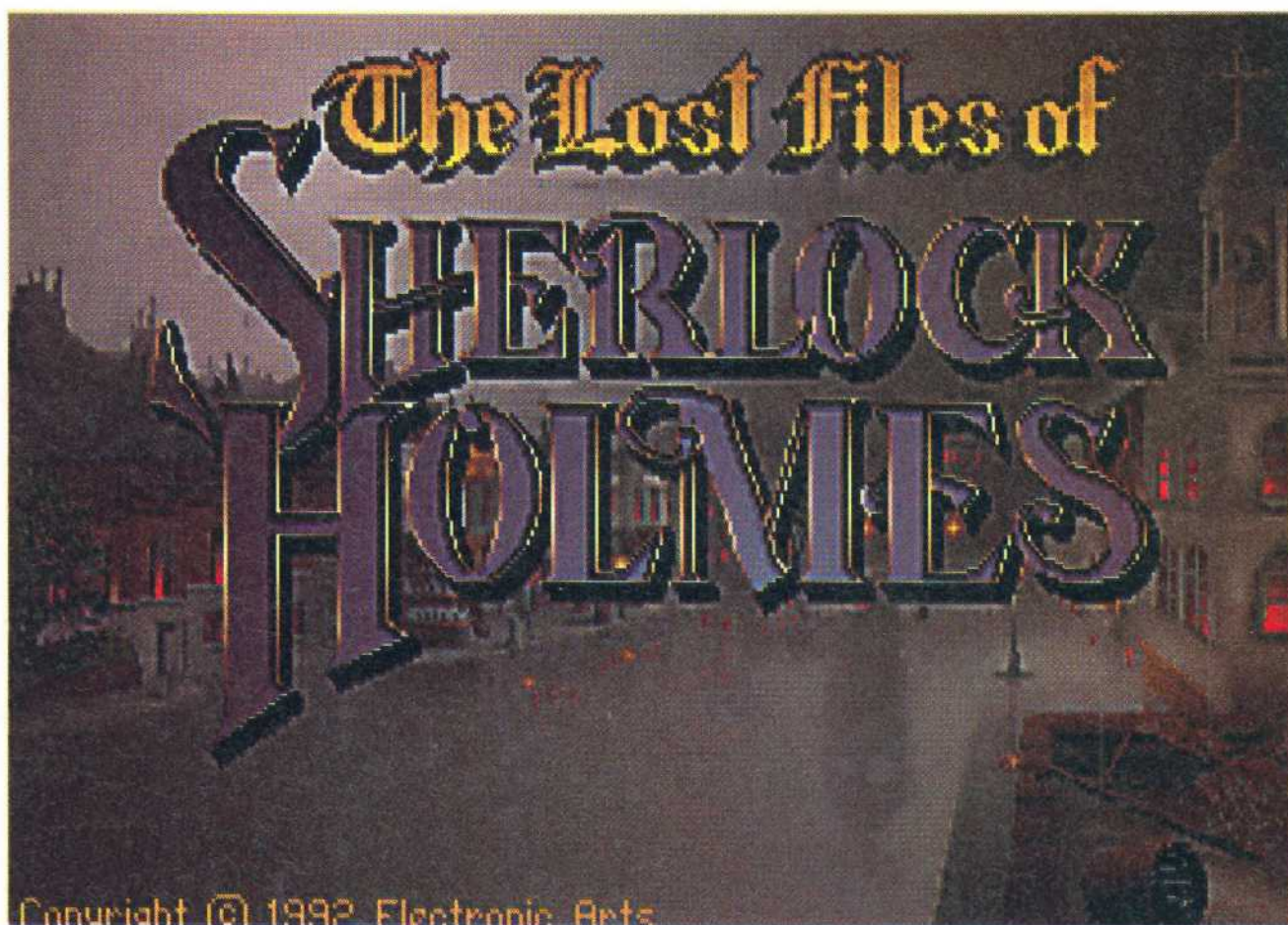
Skalpelli

am

Abend



Baker Street 221B. Ein trüber Morgen nach einer grauen, nebligen Nacht. Nur die Dunkelheit dieser Nacht wurde Zeuge des grausigen Verbrechens, das am Hintereingang des Regency Theaters passierte. Was geschah wirklich in dieser Nacht, die ein Menschenleben kostete? Meisterdetektiv Sherlock Holmes wird es herausfinden.



Holmes und Watson trinken gerade Kaffee, als Mrs. Hudson von einem Bobby eine Nachricht an Sherlock Holmes erhält. Inspektor Lestrade, Holmes' Gegenstück beim Scotland Yard und eifriger Wettstreiter bei der Suche nach der Wahrheit, lädt unseren Helden ein, den jüngsten Mordfall zu untersuchen und ihm seine Meinung zu dem Fall mitzuteilen. Daraufhin begeben sich Holmes und Watson zum Theater.

Hinter dem Regency Theater

Sherlock Holmes untersucht die Leiche der Sarah Carroway, betrachtet die Abschürfungen, Kratzer und Wunden genauer. In der Wunde findet sich ein weißer Rückstand, der noch der Analyse in Holmes Labor bedarf. Außerdem nimmt Holmes die Zigarettenkippen, das alte Stück Papier (Theaterkarten) und die Eisenstange in sein Inventory auf. Sein besonderes Interesse gilt auch dem Hut von Sarah Carroway.



▲ Der Killer bei der Arbeit...

Dann stellt er einige Fragen an Inspektor Lestrade, um ihm von seinen Theesen den Mordfall betreffend zu berichten. Holmes erfährt von Lestrade die Adresse der Wohnung von Sarah Carroway. Von hier aus begibt sich Holmes durch die Hintertür in die Garderobe des Theaters.

Auch hier findet sich eine Handvoll Indizien: Die Parfümflasche, die Blume, die handschriftliche Notiz und die Metallfeder scheinen mit dem Fall in Zusammenhang zu stehen; Holmes nimmt sie an sich und spricht mit Henry Cattruthers, dem Hausmeister. Dann gibt er ihm die Metallfeder, damit dieser die aufgebrochene Tür reparieren kann. Zu beachten sind das Blumenwasser, der Fleck an der Tür mit dem schwarzen Haar darin und die Aussagen Sheila Parkers, die von Dr. Watson zuvor mit einem Sedativum beruhigt wurde. Nun gibt es hier nichts mehr für den Detektiv und seinen Gehilfen zu tun, denn eine mögliche Informationsquelle, der kleine Seitentisch, ist leider ohne Schlüssel nicht zu öffnen. So begeben sich die beiden zur Wohnung von Sarah Carroway.

Sarah Carroways Wohnung

Die Wohnung von Sarah Carroway ist eher spärlich eingerichtet. Im Grogenschraub in den Bettpfosten werden Holmes und Watson leider nicht fündig. Doch der Wäschekorb birgt ein Geheimnis: Hier findet sich ein Pull-over von Sarahs Liebhaber, der offensichtlich Mitglied im Kensingtoner Fußballclub ist. Der junge Mann, der aufgrund des riesigen Pullovers nicht gerade klein zu sein scheint, hat schwarze Haare. Im Regenschirm neben dem Kamin findet Holmes einen kleinen Schlüssel, der ihm Zugang zum Seitenschrank im Theater verschaffen wird.

Belles Parfümerie

In Belles Parfümerie kann sich die Besitzerin, dank Holmes Beschrei-

bung (groß, ungewisse Statur, schwarze Haare), an einen Kunden erinnern, der das von Holmes gezeigte Parfum gekauft hat.

Holmes erwirbt eine Flasche Côte d'Azur, denn um dieses zu holen muß die Verkäuferin im Hinterzimmer verschwinden. Diese Zeit nutzen Holmes und Watson, um die Raumpflegerin zu befragen. Sie erinnert sich sowohl an den jungen Mann als auch an die Zigarettenmarke, die er raucht. Nun hat Holmes vorerst genug Informationen gesammelt, es geht zurück in die Baker Street.



▲ Ist Holmes wohl zu Hause?

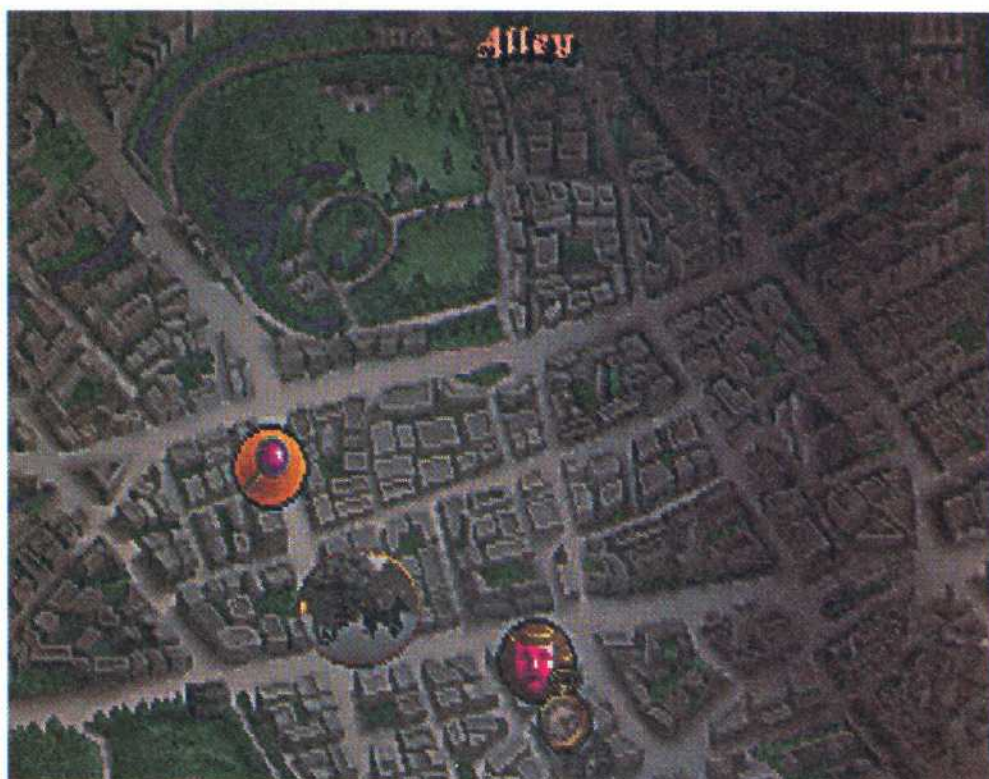
Analysen und Indizien

Zu Hause angekommen, untersucht Holmes die weiße, pulverige Substanz in seinem Labor. Er legt das Pulver auf den Labortisch, benutzt den Ölbrenner, zeigt mit dem Pulver auf die Testreagenzien und schüttet etwas Pulver ins Reagenzglas. Siehe da, das Pulver enthält Arsen. Sollte der Mörder vielleicht ein Arzt sein, der seine Opfer vorher betäubt?!?

Weitere Untersuchungen gelten der Blume. Er legt sie auf den Untersuchungstisch, betrachtet die Blume unter dem Mikroskop, benutzt den Brenner und dann das Testgefäß. Holmes Schlußfolgerung: Diese Pflanze wurde künstlich eingefärbt.

Nun geht es hinaus vor die Tür, wo der Straßenjunge Wiggins schon wartet. Holmes gibt ihm die Blume mit dem Auftrag, den Blumenhändler, bei dem solche Pflanzen zu haben sind, ausfindig zu machen. Wieder am Theater, stellt Dr. Watson fest, daß die Leiche schon zum Leichenschauhaus gebracht wurde.

**London's win-
kelige Straßen:
Ein perfektes
Versteck für
den Killer**



Southward Leichenschauhaus

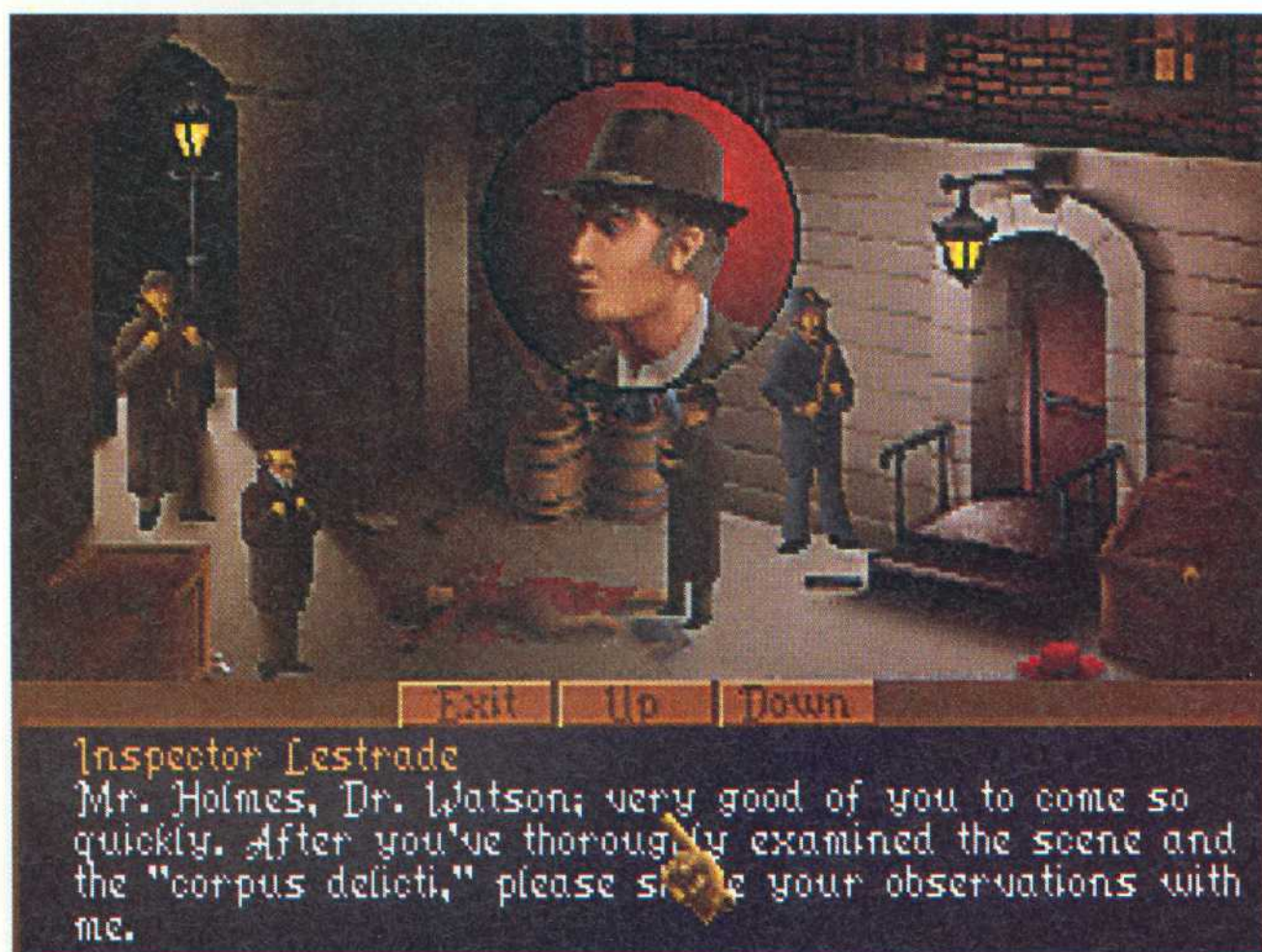
Im Leichenschauhaus spricht Holmes mit dem Gerichtsmediziner. Er fragt ihn nach der Todesursache und den Wunden von Sarah Carroway. Holmes schaut sich die Habe der Ermordeten an:

Der große Schlüssel paßt zur Tür vom Theater, doch ohne die Zustimmung der den Fall untersuchenden Institution kann Holmes ihn nicht mitnehmen. Also wird Inspektor Gregson gefragt. Nach seiner Aussage kann nur Inspektor Lestrade von Scotland Yard die Erlaubnis erteilen. Also machen

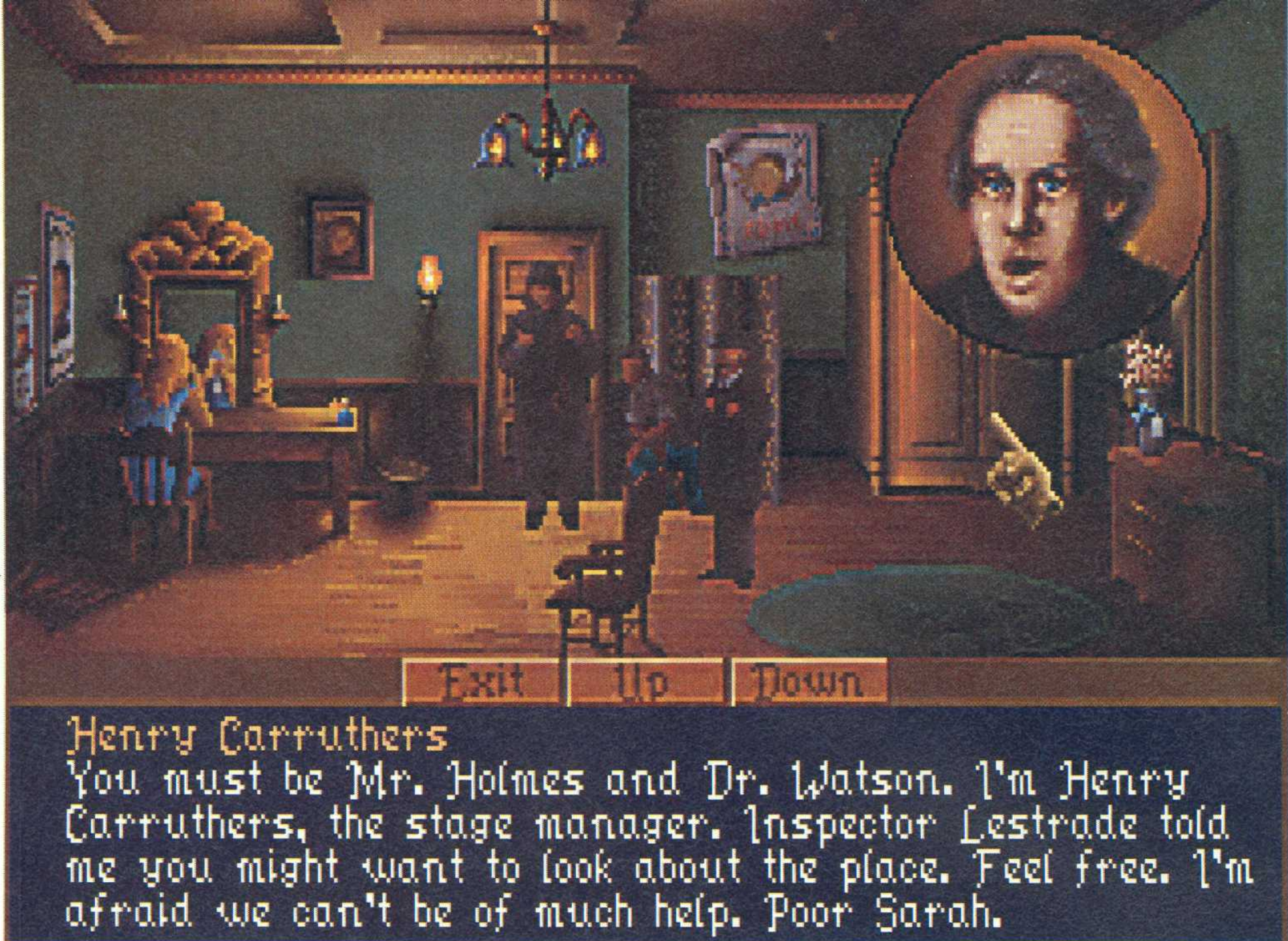
sich Holmes und Watson auf den Weg zu Scotland Yard.

Scotland Yard

Die Wache vor Scotland Yard will die beiden ohne polizeiliche Erlaubnis nicht hineinlassen. Darum muß Holmes noch einmal mit Inspektor Gregson sprechen. Mit seiner Erlaubnis und in seiner Begleitung haben Holmes und Watson endlich Zutritt zu Scotland Yard. Doch der wachhabende Offizier weigert sich, Lestrade zu rufen. So greift Holmes zu einem Trick:



▲ Der Schauplatz des Verbrechens



▲ Die Theater-Garderobe: Auch hier verstecken sich wichtige Informationen

Da Holmes den angeblich "Blinden" vor Scotland Yard durchschaut hat, bietet er ihm einen Handel an: Information gegen Verschonung vor dem Arm des Gesetzes. Nun wissend, daß der wachhabende Offizier eine eitle Persönlichkeit ist, kann Holmes ihm etwas "Honig um den Mund schmieren"

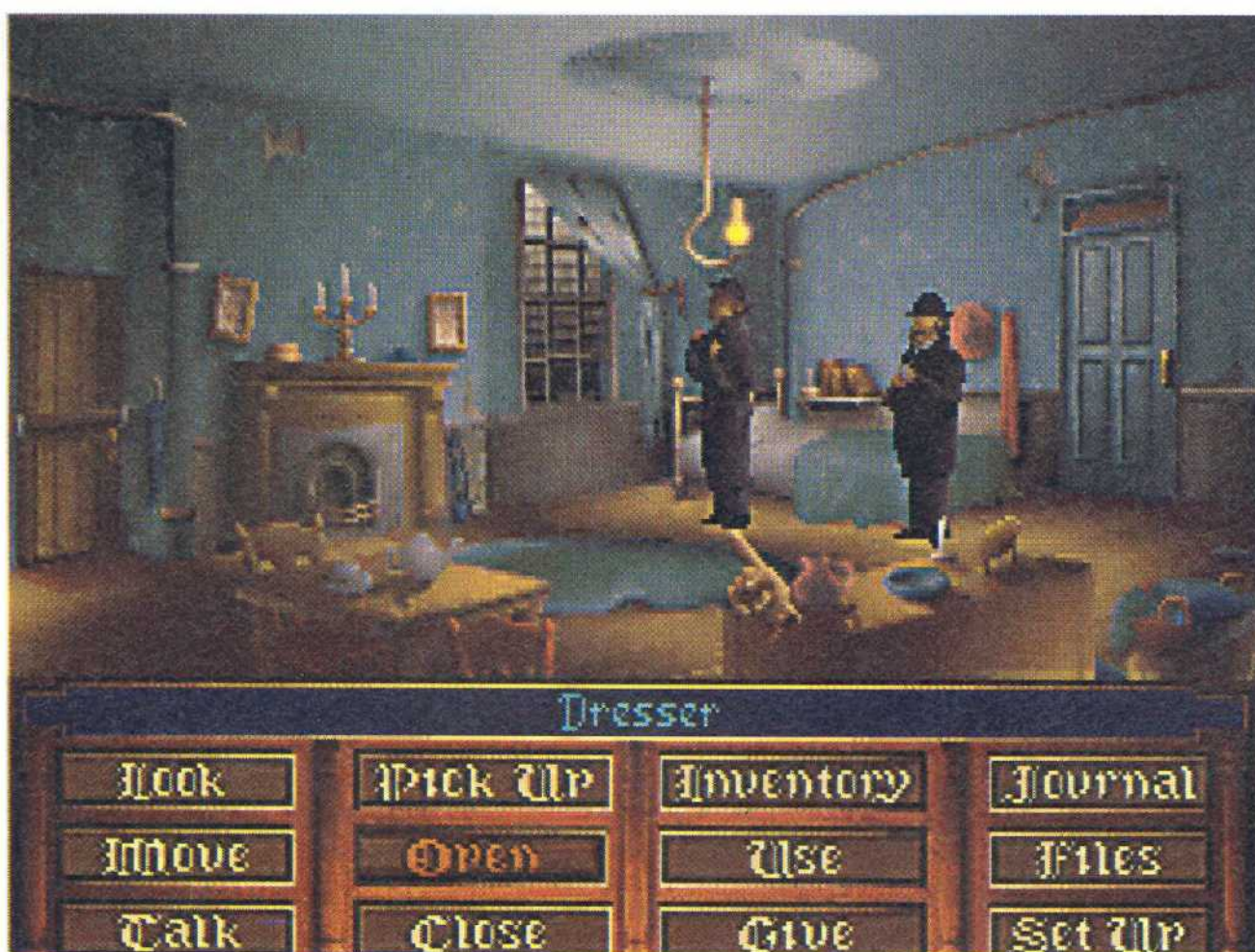
und wird zu Lestrade vorgelassen. Lestrade gibt Holmes freie Hand, was sich derselbige vom wachhabenden Offizier in Form eines Erlaubnis-scheins bestätigen läßt. Wieder im Leichenschauhaus, gibt Holmes dem Gerichtsmediziner den Schein und kann den Schlüssel mitnehmen.

Wieder im Regency Theater

Die Theatertür läßt sich problemlos mit dem großen Schlüssel öffnen, der kleine Schlüssel öffnet die Schubladen vom Seitenschrank. Holmes durchsucht die Schubladen und wird in der oberen Lade fündig: Zwei Operntickets kommen zutage. Sarahs Schwester Anna arbeitet im Opernhaus. Holmes nimmt die Karten an sich und begibt sich dorthin.

Chancery Opernhaus

Holmes zeigt die Tickets dem Pagen am Eingang und spricht mit dem Manager. Holmes' Bitte, das Ankleidezimmer der Anna Carroway durchsuchen zu dürfen, wird nicht entsprochen. Doch Holmes und Watson geben nicht auf: Nachdem sie dem zweiten Pagen an der Treppe die Tickets gezeigt haben, betreten sie die Loge. Die Besitzerin des Opernhauses, welche in der Loge sitzt, ist eine gute Informationsquelle. Durch sie erfahren wir den Namen des Geliebten der Sarah



▲ Sarah Carroways Wohnung: Wem gehört der Pullover?

Mehr Erfolg mit Windows-Software



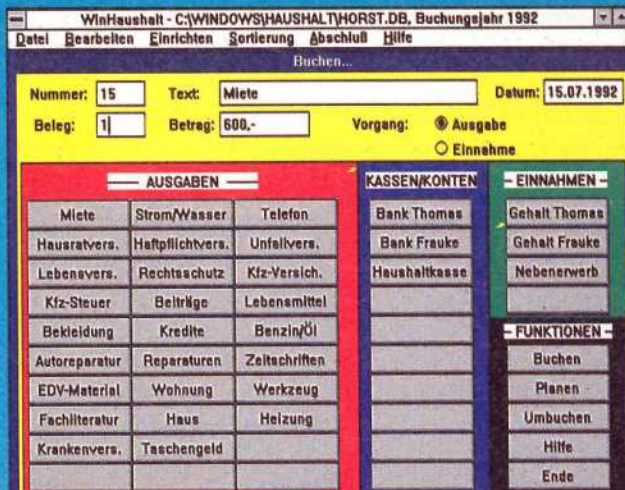
WinAdreva 3.0 komplett

Komfortabel Adressen verwalten

Gezielte Adressensuche wird mit WinAdreva 3.0 komplett zum Kinderspiel. Ab sofort können Sie jedes gewünschte Adressenmaterial schnell und sicher finden:

- Datenimport und -export - dBase*-Import ■ bis zu 2 Millionen Datensätze ■ Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste) ■ automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- pro Datensatz kann eine Grafik (BMP) eingebunden werden
- Filterfunktion zur Auswahl von Adressen mit übereinstimmenden Merkmalen, die Sie festlegen

(Auslieferung auf 5 1/4" - Disketten im HD-Format)



WinHaushalt komplett

Schluß mit hohen Haushaltskosten

Dieses aktuelle Programm hilft Ihnen, Zeit, Kosten und Arbeit zu sparen. Jetzt haben Sie eine private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht:

- Stammdatenverwaltung ■ Sortieren nach Nummern, Texten, Daten ■ automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion ■ Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker ■ hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich ■ Jahresabschluß zu jeder Zeit

Unentbehrlich für jeden Windows-Anwender!

Jetzt nur

DM 49,-

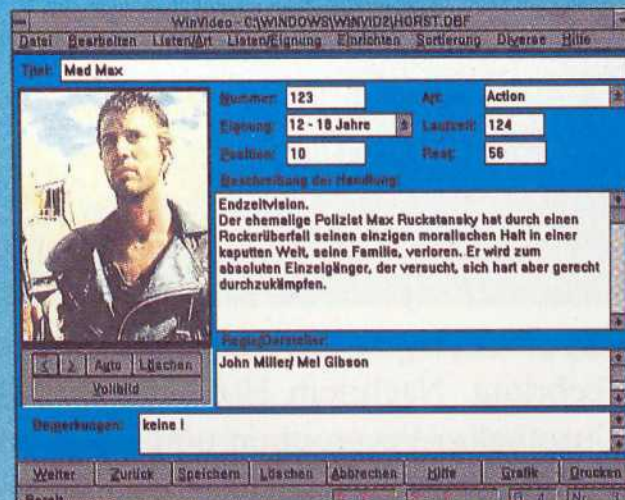


WinPhila komplett

Die praxiserprobte Briefmarkenverwaltung

Die umfangreichen Erfahrungen eines passionierten Briefmarkensammlers stecken in diesem Programm, das Sie überzeugen wird:

- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.) ■ Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.) ■ Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten) ■ automatischer Listenvergleich ■ Bestandsermittlung (Report)



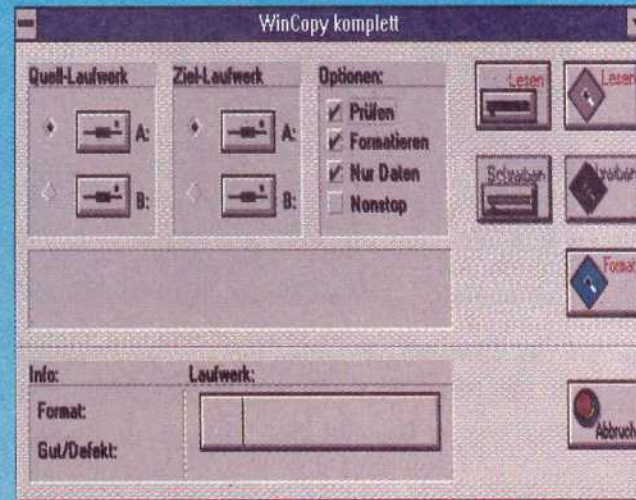
WinVideo 2.0 komplett

Professionell Videos verwalten

Die perfekte Art, Videos zu verwalten bietet Ihnen Win Video 2.0 komplett, ob Sie privater Sammler oder professioneller Händler sind:

- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse können frei vergeben werden) ■ Verwaltung durch Datensätze (Filme) ■ Listendruck ■ Grafikeinbindung möglich
- drei Memo-Felder für Handlung, Regie/Darsteller, Bemerkungen ■ bis zu 99 Grafiken pro Datensatz (auch als Diashow)

NEUE VERSION!

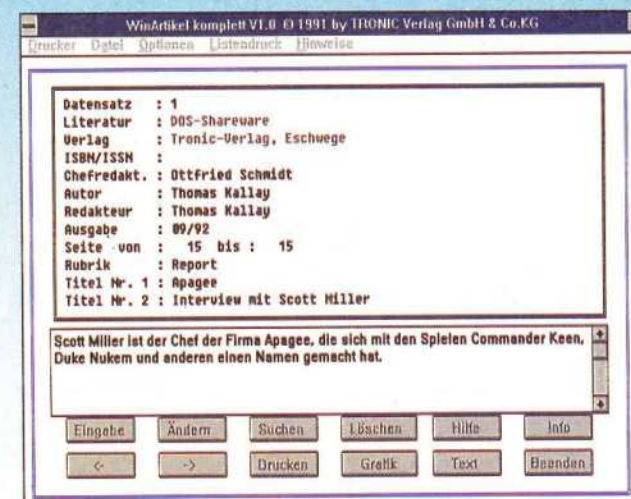


WinCopy komplett

Disketten kopieren leicht gemacht

Mit diesem Programm kopieren und formatieren Sie Ihre Disketten schnell und einfach. Bequemer geht's nicht:

- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert ■ flexible Handhabung der Formate ■ Ablegen von Disketteninhalten als Image-Dateien auf der Festplatte ■ Multitaskingfähigkeit - während des Kopierens können Sie mit anderen Programmen arbeiten ■ Nonstop-Kopieren ■ frei wählbarer Bootsektortext



WinArtikel komplett

Praxisgerecht Artikel verwalten

Eine Literaturverwaltung für Bücher und Zeitschriften, die Ihnen einfach per Tastendruck anzeigt, wo was steht. Übersichtlich im Aufbau, überzeugend durch Grafikeinbindung:

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., bei Zeitschriften: ISSN-Nr., Redakteur, Rubrik u.v.m.) ■ bis zu 2 Millionen Datensätze ■ Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion ■ Datenerfassung, -suche, -änderung ■ Vor- und Zurückblättern in der Datenbank

Für ganz Eilige: ☎ 0 56 51 / 92 99 02 (24-Std.-Service)

Bitte ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und noch heute abschicken!

Ja,

hiermit bestelle ich

- Win Adreva 3.0 komplett
- Win Video 2.0 komplett
- Win Copy komplett
- Win Phila komplett
- Win Artikel komplett
- Win Haushalt komplett

zum Preis von je DM 49,-

■ 3 1/2" ■ 5 1/4"

(bitte gewünschtes Diskettenformat ankreuzen)

Bitte einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Fuldaer Str. 6 · 3440 Eschwege

Meine Anschrift

Name _____

Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Unterschreiben Sie hier bitte Ihre Bestellung!
Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters erforderlich. Ohne ihre Unterschrift kann die Bestellung nicht bearbeitet werden.

_____ X
Datum Unterschrift

TRONIC
VERLAG GMBH & Co. KG

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege

Carroway. Er heißt "James". Die Besitzerin gibt Holmes auf sein Verlangen hin eine schriftliche Erlaubnis, die Garderobe durchsuchen zu dürfen. Auf den ersten Blick findet sich nichts Besonderes, doch nachdem Watson durch ein Ablenkungsmanöver den Manager der Oper aus dem Raum gelockt hat, kann Holmes den Schlüsselbund aus der mittleren Schublade nehmen.

Wieder Baker Street

Der Straßenjunge Wiggins wird mittlerweile zurück sein. Er hat die Blumenfrau gefunden: Sie verkauft Blumen am Covent Garden.

Die Blumenfrau vom Covent Garden

Dort angekommen, spricht Holmes mit der Blumenfrau. Er kauft ihr ein paar Blumen ab, dann fragt er sie restlos aus. Jetzt nimmt er das Blumenbouquet aus dem Faß und angelt mit dem Drahtkorb im Blumenfaß. Dort findet er ein Armband mit den Initialen R.B. Nun gehen Holmes und Watson in den Pub. Üble Gestalten bevölkern die Szene. Holmes zeigt dem Wirt das

Armband und fragt ihn nach dem von der Blumenfrau beschriebenen Besucher. Nun muß Holmes gegen alle 3 Dartspieler antreten, um zum guten Schluß den Barkeeper herausfordern zu können. Hier hilft nur üben, üben und üben. Hat Holmes endlich gewonnen, identifiziert der Barkeeper den gesuchten Mann als Lehrling des Apothekers in der Hattington Street. Das Armband gehört einem Tierpräparator aus Oxford.



▲ Auf Indiziensuche in Belles Parfümerie

Hattington Street Apotheke

In der Apotheke finden sich der Apotheker und sein schüchterner Lehrling. Nachdem Holmes mit dem Apotheker gesprochen und eines seiner diversen Mittel gekauft hat, läßt ihn der Apotheker mit dem Lehrling sprechen. Auf Drängen von Holmes erzählt

der Junge die Geschichte seiner stillen Bewunderung für Sarah Carroway, doch er scheidet als potentieller Mordverdächtiger leider aus.

South Kensington Fußballfeld

Holmes sucht hier nach einem Mann, der James heißt, mittelgroß ist und die allseits beliebte Zigarettenmarke raucht. Im Gespräch mit dem Trainer fällt es nicht schwer, den Verdächtigen zu identifizieren. James bestreitet zwar zuerst die Bekanntschaft zu Sarah Carroway, doch mit der Parfümflasche als Beweis kann Holmes ihn zur Zusammenarbeit überreden. Man beschließt, sich im Wohnheim des Studenten zu treffen.

Studentenwohnheim

James war nicht nur mit Sarah befreundet, er war ihr Geliebter. Doch er will nicht glauben, daß seine Angebetete aus dem Leben geschieden ist. Er fordert eine Sterbeurkunde oder einen anderen Beweis für Sarahs Tod von Holmes. *Anmerkung: Bis heute ist mir kein Weg bekannt, die Urkunde zu besorgen.* Aber Holmes weiß sich zu helfen: Er versucht, beim Zeitungshändler eine Zeitung vom Vortag zu erwischen. Dieser kann einem zwar nicht weiterhelfen, aber Wiggins, der Zeitungsjunge aus der Baker Street hat wie immer den Ausweg parat und bietet Holmes gegen kleines Entgelt eine nicht mehr ganz frische Ausgabe der Zeitung an. Mit dieser Zeitung kann Holmes James weichkochen und erfährt auf diesem Wege mehr über Anna Carroway und ihren derzeitigen Freund, Antonio Caruso.

St. Bernhards Billardsalon

Da dieser Caruso ein leidenschaftlicher Billardspieler ist, sucht Holmes ihn in St. Bernhards Billardsalon. Obwohl Holmes versucht, mit Geld die Zungen der Billardspieler zu lösen, will keiner der Burschen Auskunft geben. Doch ein kleiner Kunstgriff sorgt



▲ Laborarbeit bringt Verstecktes ans Licht

für die nötige Information. Dank der Auskunft des Barkeepers erfährt er von Jack Mahoneys Geliebten, und obendrein von dessen überaus hübschen und höchst eifersüchtigen Frau. Auf dieses Verhältnis angesprochen, gibt Jack Mahoney gerne die Adresse von Antonio Carusos Wohnung preis.

Antonio Carusos Wohnung

Antonio Carusos Wohnung ist nicht weit, und dieser gibt auch auf alle Fragen bereitwillig Auskunft. Er berichtet von einem kleinen Jungen, um den Anna Carroway sich rege kümmert, und daß dieser gerne ein Gyroskop als Spielzeug hätte. Außerdem nennt er Holmes die Adresse von Annas Wohnung und berichtet über ihre schwerhörige Haushälterin.

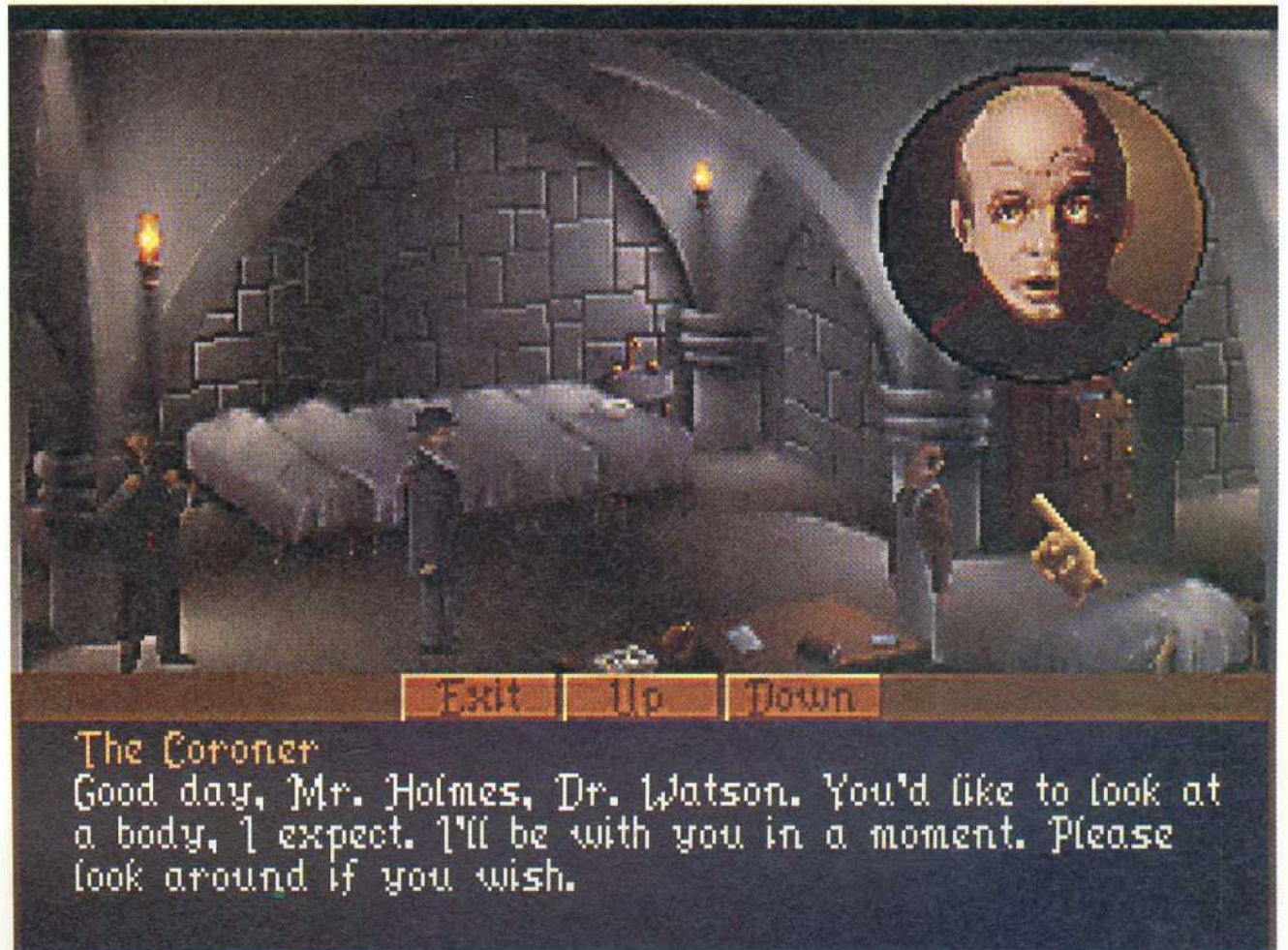
Anna Carroways Haus

Holmes läutet mehrmals die Glocke und klopft genauso häufig an die Haustür, doch niemand öffnet oder antwortet. Mit der Zustimmung von Dr. Watson benutzt Holmes schließlich den Schlüssel aus der Schublade in Anna Carroways Garderobe. Im Haus untersucht Holmes genau die einzelnen Räume. Die Visitenkarte in der Silber-schale nimmt er mit: die Adresse von Annas Anwalt, einem Jacob Farthington, kann bestimmt noch nützlich sein. Die linke Pflanze im Flur wirft Holmes um, um den Boden zu verschmutzen und damit der Haushälterin etwas mehr Arbeit zu machen, genauer gesagt, um sie abzulenken. Dieses sagt man der Haushälterin in Annas Schlafzimmer, worauf diese dem Weg zur Inspektion des Zimmers freigibt. Holmes bewegt die Statue und entdeckt darunter ein Buch. Es ist das Tagebuch der Anna Carroway. Langsam kommt Licht ins Dunkel. Laut Annas Tagebuch hat sie zwei Detektive engagiert, um wieder in den Besitz des Pendants zu gelangen, von dessen Inhalt all ihr Glück und der Anspruch auf ihren leiblichen Sohn abhängen.

Jacob Farthington, Rechtsanwalt

Nachdem sich Holmes mittels seiner Karte bei Jacob Farthington vorgestellt hat, erzählt dieser ihm die Geschichte der Carroway-Familie. So wird lang-

gen. Holmes schenkt dem Jungen das Spielzeug, und dieser vergißt seine Mütze. In der Mütze kann man den Namen des Jungen nur verschwommen lesen. Darum möchte Holmes gern Auskunft bei einem Fachmann für Reiterzubehör einholen.



▲ Der freundliche Pathologe von Nebenan

sam Annas Verbindung bzw. Verhältnis zu und mit Lord Brumwell klar. Holmes und Watson begeben sich zurück zu Baker Street. Dort treffen sie Wiggins, von dem sie mit etwas Glück ein Gyroskop erwerben können.



▲ Gefärbte Blumen unter dem Mikroskop

Picknickplatz / Spielplatz

Am Spielplatz kommt Holmes mir dem Jungen ins Gespräch, indem er ihm das Gyroskop zeigt. Während der Junge interessiert den Kreisel betrachtet, kann Holmes den Jungen ausfra-

Eddingtons Reiterzubehör

Der Mann am Schalter ist leider nicht sehr hilfsbereit. Diskretion und das Ansehen seiner Kunden erscheinen ihm wichtiger als Holmes und Watson bei der Aufklärung des Mordes zu helfen. Doch dem kann Abhilfe geschaffen werden. Zuerst gilt es, die anwesenden Kunden zu vergraulen. Ein, zwei Stöße in das Jagdhorn an der Wand wirken Wunder, und die "kritische" Betrachtung der Wappen an der Wand tun ihr übriges. Schnell noch etwas gedroht, und Holmes erfährt, daß Lord Brumwell die Mütze gekauft hat, und wo dieser zu finden ist.

In Bradleys Tabakwarenladen

In Bradleys Tabakwarenladen hängt ein Elchkopf, den der Tierpräparator, dessen Paradestück im Moongate-Pub hängt, auch geschaffen hat. Nachdem er sich der Einwilligung der Aushilfe

The Lost Files of ...

hinter der Theke versichert hat, schiebt Holmes die drei Kisten unter den Elchkopf und hebt ihn an, um die Adresse des Präparators lesen zu können.



▲ Die Habseligkeiten einer Toten

Oxford Tierpräparator

Blackwood, der Präparator, ist gerade abwesend. Holmes untersucht das Labor und nimmt einige Indizien auf.

man, auf die Suche nach Blackwood machen.

Old Shermans Haus / Docks

Holmes spricht mit Old Sherman und nimmt Toby an die Leine. An den Docks angekommen, nimmt Holmes den Hammer aus dem Schuppen und das Seil links von der Wand. Sherlock Holmes schiebt das leere Faß vor die Tür. Nun kann er den Eimer und den Lappen vom Fenstersims nehmen. Holmes läßt den Eimer hinunter in die Themse, um den Kübel mit etwas Wasser zu füllen. Er feuchtet den Lappen mit dem Wasser an und reinigt das Fenster links von der Tür. Sicht und Situation klären sich. Holmes spricht mit Watson und bricht mit dem Hammer aus dem Schuppen die Tür auf. Der Hehler kann entkommen, doch Blackwood wird festgenommen.



▲ Scotland Yards ehrwürdige Pforte

Das Skalpell mit der Wellenschliffklinge und die blutige Schürze sprechen Bände. Holmes spricht zuerst mit Watson, dann nimmt er den Gehilfen in die Zange. Holmes wird fündig, er kennt nun den Aufenthaltsort des mutmaßlichen Mörders von Sarah Carroway.

Dr. Watson rät Holmes, sich nun mit Toby, dem Spürhund von Old Sher-

Baker Street / Scotland Yard

Holmes geht mit Watson zum Scotland Yard und spricht mit dem wachhabenden Offizier, um eine Besucherlaubnis für den Besuch bei Blackwood zu bekommen, welcher nun im Row Street Polizeigefängnis fest sitzt.

Row Street Polizeigefängnis

Holmes zeigt der Wache den Besucherpaß und spricht mit Blackwood. Nach einigen Wortwechseln gesteht dieser den Mord an Sarah Carroway. Nun geht es darum, Komplizen und Drahtzieher ausfindig zu machen.

Jaimeson An- und Verkauf

Holmes muß Nigel Jaimeson nur gründlich in die Zange nehmen, dann kann dieser mit wichtigen Informationen aufwarten.

So kommen wir an die Adresse der Moorehead und Gardner Detektei. Denn Mr. Moorhead hat sich auch nach dem Verbleib des Pendants erkundigt.

Hier fällt auch erstmalig der Name Robert Hunt. Dieser soll nach Jaimesons Aussage in zwielichtigen Kreisen arbeiten.

Moorehead und Gardner Detektei

Holmes spricht mit der Sekretärin, doch Mr. Moorehead und Mr. Gardner sind ausgeflogen.

Angeblich hat sich Gardner letzte Nacht mit Anna Carroway im Zoologischen Garten getroffen. Um in Verbindung zu bleiben, gibt Holmes der Sekretärin seine Visitenkarte.

Ein Zoobesuch

Holmes und Watson folgen Gardeners Spur und begeben sich zum Zoo. Dort finden sie eine weitere Leiche. Officer Dugan gewährt dem Meisterdetektiv und seinem wissenschaftlichen Berater Einlaß.

Im Zoo untersuchen Holmes und Watson die Leiche, das gebrochene Bein und die Wunden von Gardner. Inspektor Gregson und der Constable werden befragt, dann geht Holmes mit Watson in das Büro von Hollington, dem Zirkusdirektor. Dieser gibt Hol-

mes die Adresse von Simon Kingsley, einem Zoowärter. Linkerhand vom Elefantenkäfig liegt das Gehege des Löwen. Im Gehege liegt ein glänzender Gegenstand, den Holmes jedoch nicht untersuchen kann, da ihn sonst der Löwe zerfleischen würde.

Simon Kingsleys Wohnung

Holmes spricht mit Kingsley. Dann schaut er sich in dessen Wohnung um. Holmes schaut sich die Schuhe, die Tierbücher und das Bild vom Löwen Felix genauer an. Holmes überzeugt Kingsley, daß ein Mensch Gardner getötet hat und er Felix' Unschuld beweisen kann, wenn er Gelegenheit hat, das Löwengehege genauer zu untersuchen.

Im Löwengehege

Holmes, Watson und Kingsley treffen sich am Gehege, und da der Löwe nun friedlich ist, kann Holmes den Gegenstand mitnehmen und genauer untersuchen. Es ist Gardeners Taschenuhr in deren Deckel sich ein Stück Papier befindet. Die Zahlen darauf sehen aus wie die Kombination eines Safes.

Moorehead und Gardner Detektei

Auf erneutes Anfragen antwortet die Sekretärin, Mr. Moorehead sein vor kurzer Zeit weggegangen. Holmes wirft mit der Schreibmaschine die Tür zum Büro ein. Mooreheads Ziel ist nun klar.

In der U-Bahn-Station werden Holmes und Watson Zeugen eines Mordes. Sie nehmen Robert Hunt fest. Hunt wird verhört, aber seine Aussagen sind nicht sehr aufschlußreich. Dann geht es wieder zurück zum Büro von Moorehead und Gardner. Die Sekretärin ist immer noch da, und nun haben die beiden Zeit, das Büro genauer zu untersuchen. Holmes bewegt den Sessel zur Seite, verschiebt das

falsche Buch rechts im Regal und hat nun Zugang zum Safe. Er öffnet den Safe mit der Kombination auf dem Zettel und untersucht den Inhalt des Safes. Das lang gesuchte Pendant kommt zutage, darin befindet sich ein Brief mit dem Geständnis des Hausarztes von Lord Brumwell. Dieser ist also der Drahtzieher hinter den drei Morden und der Affäre.



▲ Man wartet auf Inspektor Lestrade

Lord Brumwells Haus

Holmes klingelt und bittet um Einlaß. Dank seiner Karte werden die Türen auch schnell geöffnet, und er wird zusammen mit Watson von der Dame des Hauses empfangen. Holmes konfrontiert Lady Brumwell mit den Machenschaften ihres Mannes, woraufhin er zum Lord vorgelassen wird. Nachdem der Lord Holmes Hunts Adresse gegeben hat und damit konfrontiert wurde, daß Beweise für seine Verbrechen vorliegen, will er sich aus dem Staub machen.

Hinter dem Bild an der linken Wand befindet sich ein Safe mit einem Nachschlüssel zur Tür, der Safe kann mit dem Schwert rechts vom Schild entriegelt werden. Holmes verfolgt Lord Brumwell nach draußen, wird aber leider nur noch Zeuge seines Selbstmords.

Robert Hunts Wohnung

In Robert Hunts Wohnung findet Holmes ein kleines Buch auf dem Nachttisch. Das Lesezeichen ist ein Pfandschein aus Jaimesons Pfandleihe.

Jaimesons An- und Verkauf

Holmes löst den Pfandschein ein und bekommt ein paar Tarot-Karten. Die Tarot-Karten geben einen direkten Bezug zur Wahrsagerin in Covent Garden, und der kleine Schlüssel in den Karten deutet auf ein Geheimfach oder eine Schublade hin.

Covent Garden Hellseherin

Im Arbeitszimmer der Wahrsagerin schließt Holmes mit dem Schlüssel aus den Tarotkarten die Schublade des Arbeitstisches auf. Dort findet sich ein silberner Schlüssel. Die Kerze an der linken Säule ist beweglich. Ein Druck, und es öffnet sich eine Geheimtür in der Wand. Die Schatulle läßt sich mit dem silbernen Schlüssel öffnen. Das Pergament in der Schatulle enthüllt die ganze Wahrheit sowie den Aufenthaltsort von Anna Carroway.

Savoy Street Pier

Holmes schaut durch das Fenster. Mit der Eisenstange vom Regency Theater bricht der Meisterdetektiv die Tür auf, und mit einer filmreifen Rettungsaktion befreien Holmes und Watson Anna Carroway aus der tödlichen Falle.

Epilog

Lord Brumwell, der Drahtzieher hinter den Morden, ist tot. Seine Frau folgt ihm kurz darauf.

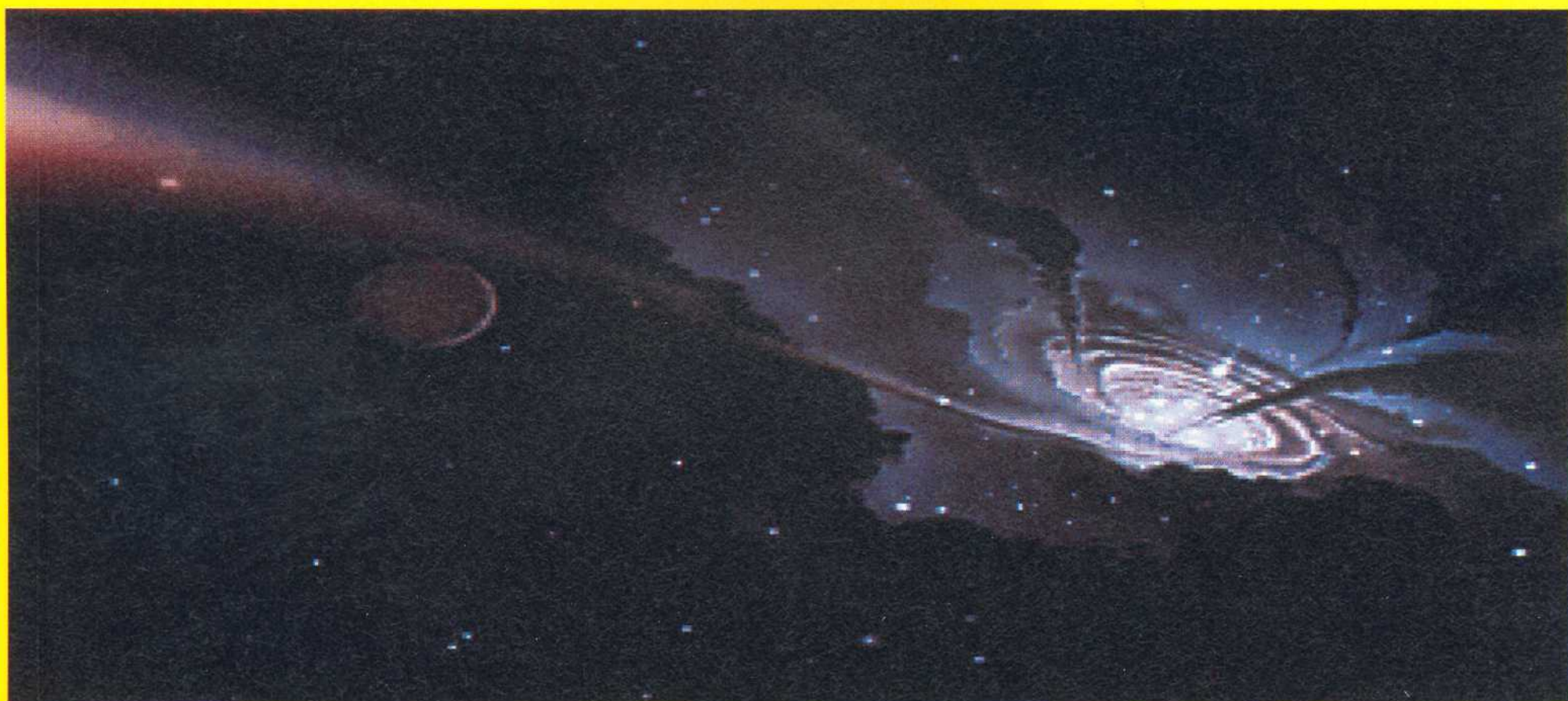
Die Mittelsmänner sind im Gefängnis und Anna ist mit ihrem Sohn glücklich vereint. Lestrade hat wieder einmal falsch gelegen, und Holmes hat mit Watson erneut einen spannenden Fall gelöst.

Nun heißt es, sich zurücklehnen, ein Pfeifchen schmauchen, etwas Violine spielen und darauf warten, daß sich noch ein Meisterstück in den verlorenen Akten des Sherlock Holmes findet.

Jens Kiel/bs

Das Vermächtnis der Heechee

Schatten der Vergangenheit



GATEWAY, eine gigantische Raumstation. Technisch jenseits unseres Vorstellungsvermögens. Unglaublich alt und doch voll funktionstauglich. Die Erbauer, Heechees genannt, sind seit Äonen verschwunden. Ausgerottet oder verjagt von einer unheimlichen und gnadenlosen Macht aus den unbekanntesten Tiefen des Universums....



Dank eines Gewinns in der Lotterie befinde ich mich auf der riesigen Raumstation GATEWAY, um mein Glück zu suchen. Mein Ziel wird es sein, Spuren der ehemaligen Heechee Kolonie zu finden. Das Spiel beginnt in meinem Zimmer (Your Quarters). Man kann 1600 Punkte erreichen; die jeweilige Punktzahl steht in Klammern.

1. Teil: The Gateway Prospector

Gateway

Zunächst nehme ich meine Kreditkarte (2/2), mit der ich auf Gateway Dinge bezahlen kann. Da der Bildschirm meiner vernetzten Computeranlage (PV commset) blinkt, stecke ich meine Kreditkarte in den Schlitz (put debit card in PV slot). Man kann jetzt alle Menüs durchforsten, muß aber unbedingt Menüpunkt (1) Play New Messages lesen. Es sind 3 wichtige Mitteilungen gespeichert:

1. Mein Unterricht, in dem ich lerne, wie die Raumschiffe gesteuert werden, findet täglich um 15 Uhr in Raum T20 statt.

2. Ich kann Thom Seldridge um 20 Uhr in der Blue Hell Bar treffen.

3. Terri Neilson ist meine offizielle Kontaktperson.

Beim Aufruf des Menüpunktes (3) erfahre ich, daß ich über \$1.500 Guthaben auf meiner Karte verfüge.

Bevor ich mein Zimmer verlasse, öffne ich die Schublade, nehme das Buch

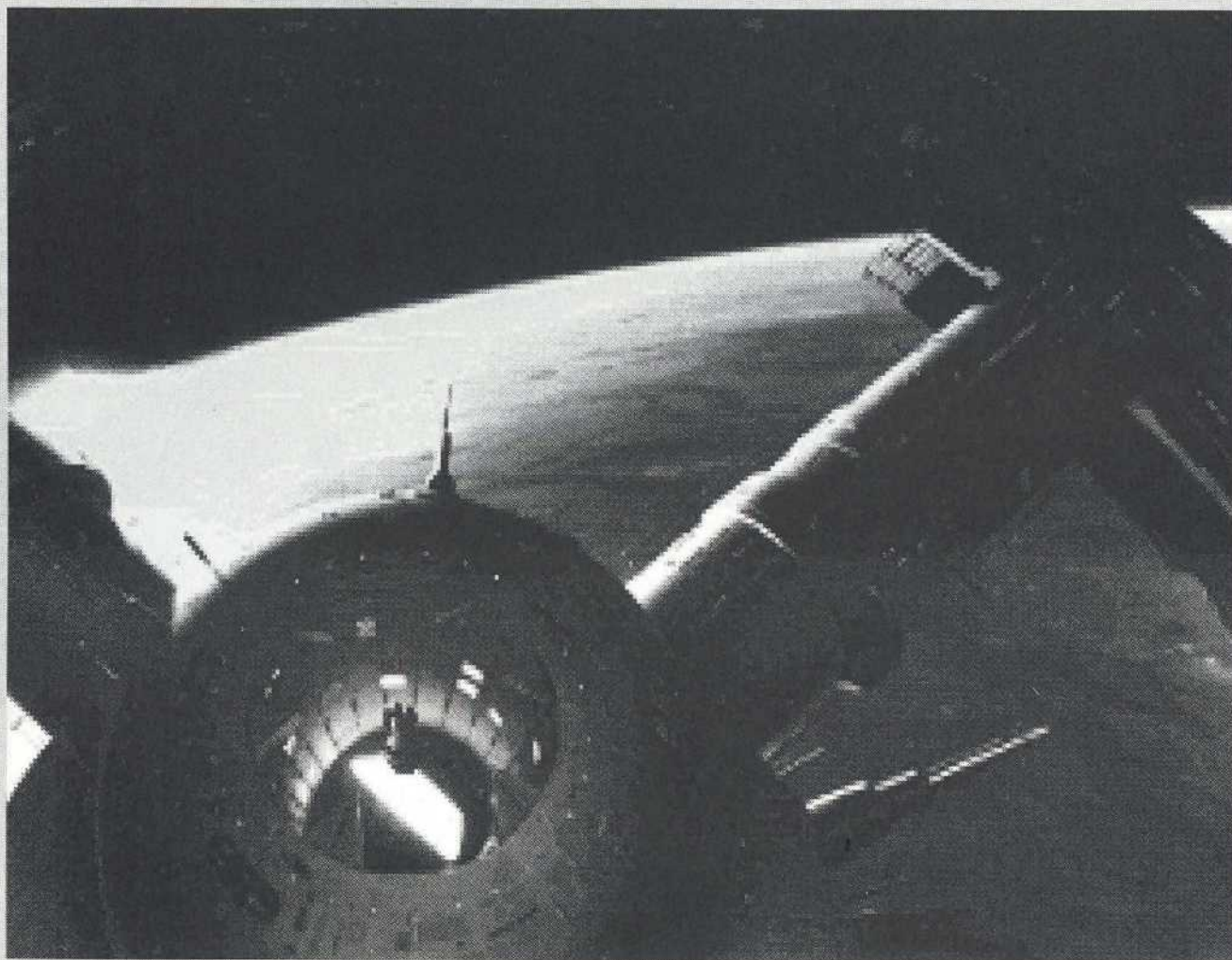
(3/5) und lese es. Alle Seiten sind leer, ich finde aber einen Hinweis, daß das Buch gegen einen "DataMan" im Corporation Office eingetauscht werden kann. Also begeben wir uns dorthin und geben das Buch der Empfangsdame, die mir den "DataMan" aushändigt (5/10).

Mein nächstes Ziel ist der Central Park, wo ich zunächst nur die Rose pflücke (2/12), die ich dann der Empfangsdame überreiche, woraufhin ich die Zeitschrift erhalte, die erst sehr viel später von Bedeutung sein wird. (5/17). Ich betrachte die Zeitschrift und finde ein Foto von Adriana Becker, die auf ihren Mann Rolf wartet.

Jetzt nutze ich die Zeit und sehe mich auf allen Etagen gründlich um. Spätestens um 15 Uhr begeben wir uns in Room T20 (falls Sie sehr früh dort

Ein Mechaniker erscheint, der mir einen Wartungsschlüssel gibt, den ich nicht in den Werkzeugkasten, sondern in die Pflanzenschale lege (drop maintenance key in planter tray) (10/42). Jetzt warte ich und lege die Werkzeuge, die mir der Mechaniker gibt, in den Werkzeugkasten. Der Mann gibt mir den Hinweis, daß um Mitternacht ein Corporation Wissenschaftler auf Level Babe geheimnisvollen Dingen nachgeht. Nachdem der Mechaniker verschwunden ist, nehme ich den Schlüssel an mich.

Nun kann ich mir die Waffe aus der Waffenkammer (Armory) besorgen. Da ein Wächter vor der Tür steht, kann ich die Waffe nicht an ihm vorbeibringen. Ich nehme sie, stelle mich auf den Lagerschrank und öffne die Lüftungsklappe mit dem Wartungsschlüssel (5/47). Jetzt drücke ich den kleinen



▲ Gateway - das Artefakt im Orbit

sind, geben Sie wait until 15:00 ein) und höre mir den Vortrag an. Das einzig Wichtige ist, daß ich das blaue Abzeichen erhalte, das mich autorisiert, die Raumschiffe zu fliegen (10/27).

Nun kehre ich in den Central Park zurück und kümmere mich um die Maschine. Ich ziehe am Nothebel (pull emergency lever) (5/32) und warte.

Knopf (5/52), und warte auf den Roboter, der in der Öffnung erscheint. Ich lege die Waffe in den Roboterkasten (put gun in robot waste box) (5/57) und verlasse den Raum. Ich gehe jetzt in einen anderen Raum, in dem sich ein Lüftungskasten befindet, wie z.B. Room T20. Hier klettere ich auf den Tisch, öffne die Klappe mit dem Schlüssel, drücke auf den Knopf, war-

te auf das Erscheinen des Roboters und nehme die Waffe (15/72).

Das Orion-Programm

Mein nächstes Ziel ist die Blue Hell Bar, in der ich bis 20 Uhr warte. Ich setze mich auf den freien Platz und warte, bis Thom Seldridge erscheint. Er spendiert mir einen Drink, den ich nehme und trinke. Einige Minuten später kau-

Sie erhalten besondere Flugdaten (codes). Der einzige Weg ins Orion Programm ist gesponsort zu werden. Thom gibt mir ein Memo, das ich Terri Neilson geben soll, die mich dann vielleicht für das Orion Programm sponsort (Treffpunkt 22 Uhr an diesem Ort). Ich kaufe Thom nun einen weiteren Drink, er erzählt mir weitere Dinge und stellt mich schließlich Nubar Kamalian vor, der ein interessantes Medaillon trägt. Ich kaufe ihm einen

(play trivia game). Ich habe die Wahl zwischen 4 Wissensgebieten:

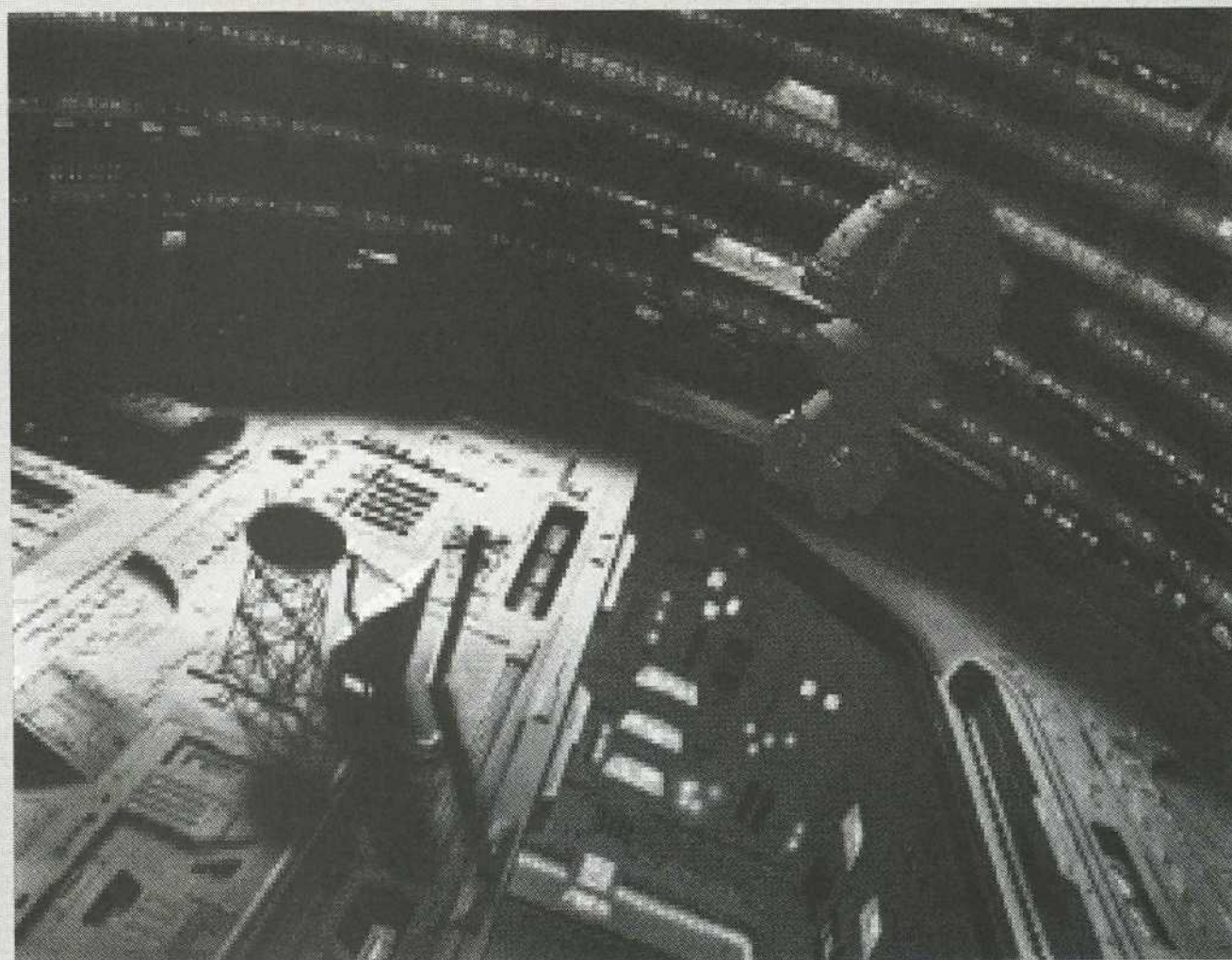
1. Geschichte und Geographie,
2. Kunst und Unterhaltung,
3. Wissenschaft und Natur
4. Spiele.

In jedem Wissensgebiet werden mir 10 Fragen gestellt, von denen ich 8 richtig beantworten muß, um an das Medaillon zu gelangen. Zur Erleichterung werden mir jeweils 4 Antworten vorgegeben, aus denen ich die richtige aussuchen muß. Die richtigen Antworten kann man der folgenden Tabelle entnehmen.

Nachdem ich das Medaillon gewonnen habe (15/87), gehe ich zurück in die Blue Hell Bar, wo ich bis 22 Uhr warte, bis Terri Neilson erscheint. Ich gebe ihr das Memo (5/92). Sie stellt mir die Bedingung, daß ich zwei komplette Missionen erfüllen muß und einen Gegenstand mitbringen muß, den bisher noch niemand gefunden hat. Sie gibt mir dann noch ihre PV Nummer (variiert von Spiel zu Spiel) auf einer Serviette (10/102). Mit Hilfe des Data-Man kann ich sie anrufen, wenn ich die gestellte Aufgabe erfüllt habe. Als Belohnung verspricht sie mir das grüne Abzeichen für das Orion Programm.

Mein nächstes Ziel ist das Gateway Museum. Hier lege ich das Medaillon in die Vertiefung (5/107) und nehme die Stimmgabel. Ein Alarm wird ausgelöst und ich werde aufgefordert, die Stimmgabel zurückzulegen. Ich lege sie in das Heechee Gerät (put tuning form in Heechee device) (10/117), woraufhin sich ein Hologramm der Stimmgabel bildet, das ich nehme und auf den Sockel lege (put hologram on pedestal) (15/132). Der Alarm schaltet sich aus. Nun kann ich die Stimmgabel nehmen, ohne daß der Alarm erneut ausgelöst wird.

Nun gehe ich dem Hinweis des Mechanikers nach und gehe zum Corridor B4, Level Babe. Ich klettere in die Kiste und warte bis Mitternacht. Der Corporation Wissenschaftler Perry erscheint, produziert einen Ton, steckt einen Gegenstand in den Schlitz der plötzlich



▲ Tor zu den Sternen

Frage Nr.	Geschichte/ Geographie	Kunst/ Unterhaltung	Wissenschaft/ Natur	Spiele
1	3	4	3	1
2	2	2	2	2
3	4	4	4	4
4	2	1	1	4
5	3	4	1	1
6	1	2	3	4
7	2	3	2	2
8	4	4	4	3
9	1	1	3	2
10	4	3	4	4

fe ich Thom einen Drink, woraufhin er mir weitere Informationen über Gateway gibt. Er erzählt mir, daß es wichtig ist, zur Elite der Corporation zu gehören, zum Orion Programm. Diese Spezialisten tragen grüne Abzeichen.

Drink. Er spricht über seine Sorgen und ich warte solange, bis er mir das Medaillon anbietet, wenn ich ihn im "Trivia" Spiel besiege. Wir landen automatisch im Casino, Nubar spielt und erreicht 7 Punkte. Nun bin ich dran

erscheinenden Blase. Schließlich erscheint ein Loch in der Wand, durch das er verschwindet (5/137). Ich verlasse die Kiste, nehme das Stück Papier, das Perry fallen ließ, lese es, notiere die Zahl, schlage die Stimmgabel (5/142), woraufhin die Blase erscheint, stecke die Stimmgabel in den Schlitz (3/145) und tippe die Zahl ein (10/155). Nun kann ich nach Westen in den Hidden Room gehen (5/160), der aber erst viel später wichtig ist.

Da es nun auf 1 Uhr morgens zugeht, begeben sich mich in mein Zimmer, lege mich aufs Bett und schlafe (geht erst ab 1 Uhr!).

Am nächsten Morgen nehme ich alle Gegenstände auf und gehe zum Eingang des Hangars (Hangar Entrance, Level Tanya). Um meinen ersten Flug mit dem Raumschiff anzutreten, gebe ich der Frau das blaue Abzeichen. Ich betrete die Kabine, schließe die Luke und setze mich auf den Sitz. Es erscheint ein Bildschirm, auf dem 6 verschiedene Codes zu sehen sind. Man wählt sie aus, indem man einfach auf die jeweilige Reihe klickt. Ich wähle die erste Reihe, klicke auf GO, fliege ab und befinde mich nach kurzer Zeit im Anflug auf den Planeten DAYAN 7. Um zu landen, klicke ich auf LAND.

Auf Dayan 7

Bevor ich das Raumschiff verlasse, ziehe ich den Raumanzug an. Unterhalb einer Höhle (Below Cave) kann ich ein Loch erkennen, das ich aber nicht erreichen kann. Um dieses Problem zu lösen, gehe ich an das äußerste östliche Ende der Hochebene (Plateau), wo ich den großen Felsen über den Abhang schiebe (push large rock) (5/165). Er trifft auf einen anderen Felsen, der zersplittert. Ich verlasse die Hochebene und kann jetzt die Höhle über die Felsreste betreten (Entry Chamber) (5/170). In welche Richtung man nun gehen muß, richtet sich danach, wo ein Portal erscheint:

Ich gelange in den Ovoid Room (15/185), wo ich den Metallkasten nehme (25/210). Jetzt kehre ich ins Raumschiff zurück, schließe die Luke,

Portal im:	Man geht nach:
Westen	Nordwesten
Nordwesten	Norden
Norden	Nordosten
Nordosten	Osten
Osten	Westen

setze mich und klicke nacheinander auf ORBIT und RETURN. Auf Gateway erfahre ich, daß der Metallkasten der gesuchte Heechee Gegenstand ist. Ich erhalte \$25,000 Belohnung (25/235).

Die fünf weiteren Missionen

Um den Auftrag zu erfüllen, benötige ich eigentlich nur noch einen weiteren Flug. Der schönen Grafiken wegen unternehme ich nacheinander alle fünf weiteren Missionen. Ich kann mein Raumschiff nicht verlassen und lande immer automatisch wieder auf Gateway. Diese eigentlich nutzlosen Flüge führen mich zu Black Hole, Fragments, Red Giant, Andromeda und Nebula.

Zurück auf Gateway

In meinem Zimmer stecke ich meine Kreditkarte in den Schlitz, wähle Menüpunkt (6) und gebe die Kontakt Nummer auf der Serviette ein, um Terri Neilson zu erreichen. Falls sie nicht antwortet, wartet man eine oder zwei Stunden und probiert es noch einmal. Terri fordert mich auf, in die Blue Hell Bar zu kommen. Da ich meine Aufgabe erfüllt habe, werde ich von ihr gesponsort. Ich erfahre, daß es tägliche Treffen um 9 Uhr in Raum T52 gibt und erhalte mein grünes Abzeichen (30/265). Ich kehre in mein Zimmer zurück, warte bis 1 Uhr und schlafe.

Am nächsten Morgen nehme ich alle Dinge auf und gehe in Room T52, wo ich bis 9 Uhr warte und von Leonard Worden die Codes für einen weiteren Flug erhalte (15/280). Ich begeben mich direkt ins Raumschiff und fliege zum Planeten Aleph 4.

Aleph 4

Im Osten befindet sich ein Dorf (Mutzer Village), das ich aber nicht be-

treten kann. Also gehe ich zunächst auf die Lichtung (Clearing) und verstecke mich hinter dem großen Felsbrocken (Behind Boulder). Ich warte mehrmals, bis eine Gruppe fremder Gestalten erscheint. Mit Hilfe eines Metallzylinders, der sich im Besitz der Fremden befindet, kann man den Zugang zu einem Felsendom im Norden öffnen.

Um an den Zylinder zu gelangen, gehe ich zum Ufer des Sees (Lake Shore), warte und nehme den plötzlich erscheinenden Salamander (5/285). Ich verstecke mich dann wieder hinter dem Felsbrocken und warte, bis ich das zweite Geräusch (wailing sound) höre. Nun ist der Weg ins Dorf frei (2/287). Jetzt kann ich in die Hütte des Häuptlings gehen, in dem sich ein Bassin befindet. Ich verstecke mich unter der Hütte (Under Big Hut) (2/289) und warte, bis der Häuptling oben ins Bassin steigt. Nun muß ich schnell nach oben gehen und den Salamander ins Bassin werfen (10/299). Er taucht, kehrt mit dem Metallzylinder wieder auf und verläßt die Hütte. Ich verstecke mich wieder unter der Hütte und warte, bis der Häuptling sie verläßt. Jetzt muß ich nur noch zum Ufer des Sees gehen, wo ich den Metallzylinder aufnehmen kann (15/314). Am Base of Dome stecke ich ihn in den Schlitz (20/334). Um das Portal zu öffnen, muß ich aus 5 Reihen von je 5 geometrischen Figuren diejenige finden, die nicht zu den anderen 4 Figuren paßt. Es sind:

1. Nummer 4: der Kreis paßt nicht zu den Dreiecken,
2. Nummer 4: der Kreis ist kein Viereck,
3. Nummer 3: die parallel laufenden Linien sind die einzigen, die sich nie kreuzen, wenn man sie verlängert,
4. Nummer 2: dies ist die einzige nicht parallel verschobene Figur,
5. Nummer 5: dies ist die Figur, wo der kleinste Kreis nicht im Zentrum des größten Kreises liegt.

Im Dom nehme ich den blauen (2/336), roten (2/338) und gelben Fächer (2/340). Ich betrete die Plat-

form, stecke den blauen Fächer in den roten Schlitz (5/345), den gelben Fächer in den blauen Schlitz (5/350) und den roten Fächer in den gelben Schlitz (5/355). Die Heeche Maschine nehme ich automatisch (25/380). Ich kehre zum Raumschiff zurück und fliege nach Gateway zurück, wo ich für meinen Fund belohnt werde.

2 Teil: Andere Welten

Auf Gateway: Zu Beginn des zweiten Teils befinde ich mich in meinem Zimmer. Mit Hilfe meiner Kreditkarte lese ich die Mitteilung, daß ich so bald wie möglich in den Tanning Room kommen soll, der sich nördlich der Pedroza Lounge befindet. Dorthin kann ich aber nur mit einer Mitgliedsnadel, die ich mir erst in einer virtuellen Realität verdienen muß.

Virtuelle Realität - 1. Teil

Ich gehe ins VR Terminal, wo mir erklärt wird, wie ich aus einer virtuellen Realität ausbrechen kann. Es gibt 3 Möglichkeiten:

1. das Programm anhalten (die schlechteste Lösung),
2. etwas zu tun, was verhindert, daß das beabsichtigte Ziel erreicht wird, oder
3. das Programm zu überladen, d.h. eine Situation zu schaffen, die die Rechenleistung des Computers überfordert.

Ich lege mich auf die Couch und binde das Halsband um. Von den 3 möglichen Schalterstellungen kann ich z.Zt. nur Beach wählen. Die Simulation beginnt nach Drücken des Knopfes (press power button). Ich befinde mich an einer Bar am Strand. Sam, der Mann an der Bar, gibt mir einen Drink. Mir fällt ein Scanner auf, den mir Sam vorführt. Ich gebe ihm mein Glas, das er mit Hilfe des Scanners füllt, und austrinkt (give daiquiri to bartender) (5/385). Ich wiederhole diese Handlungen (take glass / give daiquiri to bartender) so lange, bis er so betrunken ist, daß er auf dem Bartresen ein-

schläft. Nun nehme ich das Glas und stelle es auf den Scanner (put frosted glass on scanner), woraufhin so viele Drinks produziert werden, daß der Scanner überlädt und die virtuelle Realität abbricht (10/395). Der Techniker ist so beeindruckt, daß ich seine Mitgliedsnadel nehmen darf (10/405), mit deren Hilfe ich in die Pedroza Lounge gelange (5/410).

Im Bräunungsstudio (Tanning Room) erfahre ich, daß die Maschine, die ich auf Aleph 4 gefunden habe, von großer Bedeutung ist. Ich werde beauftragt, in die Corporation Administrative Offices zu gehen, wo mir meine neue Mission erläutert wird (25/435).

Von der Corporation Office Lobby gelange ich automatisch in den Board Room, wo Leonard Worden mir den Auftrag gibt, 4 Missionen zu fliegen. Auf jeder muß ich das Heechee Verteidigungssystem aktivieren, das das Universum vor den bösen Assassins schützen kann. Auf jedem Planeten gilt es, einen Schutz-Generator zu finden und diesen zu aktivieren. Die erforderlichen Flugcodes erhalte ich. Worden sagt mir noch, daß ich keine Gegenstände von den Planeten mitbringen darf (10/445). Ich begeben mich umgehend in mein Raumschiff und wähle die ersten Codes, die mich nach Aurigae 6 führen.

Zu den Sternen: Aurigae 6

An meiner Landestelle fällt mir eine Metallscheibe auf, auf der sich ein zerbrochenes Prisma und eine Steckdose befinden, in der ein heller Würfel steckt.

In der Residence finde ich ein neues Prisma, das ich an die Stelle des zerbrochenen setze (7/452). Nun trete ich auf die Scheibe und werde zum City Center teleportiert (7/459). Im Temple Court fange ich einen Käfer (catch beetles) (7/466), kehre über die Metallscheibe wieder zum Landing Pad zurück, nehme das Prisma und den hellen Würfel und gehe in die Residence. Den schwarzen Würfel in der Steckdose ersetze ich durch den hellen

(7/473), lege den Käfer in die ovale Ausbuchtung des Wandschranks (put beetle in oval tray) (7/480). Jetzt kann ich die schwarze Pyramide nehmen (7/487). Wie zuvor beschrieben, begeben mich zum Stadtzentrum. Im Octagonal Room gibt es 8 Ausgänge, von denen 7 die Farben des Spektrums tragen. Der richtige Weg durch 7 weitere dieser Räume ergibt sich aus der Anordnung der Farben im Spektrum (14/501):

rot	südost
orange	ost
gelb	nordwest
grün	süd
blau	west
indigo	südost
violett	nord

Im letzten Raum stelle ich nun die schwarze Pyramide auf das Metallgestell (19/520). Ich gehe nun nach Süden und lande wieder im Temple Court, wo sich nun eine Kontrolltafel befindet. Um den Schutz-Generator zu aktivieren, sind drei Schritte nötig: turn power knob, pull deploy lever und press activate button (25/545).

Ich kehre zum Raumschiff zurück, lege alle hier aufgenommenen Gegenstände ab und fliege nach Gateway zurück. Vom Hangar Eingang kehre ich sofort ins Raumschiff zurück. Die nächste Reihe der Codes führt mich zum Planeten

Mission auf Kaduna 3

Von der Lichtung (Jungle Clearing) nehme ich die riesige Schote mit (take pod) (3/548). Nach kurzer Zeit kommt ein riesiger Wurm aus der Erde, den ich aufnehme (4/552). Man darf sich hier nicht zu lange an einem Ort aufhalten, da einem sonst die Pflanzen über den Kopf wachsen.

Im Anemonen Dickicht (Anemone Thicket) warte ich, bis die große Spinne am Horizont auftaucht. Ich schieße auf sie mit der Waffe, die ich aus Gateway mitgebracht habe, muß dieses aber wiederholen, um die Spinne zu töten (10/562). Da die Pflanzen sehr

hoch sind, gehe ich schnell nach Westen und dann gleich wieder zurück nach Osten. Da die Spinne mir die Waffe entwendet hat, nehme ich sie wieder auf, wobei ich mich komplett mit den schmierigen Überresten der Spinne einschmiere. Somit kann ich problemlos an den gefährlichen Anemonen vorbei (5/567).

Um das Tentakel im Swamp auszuschalten, werfe ich den Wurm in den Sumpf, woraufhin ein Pterosaurier angefliegen kommt, das Tentakel erledigt und den Wurm frisst (10/577). Über die Arme des toten Tentakels kann ich den Sumpf nach Osten überqueren (5/582).

Auf dem Field stehen riesige stachelige Pflanzen. Ich lasse die Schote fallen, eine sehr große Ratte läuft herbei, wird aber von einer stacheligen Pflanze getötet (5/587). Ich nehme die Ratte (5/592) und den hier liegenden Stachel (take spike) (3/595) und gehe nach Osten zur Plaza.

Der Schlange gebe ich die Ratte (10/605), öffne die Tür und betrete den Turm (5/610). Auf der Kontrolltafel liegt eine Schnecke (pufferslug), die sich, als ich sie nehme, 100fach vergrößert. Mit Hilfe des Stachels läßt sie sich beseitigen (kill pufferslug with spike) (10/620). Nun kann ich - wie oben beschrieben - den zweiten Schutz-Generator aktivieren (25/645).

Ich kehre zum Raumschiff und nach Gateway zurück und fliege dann umgehend meine nächste Mission.

Die Wälder von Dorma 5

Ich sehe mich hier zunächst im westlichen Teil gründlich um. Am Western Shore fällt mir ein großer Felsbrocken auf, am Strand im Nordwesten wachsen Beeren und vom Strand im Norden hole ich den kleinen Stein (6/651).

Jetzt gehe ich in den Wald (Dark Forest), wo ich eine Zeitlang warte und die Handlungen des Waldmenschen

auf der Lichtung beobachte. Er geht kurz nach Norden, kehrt auf die Lichtung zurück und verschwindet dann etwas länger nach Südosten (4/655). Ich nehme den langen Ast (9/664) und die kräftige Ranke (take long branch and strong vine) (5/669) und warte, bis der Waldmensch nach Südosten geht. Nun kann ich nach Osten und Norden gehen und aus der Tunnel Antechamber die hölzerne Schale holen (12/681).

Zurück im Wald schlafe ich (6/687), was man mindestens zweimal auf diesem Planeten tun sollte, da die Träume wichtige Tips enthalten. Gut ausgeruht, bemerke ich, daß die Schale undicht ist. Mit Hilfe des kleinen Steines läßt sich dieses Problem lösen. Jetzt kann ich sie mit den reifen Beeren füllen (8/695). Nun bringe ich die Schale wieder in die Tunnel Antechamber zurück (17/712). Ich warte im Wald, bis der Mensch nach Norden geht. Dank der Beeren bleibt er jetzt länger dort, so daß ich in die Höhle im Südosten gehen kann. In der Crystal Cave sehe ich mehrere Scherben eines funkelnden Materials. Ich schlage die Scherbe mit dem langen Ast ab (hit shard with long branch) (12/724) und nehme sie (11/735).

Auf dem Weg zurück fällt mir auf, daß der Waldmensch von der Leuchtkraft hypnotisiert zu werden scheint. Ich gehe zum Teich (Pond) und tauche, wodurch die Scherbe gereinigt wird (20/755). Ich kehre zum Waldmenschen zurück, binde ihm die Ranke um den Hals (16/771) und gehe mit ihm zum Deich (Dike) (14/785). Man darf allerdings nicht durch den Teich gehen! Da auf dem Deich nur Platz für mich ist, bleibt das Monster am Strand im Westen. Ich werfe den Kristall in den Teich (15/800). Das Monster rennt in den riesigen Felsbrocken, ich weiche nach Osten in den Teich aus (20/820) und der Felsbrocken beseitigt das Loch, das mein Raumschiff bei der Landung in den Deich gerissen hat. Ich lande automatisch im unterirdischen Kontrollraum, wo ich den dritten Schutz-Generator aktiviere (25/845).

Den Raum kann ich durch down wieder verlassen. Ich kehre zum Raumschiff und nach Gateway zurück und mache mich sofort an die Aufgabe, den letzten Schutz-Generator zu aktivieren. Ich fliege zum Planeten Nemira 3.

Die Berge von Nemira 3

Vom Vantage Point aus kann ich ein metallisches Glänzen auf der anderen Seite des Flusses sehen (5/850). Aus dem Bergwerk (Deep Shaft) hole ich die rostige Hacke (5/855). Am Halfway Point sehe ich einen Haufen kleiner Felsen, der sich bei näherem Hinsehen als Wegweiser erweist (1/856). Im Südosten (Crash Site) entdecke ich die Überreste eines Hechee Raumschiffes (3/859). Ich nehme von hier zunächst nur die Trillerpfeife mit (7/866), die anderen Gegenstände sind erst später von Bedeutung.

Am Mountain Trailhead begegne ich automatisch einem alten Mann, der sich als Rolf Becker vorstellt. Es ist für die Lösung des Spiels absolut erforderlich, ihm mit aller Freundlichkeit zu begegnen, also begrüße ich ihn (greet Becker) (1/867). Es stellt sich heraus, daß Becker hier mit dem Raumschiff Schiffbruch erlitten hat. Da er mich - bevor er verschwindet - in sein Haus einlädt, begeben wir uns auf den Weg dorthin. Am Cliff Trailhead liegt ein weiterer Steinhäufen, der nach Nordosten weist (1/868). An der Felsspitze (Pinnacles) nehme ich das Seil (6/874). Bevor ich zu Beckers Haus gehe, erforsche ich noch den Planeten etwas genauer und sammle einige wichtige Gegenstände ein.

Aus dem Garden hole ich den metallenen Eimer (5/879) und die Schaufel (5/884), aus dem Tree House, das Notizbuch und aus der Schublade nehme ich den Zirkel und den "Antriebsentlader" (actuator discharger). Das Notizbuch enthält den Hinweis auf die Benutzung der Trillerpfeife, die Geschichte von Beckers Dinosaurier, einen Hinweis, daß Becker gerne auf Trommeln Musik macht und daß dann

ein seltener Vogel herbeigeflogen kommt, sowie einen wichtigen Hinweis auf den winnerpeller Baum. Diesen finde ich auf der Wiese (Meadow). Ich binde das Seil an den Baum (1/885) und kann mich nun über den Abgrund auf die andere Flußseite schwingen (swing across deep chasm). Den glänzenden Gegenstand nehme ich automatisch, es ist eine optische Linse (focal lens) (12/897). Am Flußufer (River Shore) fällt mir ein Floß auf. Nun ist es Zeit, Becker zu besuchen. Den Pterodactyl, der den Weg über die Brücke versperrt, verscheuche ich mit der Trillerpfeife (blow wooden whistle) (1/898).

In Becker's House entdecke ich sogleich die Kontrolltafel, die aber von einem kleinen Dinosaurier, der auf einer Matte liegt, bedeckt ist (5/903). Ich befrage Becker nach dem Dinosaurier und nach dessen Lieblingsfressen, den Palmenblättern, und erfahre, daß sie in Beckers Garten wachsen. Bevor ich dorthin gehe, gebe ich Becker die Zeitschrift, die ich von Gateway mitgebracht habe (Foto von Adriana Becker!) (1/904). Mit den roten Blättern aus dem Garten (5/909) kehre ich zum Haus zurück und gebe diese dem Dinosaurier (1/910). Jetzt nehme ich schnell die Matte und lege sie auf den Boden (drop mat) (10/920), womit die Kontrolltafel frei ist.

Bevor ich aber den Schutz-Generator aktiviere, frage ich Becker nach dem Gehäuse für die Linse. In ihm fehlen eine optische Linse, die ich sogleich einbaue (20/940), sowie eine Linsenabdeckung und ein Antriebselement (actuator cell). Die fehlende Abdeckung hat Becker selbst. Er will sie mir aber nur gegen Erz (vermaculite bzw. ore) geben. Auf die Frage nach dem Antriebselement erfahre ich, daß ich in dem Wrack des Raumschiffes eines finden kann. Bevor ich diese Dinge beschaffe, will ich mich erst ein wenig mit Becker vergnügen. Ich frage ihn nach dem hölzernen Gestell, sage dreimal yes und spiele die Trommel, die Becker mir gibt (1/941).

Nach diesem kurzen Vergnügen gehe ich zur Crash Site und versuche an

das Antriebselement zu gelangen. Dies ist jedoch äußerst schwierig! Die richtige Reihenfolge ist wie folgt: *open crib - take flange defuser and grommet wrench - remove grommets with grommet wrench - examine cylinder - unscrew cylinder cap - take field actuator - remove connector with flange defuser - examine actuator core - examine discharger - attach gray clip to tetra anode - attach blue clip to pyramid anode - remove connector - remove actuator core with calipers - take actuator cell* (12/953).

Das Erz finde ich am River Outlook. Auf dem Weg dorthin finde ich einen weiteren Steinhaufen, der sich als Wegweiser herausstellt (1/954) und eine Ruderpinne (tiller) (5/959). Ich grabe dreimal mit der Hacke (dig the ground) (12/971) und erhalte das Erz (12/983).

In Becker's House lege ich das Antriebselement in das Gehäuse (20/1003) und gebe Becker das Erz, woraufhin er in seinen Garten geht. Jetzt kann ich endlich problemlos sein Tagebuch lesen, was zur Lösung des Spiels aber nicht erforderlich ist. Ich erfahre aber, daß Becker seinen Gehstock verloren hat und hofft, diesen mit Hilfe eines von ihm gebauten Floßes zurückzubekommen. Dieses kann er aber nicht allein fahren, da er nicht gleichzeitig steuern und Wasser schöpfen kann.

Zunächst gehe ich zum Garten und erhalte die Linsenabdeckung (12/1015), die ich im Haus in das Gehäuse einbaue (20/1035). Nun frage ich Becker nach seinem Floß, sage zweimal yes, gebe ihm die Ruderpinne und gehe mit ihm zum River Shore. Wir besteigen das Floß und fahren los (get on the raft - Becker, get on the raft - launch raft) (7/1042). Da das Floß nicht seetüchtig ist, befördere ich das hereinlaufende Wasser ständig wieder hinaus (bail). Becker nimmt während der Fahrt seinen Stock auf (1/1043). Am Wasserfall endet die Reise (7/1050).

Nun aktiviere ich den Schutz-Generator in Becker's House (25/1075). Ich frage Becker, ob er mich nach Gate-

way begleiten möchte (ask Becker about Gateway). Er zögert noch, obwohl ich alle Voraussetzungen erfüllt habe. Auf meinem Weg zurück zum Raumschiff schließt er sich mir dann aber automatisch an und wir fliegen nach Gateway zurück (20/1095).

3. Teil: Endgame

Wieder auf Gateway

Im Board Room erhalte ich von Leonard Worden einen neuen Auftrag. Nach den vier erfolgreich aktivierten Schutz-Generatoren muß ich noch die fünfte Komponente aktivieren, das Kontrollzentrum (Vertex), um die feindlichen Assassins endgültig auszuschalten. Zunächst muß ich aber die Flugdaten (codes) finden, die auf Gateway versteckt sind. Wie bereits im ersten Teil herausgefunden, gehe ich zum Corridor B4, Level Babe, schlage die Stimmgabel, stecke sie in die Blase und tippe die Zahl vom Zettel ein (45232 - sie ändert sich nicht).

Im Secret Room kann ich nun die silberne Sphäre nehmen, die sich beim Drücken des goldenen Knopfes als Heechee Sternenkarte entpuppt (50/1145). Ich bringe die Karte zu Leonard Worden in den Board Room und erhalte von ihm die neuen Flugcodes und den Auftrag, mich zuvor einer weiteren virtuellen Realität zu unterziehen (10/1155).

Virtuelle Realität - 2. Teil

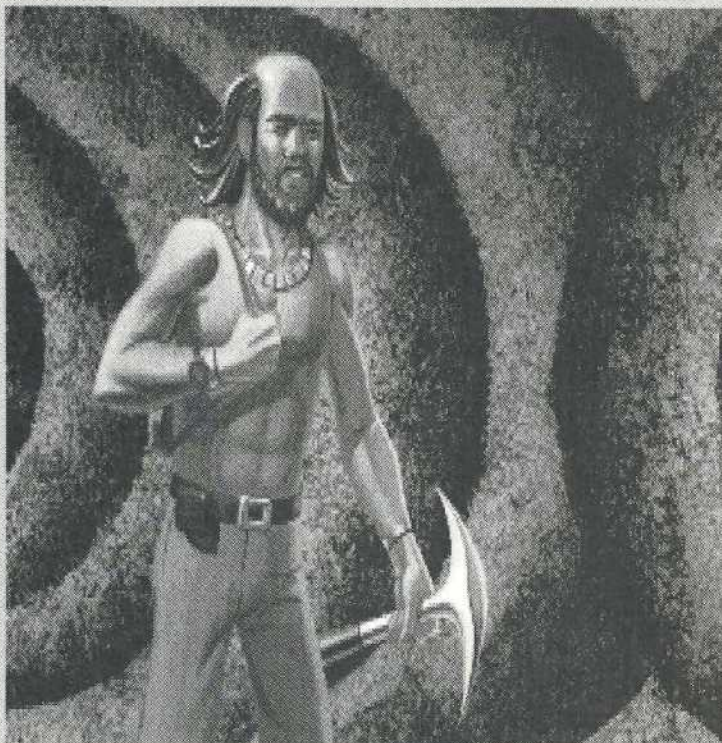
Im VR Terminal lege ich mich auf die Couch, binde das Halsband um, stelle den Schalter auf Deep Psych, gebe das Codewort, das mir gegeben wird ein (type flaky) und drücke den Knopf.

Ich stehe vor einer Spalte im Boden. Auf der anderen Seite erscheint plötzlich ein Dämon, mit dem ich durch ein Seil verbunden bin. Hinter dem Dämon erblicke ich eine Tür. Um dieser virtuellen Realität zu entkommen, muß ich genau das Gegenteil dessen tun, was man normalerweise tut. Ich habe also keine Angst und springe über die Spalte (jump over crack) (10/1165). Diese Spalte wird nun von

Minute zu Minute breiter (fünfmal wait), der Dämon zieht sich schließlich bis zur Tür zurück, ist aber zu klein, diese zu öffnen. Also nehme ich ihn oder hebe ihn hoch. Er öffnet die Tür, durch die wir der virtuellen Realität entfliehen (15/1180).

Der Satellit und virtuelle Realität - 3. Teil

Jetzt gehe ich direkt ins Raumschiff und gebe die neuen Flugcodes ein. Bevor ich landen kann, werde ich von einem Satelliten angezogen, an dem mein Raumschiff andockt. Durch die Luke betrete ich den Heechee Satellite. Ich drücke auf den großen Knopf und habe damit das Kontrollzentrum aktiviert (50/1230). Das jetzt sichtbar ge-



▲ Space-Miner bei der Arbeit

wordene Halsband lege ich an (5/1235). Der Rest des Spieles ist wieder eine virtuelle Realität. Sobald ich den Globus berühre (15/1250), werde ich begrüßt und die Tür nach Osten öffnet sich.

Im Halsband befindet sich eine virtuelle Heechee Realität. Der feindliche Assassin befindet sich im Wachturm im Osten. Durch Aktivierung des Kontrollzentrums habe ich ihn gewarnt und habe nun nur noch 23 Stunden Zeit, ihn zu eliminieren. Der Assassin ist ein Computerprogramm, das ich durch Zusammenführen mit dem Halsband, in dem sich ein Virusprogramm befindet, vernichten kann.

Ich betrete den Travel Pod im Osten, trete das Pedal, berühre den Globus

(15/1265) und lande im Ballroom, wo ich von einer Frau begrüßt werde, die mir eine Kreditkarte gibt, die noch kein Guthaben aufweist. Es gilt, jetzt auf dieser Karte ein Guthaben über mindestens \$100 anzusammeln. Im Guess Your Weight Booth stecke ich die Karte in den Schlitz, trete auf die Waage und gewinne pro Runde \$15. Im Ball Throw Room stecke ich die Karte in den Schlitz, werfe den Ball, treffe jedes Mal und gewinne pro Runde \$35.

Nachdem ich genügend Geld gewonnen habe, gehe ich in die Secluded Bar, zeige Flint meine Kreditkarte und setze mich an den Pokertisch. Ich werde aufgefordert zu geben (deal), stecke die Karte in den Schlitz und setze ein Gebot (z.B. press eighty key). Da ich weiterhin ständig gewinne, muß ich also pleite gehen, um aus dieser virtuellen Realität ausbrechen zu können. Also gebe ich erneut, stecke die Karte in den Schlitz und gebe auf (fold) (25/1290).

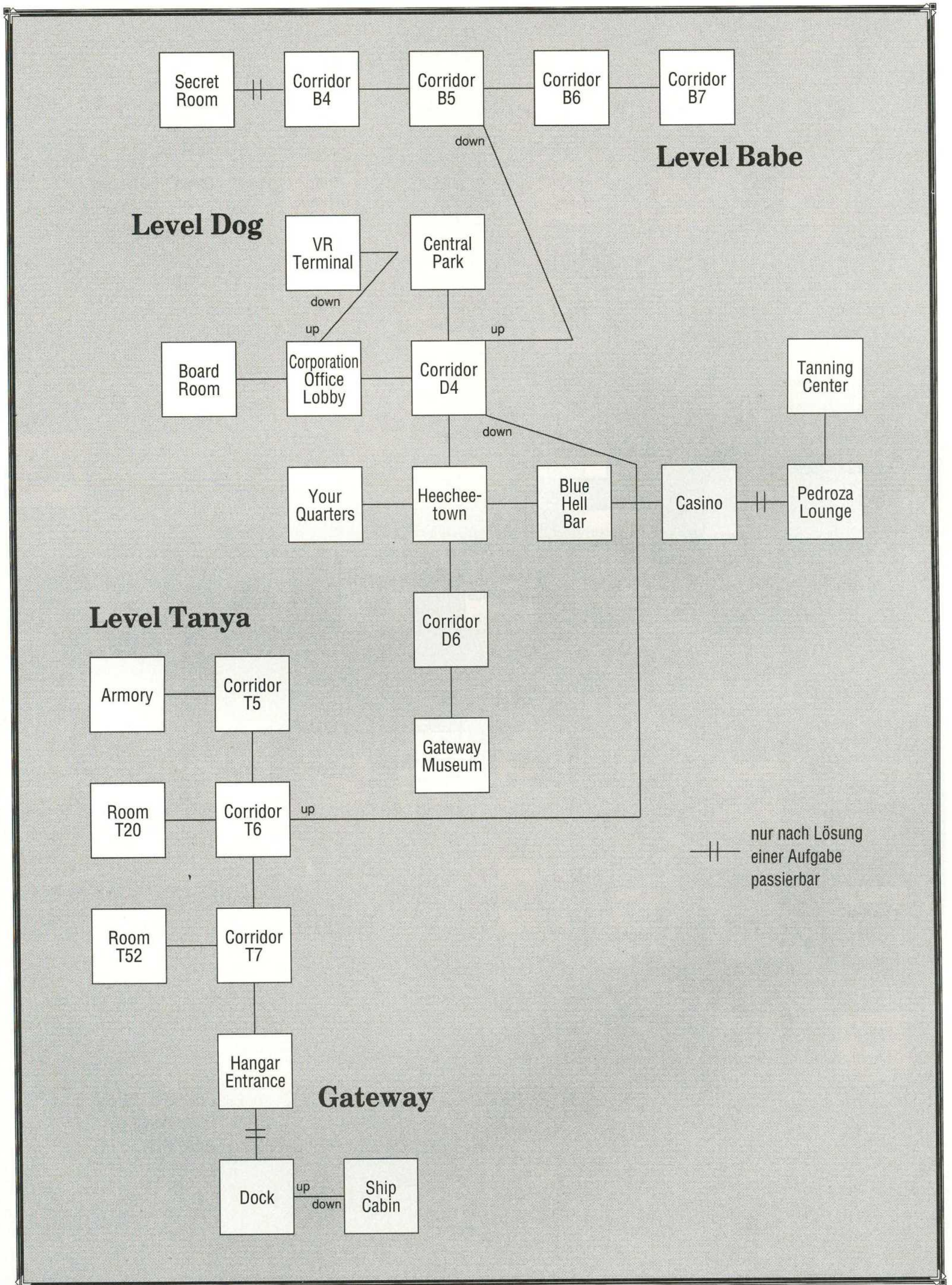
Ich lande beim Assassin Dämonen, der mir ewige Folter verspricht. Aus der Hydra Lair nehme ich das rostige Schwert (5/1295) und gehe nach Süden (Demon Gauntlet). Hier warte ich dreimal, bis mir die Dämonen ein Netz über den Kopf werfen. Ich schneide das Netz mit dem Schwert durch (5/1300), muß dies aber noch einmal wiederholen (5/1305). Jetzt nehme ich den Sack (5/1310) und das Netz (5/1315) und gehe nach Norden in die Hydra Lair, wo ich die Asche in den Sack lege. Jetzt gehe ich nach Norden in die Empty Chamber. Hier untersuche ich den Stumpf, der sich als Art Regal herausstellt. Ich lege die Asche auf das Regal (5/1320), gehe noch einmal nach Süden und fülle den Sack erneut mit Asche. In der Empty Chamber warte ich jetzt solange, bis ich ein Geräusch auf dem Regal höre und Fußabdrücke in der Asche auf dem Regal sehe. Nun muß ich sofort die Asche auf das Regal werfen (throw ashes at stump) und ein Dämon wird sichtbar (15/1335). Ich werfe das Netz über den Dämonen (10/1345), nehme dessen

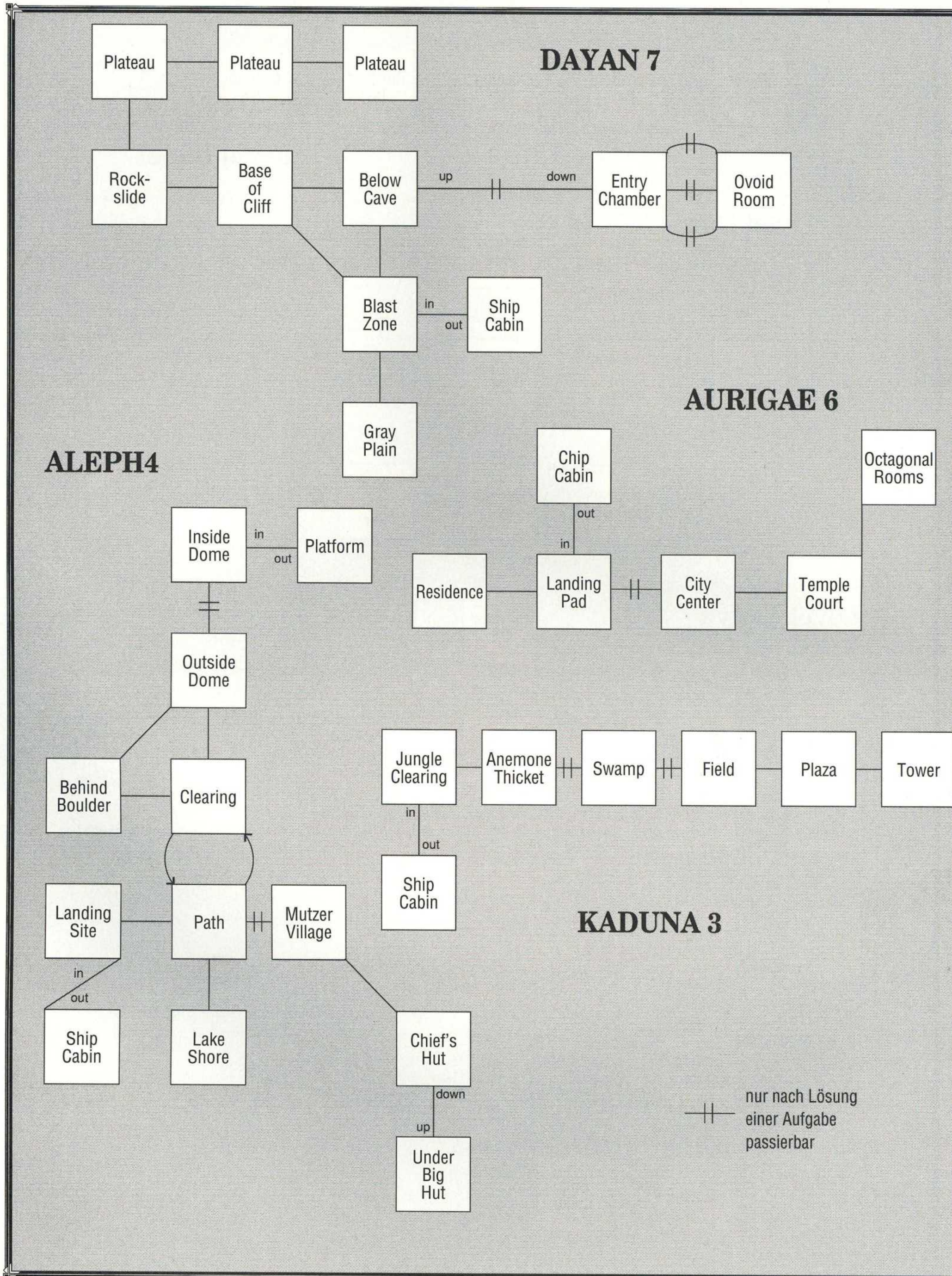
Ring (10/1355) und den Sack. Im Mirror Room warte ich, bis sich eine der Dämonenstatuen leicht bewegt. Ich werfe jetzt sofort den Sack über diese Statue, die diesen mit magischem Staub füllt (15/1370). Um zur Hydra zurückkehren zu können, lege ich den Ring an (10/1380), der mich unsichtbar macht, so daß ich an den Dämonen vorbeigehen kann. Die Hydra wird mit dem magischen Staub ausgeschaltet (throw magic dust at hydra) (50/1430).

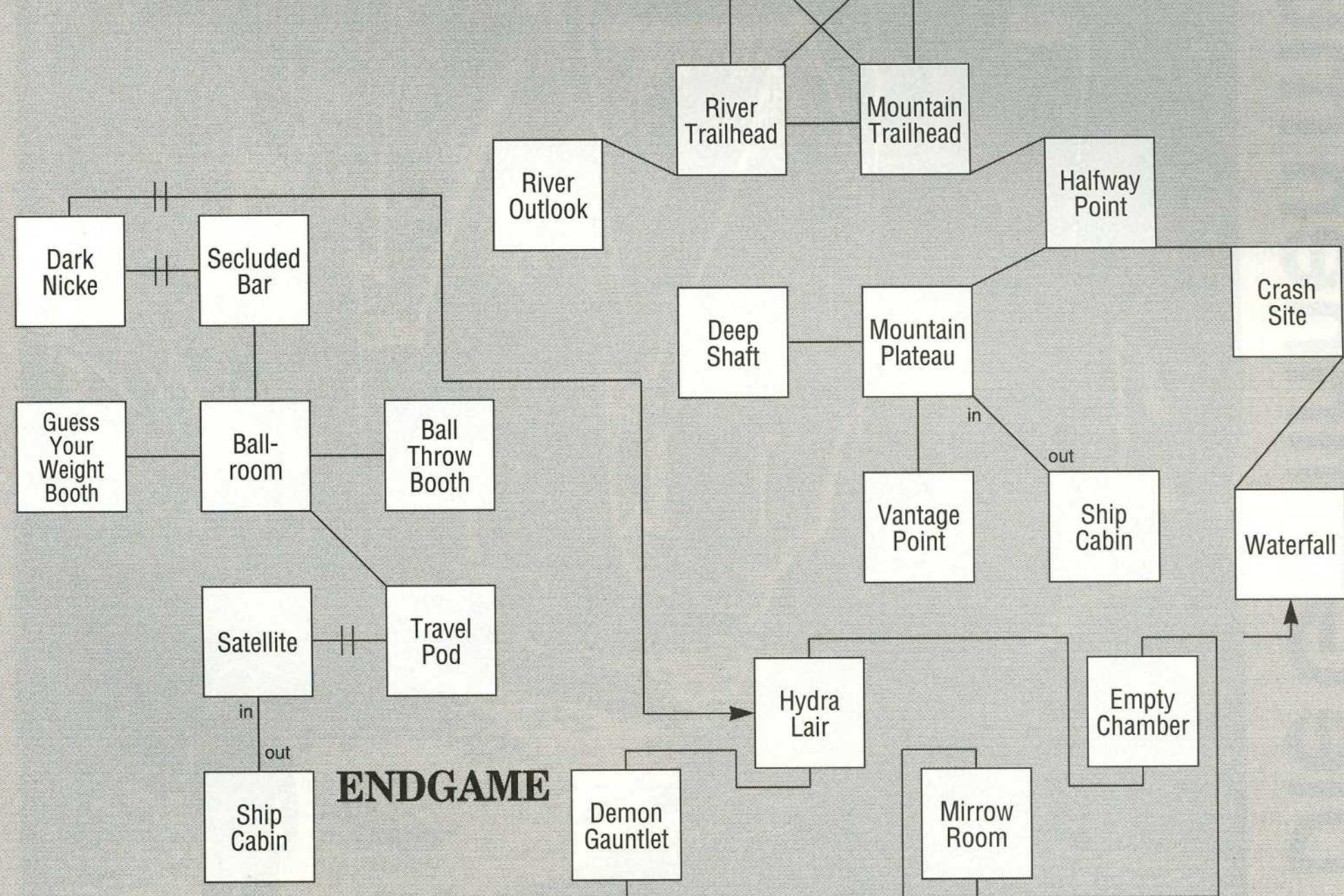
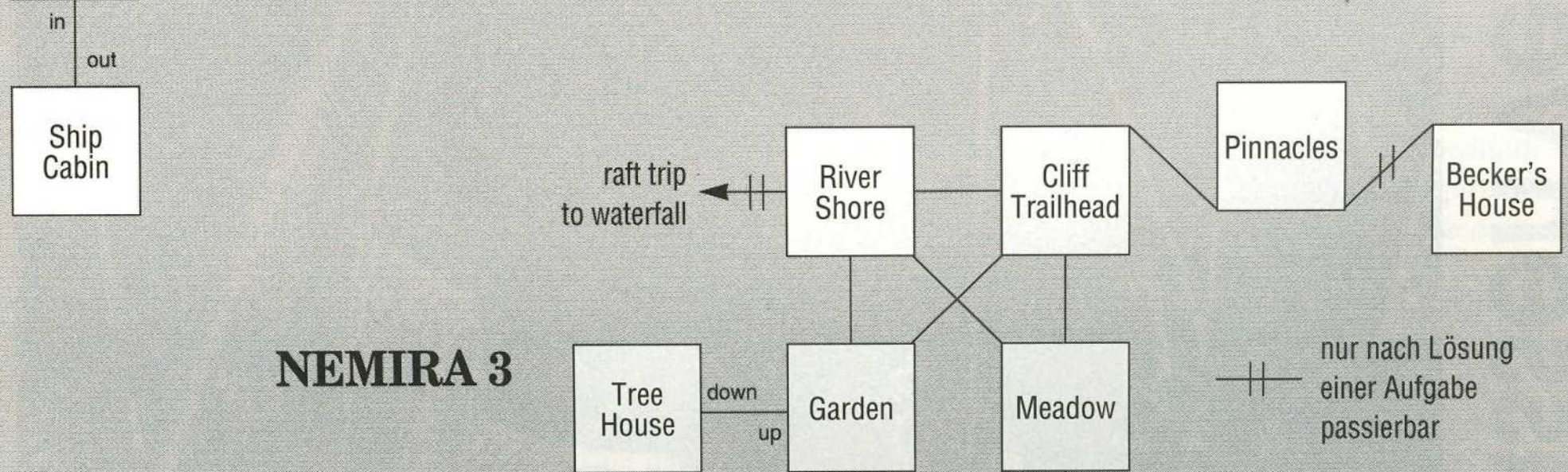
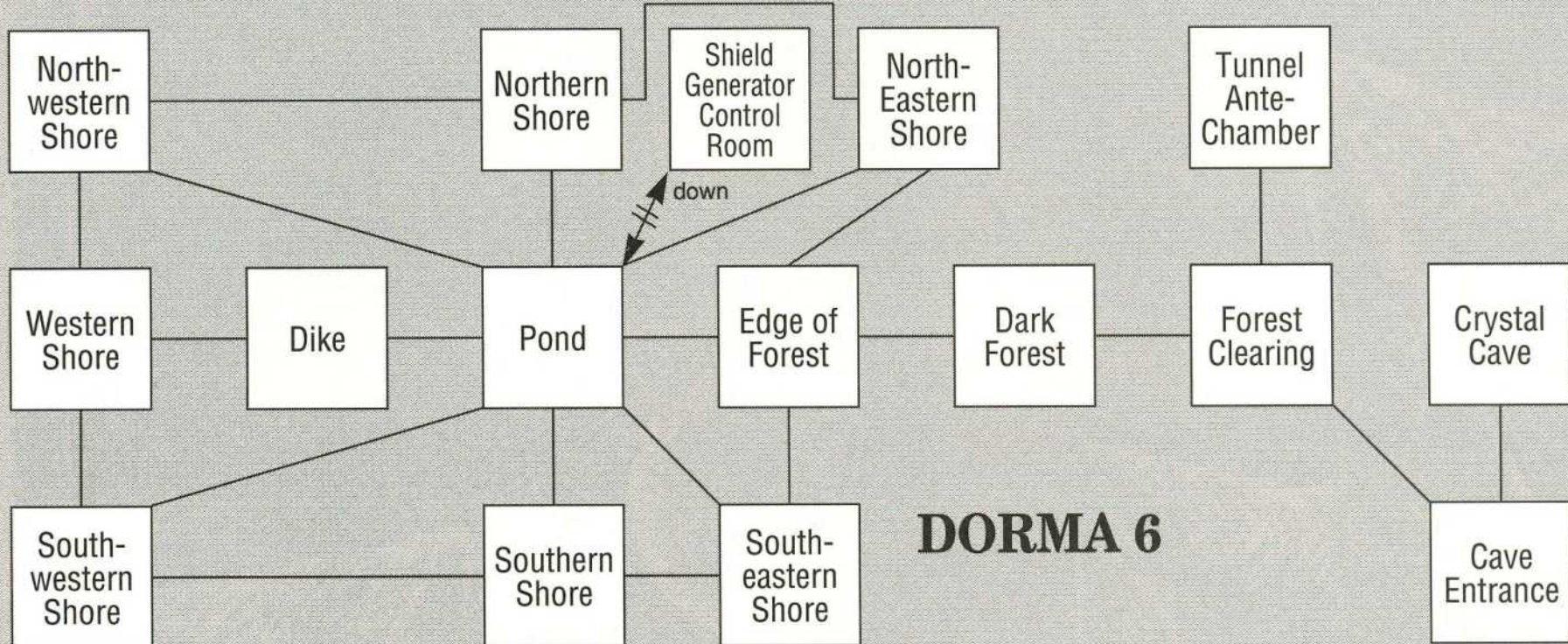
Plötzlich befinde ich mich wieder in der Blue Hell Bar auf Gateway. Ich gehe zunächst in mein Zimmer und schlafe. Am nächsten Tag stecke ich die Kreditkarte in den PV Schlitz und lese die Mitteilung. Das Heechee Virtual Personality Program meldet sich. Ich bin nicht wirklich nach Gateway zurückgekehrt, sondern befinde mich in einer weiteren virtuellen Realität, die vom Assassin erstellt wurde, um mich an der erfolgreichen Ausführung meiner Mission zu hindern. Das Heechee Virusprogramm hat ein Doppel von mir geschaffen und sich im Unterbewußtsein des Doppels eingenistet. Ich werde also als Trojanisches Pferd benutzt.

Mit Hilfe des VR Programms Deep Psych kann ich das Virusprogramm real aktiv werden lassen, das dann den Assassin zerstört (20/1450). Ich begeben mich also ins VR Terminal, nehme das Handbuch (15/1465) und lese es. Das benötigte Codewort ist in rot gedruckt und läßt sich bei normalem Licht nicht lesen. Also gehe ich ins Bräunungsstudio (Tanning Room), wo ich das Handbuch lesen kann (15/1480). Jetzt muß ich mir das für das Datum richtige Codewort merken (10. Juli = Codewort: powder) und zum VR Terminal zurückkehren. Ich lege mich auf die Couch, binde das Halsband um, tippe das Codewort ein (20/1500) und drücke den Knopf (100/1600). Das Virusprogramm wird aktiv und vernichtet den Assassin. Ich habe die Erde gerettet und das Spiel ist mit voller Punktzahl gelöst. Viel Spaß beim Nachspielen! □

Wolfgang Fröde / hs







Die Göttinnen müssen verrückt sein



Zu Beginn spürt man in Joey's Bar den Drang, zur Toilette zu gehen. Geht man auf die Herrentoilette, spielt man als Mann weiter, benutzt man die Damentoilette, schlüpft man in die Rolle einer Frau. Das Spiel läuft aber nicht unterschiedlich ab, lediglich die Leute, die man trifft, sind verschieden.

Ich entscheide mich für die Damentoilette, entledige mich meines Dranges (*use bathroom*) und nehme den Hocker. Nach kurzer Zeit werde ich automatisch in eine Zelle (*Cell*) befördert. Hier nehme ich alle Gegenstände an mich: das Bild einer Katze, die Taschenlampe, den Hocker, die Decke und das große Stück brauner Nahrung (*hunk of brown food*). Das Tablett benötige ich nicht.

Die Tür läßt sich einfach öffnen, und ich gehe in die andere Zelle (*Other Cell*), wo ich auf Tiffany (*bzw. Trent*) treffe. Sie schließt sich mir an, um die Ledergöttinnen daran zu hindern, die Erde zu erobern. In dieser Zelle liegt ein zusammengeknülltes Stück Papier, das ich lese.

Ich warte jetzt solange, bis mir Tiffany das Streichholzheft gibt, das ich lese. Es enthält eine Liste von acht Gegenständen, die ich finden muß, um die Ledergöttinnen auszuschalten. Um die Mitteilung auf dem Zettel zu lesen, sucht man die Wörter dieser Gegenstände auf dem Zettel und kreist diese ein.

H E S O H R E B B U R
I L S S S I P N G E F
R G I U G H T H D E N
S N K O O B E N O H P
F A L Y T M E R A T P
S H E A D L I G H T O
S L L A B N O T T O C

Die nicht eingekreisten Buchstaben ergeben die Mitteilung: **HISSING FRIGHTENS FLYTRAPS**. Eine Fliegenfalle läßt sich also durch Zischen ausschalten!

Die Ledergöttinnen von Phobos wollen die Erde erobern und diese in ein Vergnügungszentrum umfunktionieren. Um alle Feinheiten und besonders die sexuellen Anspielungen mitzubekommen, gibt man als ersten Befehl LEWD ein. Die Punktwertung in diesem Spiel geschieht zufällig und hat keinerlei Bedeutung.

Die schwarzen Kreise

Im Observation Room schalte ich die Taschenlampe ein und gehe ins Closet. Ich stelle den Hocker ab, klettere hinauf (*drop stool and stand on it*) und nehme den geflochtenen Korb. In diesem Raum befindet sich der erste schwarze Kreis. Diese Kreise, von denen es mehrere gibt, sind Teleportfelder (*siehe Karte*). Ich betrete den Kreis und lande im Jungle auf der Venus.

Hier nähert sich mir eine Fliegenfalle, die ich mit *biss* ausschalte. Aus dem Spawning Ground hole ich das Glas mit der *untangling*-Salbe. Auf der Lichtung (*Clearing*) finde ich eine Dose mit schwarzer Beize.

Nun gehe ich zur Hintertür des Hauses (*Back Door*), wo ich einen Händler treffe, dem ich die Taschenlampe anbiete (*offer flashlight to salesman*) und der mir als Gegenleistung eine Maschine anbietet, mit der ich den Buchstaben T entfernen kann.

Um in das Haus zu gelangen, klopfe ich an die Tür und gehe nach unten ins Labor (*Laboratory*).

Gorillas im Käfig

Im Käfig befinden sich zwei Gorillas, ein männlicher und ein weiblicher, und der erste der acht gesuchten Gegenstände, der Gummischlauch. Im Labor sehe ich zwei Schieferplatten, auf denen menschliche Opfer festgeschnallt werden, und einen großen Schalter.

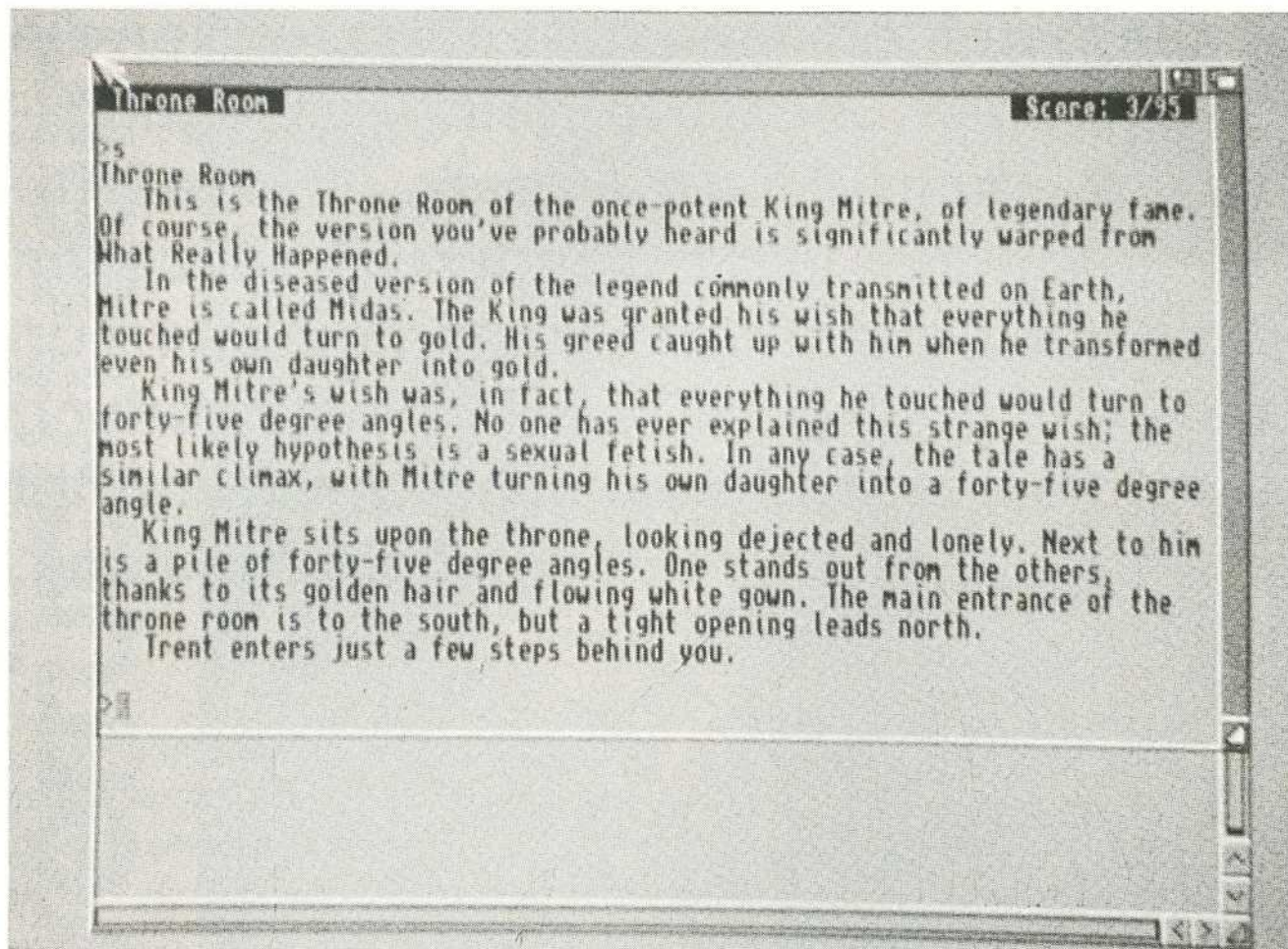
Ich lege nun das große Stück brau-

ner Nahrung in den Käfig und warte, bis mich der verrückte Wissenschaftler in selbigen steckt. Ich befinde mich plötzlich auf der Schieferplatte und im Körper des weiblichen Gorillas. Nun mache ich mich an den männlichen Gorilla heran (*kiss male gorilla oder ähnliche Eingaben*), nehme das Stück Nahrung und esse es.

Es enthält soviel Zucker, daß sich für kurze Zeit große Kräfte entwickeln und ich die Gitterstäbe des Käfigs verbiegen kann (*bend bars*). Ich verlasse den Käfig, binde Tiffany und mich los (*untie Tiffany / untie my body*). Jetzt betätige ich den Schalter und werde wieder zurückverwandelt. Nun muß ich nur noch den Gummischlauch aus dem Käfig holen und den schwarzen Kreis betreten, der mich in die **Vizicomm Booth** teleportiert.

Hier drücke ich auf den Geldrückgabe-Knopf und schaue in die Geldrückgabe, aus der eine Münze fällt, die ich aufhebe. Da man nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen tragen kann, lege ich die nicht mehr benötigten ab, wie z.B. das Streichholzheft und das Blatt Papier. Jeder Gegenstand wird nur einmal benötigt!

Nun benutze ich die vorhin eingetauschte Maschine. Dies kann man auch später tun, es empfiehlt sich aber, dies früh zu tun, da man sie dann ablegen kann. Ich öffne die Maschine und stelle das Glas mit der *untangling cream* hinein, schließe die Maschine und stelle sie an. Da sie Ts entfernt, erhalte ich eine *unangling cream*, also eine Salbe, die Winkel (*angle*) entfernt.



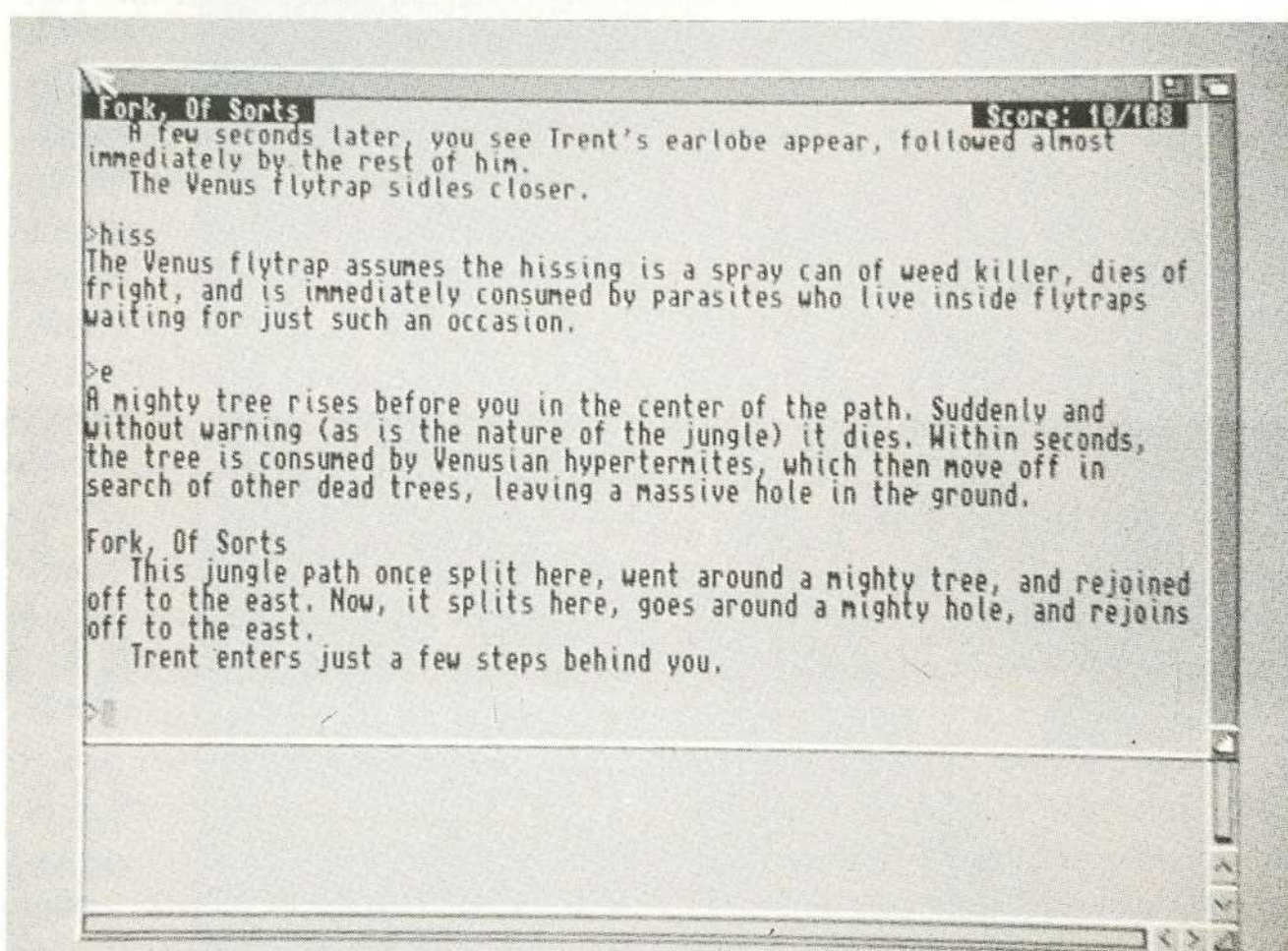
▲ Der König hat einen kleinen Tick: Er verwandelt alles in 45-Grad-Winkel.

Reiterei im Weltraum

Im *Laichgrund (Spawning Ground)* betrete ich jetzt den schwarzen Kreis und werde in den Lagerraum (*Hold*) eines großen Raumschiffes teleportiert. Nun darf ich keinen Zug vergeuden: Ich nehme das Schwert, gehe nach Süden (*Stable*), besteige das Pferd (*mount horse*) und reite nach Westen. Dank des schnellen Pferdes gelange ich di-

rekt an das Ende des langen Flures (*At Main Hatch*). Ich steige ab, nehme den Raumanzug, ziehe diesen an, öffne die Luke und gehe nach Norden (*In Space*).

Ich begegne *Thorbala*, der besten Mörderin der Ledergöttinnen, die mit einem jungen Mann kämpft. Ich greife sie mit dem Schwert an und wiederhole dies solange, bis sie ihr Schwert verliert. Ich nehme es auf und gebe es *Thorbala* zurück, die sich daraufhin selbst ersticht.



▲ Eine Venus-Fliegenfalle wird endlich selbst einmal so richtig vernascht

Inzwischen hat sich ein Monster über den jungen Mann hergemacht, das ich angreife und töte. Nun kann ich den jungen Mann befreien und ihm auf sein Raumschiff folgen (*Space Yacht*). Zum Dank erhalte ich den zweiten der gesuchten Gegenstände, das Foto. Falls ich Lust habe, kann ich jetzt noch in seine Privatkabine gehen (*Private Cabin*) und mich mit ihm vergnügen.

Am Schlafzimmerfenster

Jetzt kehre ich über das Teleportfeld auf dem langen Korridor zur Venus zurück. In der Oase (*Oasis*) verwandelt sich der schwarze Kreis in einen weißen. Also benutze ich die schwarze Beize (*put stain on circle*), die ich dann auch gleich ablege. Ich betrete das Teleportfeld und lande in **Cleveland**. Vom Rasen (*Lawn*) hole ich die Harke und den Sack, in den ich viele Gegenstände stecken kann.

Die Blätter kann ich herausnehmen und ablegen. Im Schlafzimmer (*Bedroom*) schaue ich aus dem Fenster und sehe einen Ford mit einem lockeren Scheinwerfer, der dritte Gegenstand, den ich benötige. Ich nehme das Laken, zerreiße es und binde die Streifen zu einem Seil zusammen (*tear sheet / tie strips to strips*).

Das Seil wird jetzt ans Bett gebunden und aus dem Fenster gehängt (*tie rope to bed / put rope out of window*). Ich warte, und Tiffany klettert nach unten und holt den Scheinwerfer. Nun verlasse ich das Schlafzimmer (*climb down the stairs*) und verschiebe im Garten die Grassode (*move sod*), unter der ein schwarzer Kreis erscheint. Ich werde von hier zur **End of Hallway** teleportiert.

Über den schwarzen Kreis im Closet - eine Lampe brauche ich dieses Mal nicht - gelange ich wieder zum Jungle. Vom Spawning Ground kehre ich zum Raumschiff zurück, das ich über das Teleportfeld zur Ruin oder Oasis verlasse. Am Hickory & Dickory Dock beschaffe ich den vierten gesuchten Gegenstand, die Maus. Ich zeige ihr das Bild der Katze, woraufhin sie so stark erschrickt, daß ich sie nehmen kann (*Bild ablegen!*).



Königliche Hoheit

Mein nächstes Ziel ist der **Throne Room**. Hier befindet sich der König Mitte. Alles, was er anfaßt, verwandelt sich in einen 45 Grad-Winkel. Um seine Tochter zurückzuverwandeln, benutze ich die unangling cream (*put cream on daughter*). Zum Dank schenkt mir der König den fünften gesuchten Gegenstand, einen 82 Grad- Winkel. Er reicht mir seine Hand, die ich aber nicht ergreife (*Grund: siehe oben*). Ich nehme den Winkel und lege die Salbe ab.

An den **Royal Docks** liegt ein Kahn, den ich besteige. Ich sehe einen orangenen Knopf, mit dessen Hilfe der Kahn an- und ablegt. Der lilafarbene Knopf regelt die Geschwindigkeit. Ich drücke den lilafarbenen Knopf und, um loszufahren, den orangenen Knopf. Wir fahren den **Martian Canal** entlang.

Wenn ein kleiner Kanal, der in den großen mündet, sichtbar wird, drücke ich wieder den orangenen Knopf und lege am **Baby Dock** an (*press orange button / wait 3x/press orange button*).

Tod in den Dünen

In den Dünen (*Among the Dunes*) liegt eine Leiche, neben der eine kodierte Mitteilung liegt, die ich ebenso wie den Lippenbalsam (*lip balm*) nehme. Die Spielanleitung gibt mir einen Hinweis, wie die Mitteilung zu entschlüsseln ist: jeder Buchstabe wird um 3 Buchstaben im Alphabet zurückgesetzt, also aus A wird X, aus B wird Y, aus C wird Z, aus D wird A usw. Jetzt muß ich die Mitteilung nur noch von hinten nach vorne lesen. Ich erhalte folgenden Text: YOUR MISSION IS TO CONTACT HUSBAND NUMBER (*maximal vierstellige Zahl, die von Spiel zu Spiel variiert*) OF THE SULTANESS AND GET THE SECRET MAP — IDENTIFY YOURSELF TO HIM BY ASKING HIM TO KISS YOUR KNEECAPS. Die vierstellige Zahl muß man auch von hinten lesen und sich merken! Nun kehre ich zum Kahn zurück und starte ihn wieder.

Sobald der Kahn um die Kurve fährt

und sich dem Ostufer nähert, drücke ich wieder den orangenen Knopf. Ich lande am **My Kind of Dock**. Ich steige aus und drücke von außen den orangenen Knopf, damit der Kahn weiterfährt. Er fährt ohne mich zum **Icy Dock**.

Aus dem Wäscheraum hole ich die Klammer. Im Audienzraum (*Audience Chamber*) treffe ich auf die Sultansfrau, die mir ein Rätsel stellen will. Auf die Frage, ob ich bereit bin, sage ich *yes*. Die Antwort auf das Rätsel ist das Wort 'Rätsel' selbst (*say "riddle"*).

Nun kann ich den Harem betreten, wo mich ein Wächter auffordert, mir einen Ehemann auszusuchen. Ich muß ihm nun die Zahl aus der verschlüsselten Mitteilung sagen (*z.B. pick 2987*). Ich warte, bis mich der Mann in den **Inner Harem** führt.

Harum Scarum

Ich befolge nun die Anweisung auf der Mitteilung und bitte ihn, meine Kniescheibe zu küssen (*husband, kiss my kneecaps*). Da er in mir eine Rebellin vermutet, verrät er mir, daß ich den Harem nur durch die unterirdischen Katakomben verlassen kann und gibt mir eine Geheimkarte (*siehe Karte 3*). Jetzt nehme ich noch schnell die Fackel mit, lege alle nicht mehr benötigten Gegenstände ab und gehe hinab in die **Catacombs**.

Um hier zu überleben, muß man mindestens alle 5 Züge in die Hände klatschen (*clap*), alle 9 Züge hüpfen (*hop*) und alle 11 Züge *kweepa* sagen.

Der einfachste Weg läßt sich von Karte 3 entnehmen (*1 bis 32*). Aus dem Vergessenen Storehouse muß ich das Telefonbuch (*den sechsten gesuchten Gegenstand*) holen und aus der Grabkammer (*Burial Chamber*) das Floß. Im *Ladder Room* kann ich über die Leiter die Katakomben verlassen und lande im **Laundry Room**.

Für alle, die an dieser Sequenz zweifeln, hier der Lösungsweg vom Inner Harem: **down - nw - north - ne - east - clap - ne - ne - hop - clap - kweepa - se - down - nw - clap - ne - north - hop - south - clap - ne - kweepa - up - nw - clap - take phone book - hop - nw - south - clap - se - kweepa - se -**

down - clap - hop - ne - west - clap - east - west - kweepa - hop - clap - sw - sw - take raft - clap - north - ne - hop - kweepa - clap - east - nw - north - up.

Im **Oriental Garden** klettere ich in den Brunnen (*down*) und werde zum Kahn teleportiert, der sich jetzt beim Icy Dock befindet. Es ist wichtig, daß man nicht mit dem Kahn selbst dorthin fährt, da es eine Barriere gibt, die, wenn man sie durchfährt, Kopfschmerzen verursacht, die nach einigen Zügen unweigerlich zum Tod führen!

Kuck mal, wer da schreit

Ich verlasse den Kahn und gehe zum **Penguin Park**. Das Schild hier fordert mich auf, eine Spende zu geben. Also gebe ich dem Pinguin die Münze. Als Wechselgeld erhalte ich einen *marshmid coin*. Nun muß ich ins Zelt (*Inside the Tent*), wo ich ein schreiendes Baby finde. Ich nehme das Baby, lege es in die Decke, damit es zu schreien aufhört, lege es in den Korb und gehe zum Südpol (*South Pole*).

Dem Schild entnehme ich, daß das Iglu ein Waisenhaus ist. Also stelle ich den Korb ab (*put basket on stoop*) und warte. Eine Frau erscheint, nimmt den Korb und kehrt ins Iglu zurück. Da sie vergiftet, die Tür abzuschließen, kann ich das Iglu betreten (*open door and enter igloo*). Hier im **Orphanage Foyer** finde ich den siebten gesuchten Ge-



genstand, die Wattebällchen. Den Südpol kann ich über den schwarzen Kreis im **Allusion Room** verlassen.

Den letzten der gesuchten Gegenstände hat der Frosch an der Ruine (*Ruin*). Da der Frosch so häßlich ist, stecke ich die Wäscheklammer auf die Nase, halte mir die Ohren zu (*oder stecke die Wattebällchen in die Ohren*), trage den Lippenbalsam auf (*put lip balm on lips*), schließe die Augen und küsse den Frosch.

Ich erhalte das Küchengerät, den Mixer. Nun wische ich den Balsam wieder von den Lippen ab, nehme eventuell die Wattebällchen wieder aus den Ohren und lege die Wäscheklammer ab. Da ich nun alle acht Gegenstände habe, kann ich ins Endspiel gehen.

Die Antiangriffsmaschine

Ich begeben mich zu den Royal Docks, lege das Floß ins Wasser und besteige es (*put raft in water / get on raft*). Ich warte insgesamt sechsmal, bis das zweite Dock am Südufer in Sicht kommt, das ich sofort greife (*grab the dock*). Ich lande am **Donald Dock**.

Im **Exit Shop** kaufe ich mir für die Münze, die mir der Pinguin gegeben hat, einen Ausgang (*buy exit / give coin to proprietor*). Der Ladenbesitzer gibt mir eine Tube, die aber herunterfällt und im Staub verschwindet. Um sie zu finden, muß ich den Staub mit der Harke bearbeiten (*rake dust*).

Nun gehe ich zur **Canalview Mall**, öffne die Tube, nehme den Kreis, lege ihn ab und betrete ihn.

Ich werde ins **Boudoir** teleportiert, von wo aus ich nach kurzer Zeit mit Tiffany automatisch zur **Plaza** befördert werde. Nun gilt es, die Ledergöttinnen auszuschalten. Tiffany benötigt jetzt nacheinander die acht Gegenstände, um die Antiangriffsmaschine zu bauen.

Ich gebe ihr einzeln den Mixer, den Wasserschlauch, die Wattebällchen, den Winkel, den Scheinwerfer, die Maus, das Foto und das Telefonbuch. Die Maschine funktioniert, und die Erde ist gerettet! □

Wolfgang Fröde



F

U

Z

ables and Fiends

nterwegs im

auberwald

Ihr wollt nicht nur wunderschöne Grafik bewundern, sondern das Märchen-Adventure auch noch lösen? Bitte schön, wenn Ihr so darauf besteht ...



Im Baumhaus versorgt sich Held Brandon nach dem ersten Schock angesichts des versteinerten Großvaters mit allem Nützlichen, was da so herumliegt: die Granatkugel, die Säge und der nicht lesbare Brief an Brynn wandern ins Inventory. Als er den Raum verlassen will, wird er vom Baum in ein sehr aufschlußreiches Gespräch verwickelt. Da wird ihm klar, daß er das alles alleine nicht schafft.

Also tut er das naheliegendste und geht als erstes zum Tempel, wo er Brynn den Brief gibt. Die entzaubert das Schriftstück, Brandon kann es endlich lesen und dann ablegen. Die Priesterin erzählt über Malcolm, seinen fiensen Charakter und gibt zu, daß die Magier des Landes alle Hilfe brauchen, die sie kriegen können. Sie selbst will von Brandon eine lila Rose, um damit einen Zauber herzustellen.

▲ Fertigmachen zum Abflug



▲ Ohne Hausdrachen wäre er verloren: Darm, der schusselige Zauberer

Eine Rose für die Dame

Auf dem Weg zum Altar klickt Ihr am besten gleich mal auf den Teich, um Brandon mit einer Träne zu versorgen. Alles, was an Edelsteinen und/oder Nüssen etc. rumliegt, für spätere Zwecke auch gleich mit einsammeln.

Desgleichen versorgt sich Brandon nicht nur mit einer, sondern gleich mit zwei Rosen.

Im Tempel bekommt Brynn ihr Blümchen. Dafür faselt sie was von einem Amulett und versilbert die Rose mittels Zauberspruch. Auf dem Rückweg zum Altar versieht Brandon im

Vorbeigehen die kranke Trauerweide mit der Träne: der Baum wird gesund.

Kaum ist das geschehen, kreuzt ein kleiner Junge auf, der Brandon eine Murmel vor die Nase hält, die aussieht, als ob sie zu dem Leuchter auf dem Altar passen würde. Merith will die Kugel aber nur rausgeben, wenn Brandon mit ihm Fangen spielt. Kann er haben - also immer hinterher. Irgendwann einmal versteckt sich die kleine Nervensäge hinter einem Baum.

Brandon schleicht sich von hinten an und erschreckt ihn so, daß Merith mit Überschallgeschwindigkeit in die Luft geht. Als Merith dann beim Abstieg statt aufgefangen zu werden auf den Boden knallt, ist er zwar sauer, gibt Brandon aber trotzdem die Murmel. Damit wird der Altar repariert, und schon geht die Zauberei los: Sobald Brandon die silberne Rose auf den Altar legt, erscheint ein Amulett mit vier Steinen in der Statuszeile.

Die Steine besitzen allerdings noch keine magische Energie, um die muß sich Brandon selbst kümmern.

Blumenzucht im Timbermist-Wald

In der Höhle mit der kaputten Brücke unterhält sich Brandon mit Herman, dem Zimmermann, durch einfaches Anklicken. Sobald Herman Opas Säge hat, macht er sich sofort an die Arbeit. Brandon muß nur kurz mal ein Bild weggehen, damit Herman die Brücke ohne Augenzeugen reparieren kann. Kommt er zurück, beauftragt er den Handwerker, die Säge wiederzubringen. Der geht das Teil holen, kommt aber nicht wieder. Auch nicht schlimm. Brandon geht einfach über die Brücke, die in den Timbermist-Wald führt, und besucht die Hütte des Zauberers Darm. Nach einer etwas längeren Unterhaltung wird klar, daß Darm erst dann etwas tun wird, wenn er eine Schreibfeder hat. Okay, packen wir's an.

Zunächst mal versorgt sich Brandon mit einem Tannenzapfen, einer Eichel aus dem Eichenwald und einer Walnuß. Falls schon irgendwo Edelsteine



▲ Ein Mixer ganz besonderer Art

rumliegen: ebenfalls mitnehmen. Die drei Teile wirft Brandon in das große Loch im abgestorbenen Wald, und ein gelber Blümerich erblickt das Licht der Welt. Der Busch aktiviert zum Dank den gelben Amulettstein: Ein Heilzauber steht jetzt zur Verfügung. Den wendet Brandon auf den kranken Vogel im Nest an. Eine Feder ist der Lohn dafür. Wer die kriegt ist klar. Darm produziert damit umgehend eine Zauberspruchrolle für Eiseskälte.

Edelstein-Gulasch

Jetzt heißt's Steinchen sammeln. Vom Rubinbaum nehmt Ihr am besten gleich zwei Steine, denn einen davon braucht Ihr später auf jeden Fall, und wenn Ihr Euch schon beißen laßt, dann soll es sich doch wenigstens lohnen. Brandon kann sich mit dem Heilzauber vom Schlangenbiß problemlos kurieren, da ihm grün nicht sonderlich gut steht.

Der Quellbach bietet sich nun bestens zum wilden Herumklicken an, drin findet sich ein Sunstone. Bei der Gelegenheit könnte man auch gleich eine Tulpe pflücken ...

Und jetzt wird mal wieder Magie geübt. Auf die Schale in Säulentempel müssen Edelsteine in richtiger Reihenfolge gelegt werden. Ist ein Stein korrekt, erscheint er im Rahmen des Altars. Wenn nicht, löst er sich in Rauch auf und taucht irgendwo in der Pampa wieder auf. Der Sunstone macht den Anfang, aber dann wird's chaotisch, da die Reihenfolge, in der die Steine zu plazieren sind, anscheinend per Zufallsgenerator ausgewürfelt wird. Ihr solltet Euch deshalb einfach mal alle Steine zusammensuchen und dann nach jeder korrekten Aktion abspeichern, falls der nächste Versuch daneben gehen sollte. Letzteres ist zwar nicht tragisch, kostet aber Zeit.

Alles richtig? Dann verwandelt sich die Schale in eine Panflöte, und es geht auf zum nächsten Problem. In Eurem Gepäck solltet Ihr jetzt haben: eine Rose, eine Tulpe, die Zauberspruchrolle, einen Topaz, einen Rubin, einen Aquamarin und die Flöte.

Es werde Licht im Labyrinth

Der Eingang zur Drachenhöhle wird leider vom Jester blockiert, dem man das Wurfmesser tunlichst schnellstens zurückgibt, will man nicht in einen Eisblock verwandelt werden. Dem Eisvorhang, den Malcolm nach seinem Verschwinden hinterläßt, bringen wir Flötentöne bei, wobei sich herausstellt, daß Brandon wohl nicht gerade

den Räumen einzeln abzulegen. So erhält man schnell eine durchgängige Beleuchtung in den Höhlen - mit zwei Ausnahmen! Die sind auf diese Art nicht zu durchqueren.

Fünf Steine und ein Goldstück muß Brandon im Rucksack haben, wenn er sich auf den Rückweg zum Timbermist Wald macht. Die Steine legt der alte Angeber in die Schale, dann geht die Gittertür zur Außenwelt wieder auf.



▲ Welches Steinderl hätten S' denn gern?

der virtuoseste Künstler auf diesem Instrument ist ...

Die Aktionen im Labyrinth sind nicht weiter schwierig, nur sehr zeitaufwendig. Um nicht ständig im Dustern rumzutappen empfiehlt es sich, an jedem Feuerbeerbüsch, drei Beeren mitzunehmen und sie dann in den folgen-



▲ Hübsch, aber nutzlos

Kaum hat Brandon die Goldmünze in den Wunschbrunnen geworfen, erscheint auch schon der Mondstein, den die beiden Schwebekugeln im Labyrinth zu ihrem Glück brauchen. Brandon setzt ihn in den Altar des Mondtempels ein, der zweite Amulettstein wird aktiviert, und unser Held kann jetzt samt voller Beleuchtung durch die Gänge fliegen.

Nun endlich ist auch die untere rechte Ecke des Labyrinths zugänglich. Ein kurzer Einsatz des Kältezaubers läßt den Lavastrom erstarren und es ist kein Problem mehr, im dahinterliegenden Raum den Schlüssel einzusacken.

Auch der Abgrund ist für Brandon als Flugkugel kein Hindernis mehr. Und schon ist er wieder an der frischen Luft. Den Apfel steckt er für harte Zeiten ein ...



▲ Das klappt nur mit Magie

Wäsche kochen auf Zauberin Art

Ein etwas unfreiwilliger Besuch bei der netten Zauberin Zanthia steht als nächstes auf dem Programm. Die Dame erzählt wieder eine Menge Aufschlußreiches und stellt Brandon als Laufburschen an.

Bevor man sich an die Arbeit macht, legt Ihr hier am besten alle Steine und Blumen ab, um Platz im Inventory zu bekommen.

Brandons erster Auftrag, magisches Wasser zu holen, wird leider durch Malcolm erstmal vereitelt. Das fehlende Brunnenteil hat dieser Witzbold sinnigerweise in einem brennenden Dornbusch versteckt, dem Brandon mit dem Kälte-Spell zu Leibe rückt. Das war die letzte Aktion der Zauberrolle, sie wird später nicht mehr gebraucht.

Der Brunnen ist also repariert, und da Brandon von der Herumrennerei Durst hat, trinkt er erstmal einen. Und siehe da: Stein Nummer Drei wird aktiviert.

Brandon bringt Zanthia ebenfalls ein Wässerchen, aber die hat jetzt Schmach auf FRISCHE Blaubeeren und jagt uns auf die andere Seite des Waldes, um welche zu besorgen. Bei

Brandons Rückkehr hat sich die Dame leider in Luft aufgelöst, also mischt er selber ein bißchen Buntes im großen Kessel. Leere Flaschen zum Abfüllen des Gebräus erscheinen jedes Mal, wenn Brandon die Hütte verläßt, da gibt's keine Nachschubprobleme.

Mittels Edelstein und Pflanze der jeweils selben Farbe mischen wir uns die drei Grundfarben Rot, Blau und Gelb zusammen und füllen zwei Flaschen mit roter und je eine mit blauer und gelber Flüssigkeit. Oh, Ihr findet keine rote Blume? Schiebt doch mal den Teppich beiseite!, Mit einem Tritt auf die richtige Stelle öffnet Brandon die darunterliegende Falltür. Rote Orchideen findet Ihr dann bei der Pegasus-Abflug-Basis.

Mit den gefüllten eckigen Flaschen wandern wir zu den beiden grünen Monolithen in Zanthias Zauberwald. Was wir nämlich wirklich brauchen, sind die Farben, die entstehen, wenn blau mit rot und rot mit gelb gemischt wird: Lila ergibt einen Verkleinerungstrank, Orange verwandelt Brandon in einen Pegasus.

So gerüstet machen wir uns jetzt auf die Jagd nach dem widerspenstigen königlichen Kelch. Mittels blauem Zauberkrystal könnte Brandon sich seines neuen Besitzes freuen, wenn nicht ein frecher kleiner Waldgnom

sich den Pott unter den Arm klemmen und damit in seinem Bau verschwinden würde. Ein Schluck aus der lila Flasche stutzt Brandon dort auf die korrekte Größe zusammen, um durch die Minitür zu passen. Ein Apfel ist das Lösegeld für den Blecheimer.

Fliegende Pferde

Per Pegasus Air geht's dann munter mit Schlüssel, Rose und Kelch im Gepäck übern großen Teich auf die Insel zum Showdown. Als Brandon auf das Grab der Eltern seine Rose legt, erscheint Mami und aktiviert den letzten Kristall, der einen Unsichtbarkeitszauber bringt.

Den braucht Brandon auch sofort, um ungesehen an den säurespuckenden Steindrachen des Schlosses vorbeizukommen. Der Schlüssel öffnet das Schloßtor, drinnen muß sich Brandon ein paar dumme Sprüche von Malcolm anhören. Aber was kümmert's uns!

Wir wandern in die Küche, wo das königliche Zepter als Speiß dient. In der Bibliothek zieht Brandon die Bücher heraus, die mit den Buchstaben O, P, E, N anfangen: die im Kamin liegende Krone wandert in unser Inventory. Ein Schritt auf den Kamin zu aktiviert den berühmten Trick mit der drehenden Wand, und schon darf Brandon durch ein Kellerlabyrinth lustwandeln. Das grüne Energiefeld deaktiviert er durch Benutzung des blauen Amulettsteins. Dahinter verbirgt sich unter einer Bodenplatte im linken Raum ein goldener Schlüssel.

Ein alter Bekannter macht Brandon seine Aufwartung im linken oberen Stockwerk. Der leicht grünlich schimmernde Herman will unbedingt die Säge an Brandon ausprobieren. Ein Heilzauber versetzt den verhinderten Kettensäger mit den roten Zombieaugen in Tiefschlaf. Im Musikzimmer kann Brandon zeigen, ob er in der Zwischenzeit diesbezüglich was gelernt hat. Mit Do Fa Mi Re verschiebt sich das große Gemälde, und Brandon ist im Besitz eines zweiten goldenen Schlüssels.

... of Kyrandia



◀ Blaubeeren, frische Blaubeeren

K.O. für einen Witzbold

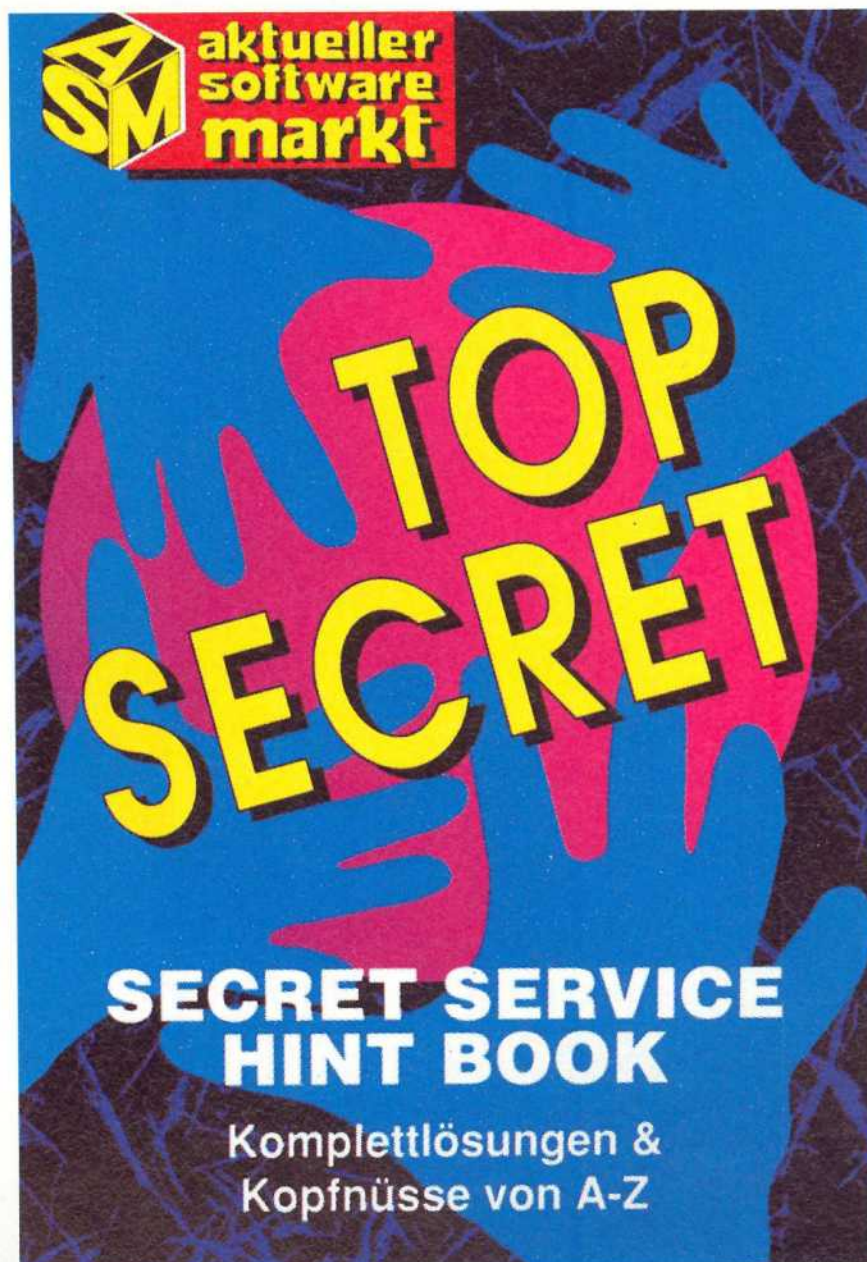
Mit den beiden Schlüsseln lassen sich jetzt auch die Türflügel am Ende des großen Festsaaes öffnen. Brandon legt die Krone auf das mittlere Polster, den Kelch rechts, das Zepter links - und schon geht die Tür zum Kyravault auf. Leider fühlt sich der Jester dadurch in seinem Mittagsschlaf gestört und ist nun echt sauer. Brandon knallt ihm eine, Malcolm geht kurzzeitig auf die Bretter. Unser Held nutzt die Atempause, betritt die geheimnisvolle Kam-



mer und aktiviert den Unsichtbarkeitszauber. Der Jester stürzt wütend herein, Brandon stellt sich vor den rechten Spiegel, und Malcolms Versteinerungs-Spell geht voll nach hinten los: Der Bösewicht versteinert sich selbst - das Kyragem und Kyrandia sind gerettet. Punkt.

▲ Bald geht's dem Jester an den Kragen

Antje Hink



ERSTMALS ALS TASCHENBUCH: TOP SECRET

●●● HINT BOOK ●●●

Wollten Sie schon immer einmal INDIANA JONES UND DEN LETZTEN KREUZZUG bis zum Ende begleiten? Waren Sie bei OOZE von allen guten Geistern verlassen? Oder schafften Sie, SHERLOCK Holmes, es nicht, den Fall zu lösen? Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Probleme meistern - mit 26 Komplettlösungen und Kopfnüssen von A wie ARTHUR bis Z wie ZAK MCKRACKEN. Beweisen Sie Ihren Freunden, daß Sie den Durchblick dort haben, wo andere versagen. Dieses Buch ist Ihr Wegbegleiter.

DM
7,80

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Laura Bow 2 ...

Laura BOW III.

Dagger of Amnon

R
Q

Fotos (6): Pompecki



SPECIAL 18

Drei Jahre ist es mittlerweile her, daß Laura Bow die mörderischen Ereignisse aufklärte, die eine abgelegene Plantage in Louisiana in Atem hielten. Laura, die angehende Journalistin mit kriminalistischem Talent, hat mittlerweile das Studium beendet und die Provinz verlassen, um bei der New York Tribune eine Karriere als Reporterin zu starten.

Akt 1 - Eine Nase für Neuigkeiten

Im Leyendecker-Museum ist der Dolch des Amon Ra gestohlen worden. Dieser Dolch ist, wie wir aus dem Vorspann wissen, mit einem Fluch beladen. Nach der Legende stirbt jeder, der sich dieses Dolches unrechtmäßig bemächtigt. Außerdem ist nicht ganz klar, wem der Dolch eigentlich gehört; eins ist jedoch sicher, zu Beginn der Story ist der Dolch verschwunden - gestohlen.

Doch zurück zu Laura Bow: Dank der Beziehungen ihres Vaters, der sich als Polizist in New York einen Namen gemacht hat, spricht Laura bei Chefredakteur Sam Augustini vor, und nach ein paar warmen Worten findet sie sich bei Crodfoller T. Rhubarb wieder, seines Zeichens ein Lokalreporter der Tribune und ihr neuer Kollege. Nach einem kleinen Test in Sachen Ägyptologie inspiert Laura ihren neuen Arbeitsplatz. Unter der Schreibtischauflage findet sie einen kleinen Schlüssel, der in die Schreibtischschublade paßt. Darin findet sie einen Presseausweis, der ihr Tür und Tor zur New Yorker Gesellschaft öffnet, und außerdem als Freifahrtsschein für Taxen fungiert. Im Mülleimer unter dem Schreibtisch findet Laura einen Baseball, den sie erst einmal in ihrem Inventory verschwinden läßt.

Crodfoller ist eine recht ergiebige Informationsquelle. Nicht nur, daß er ihr zu fast allen Orten und Personen in



▲ Die Idylle ist nur Schein

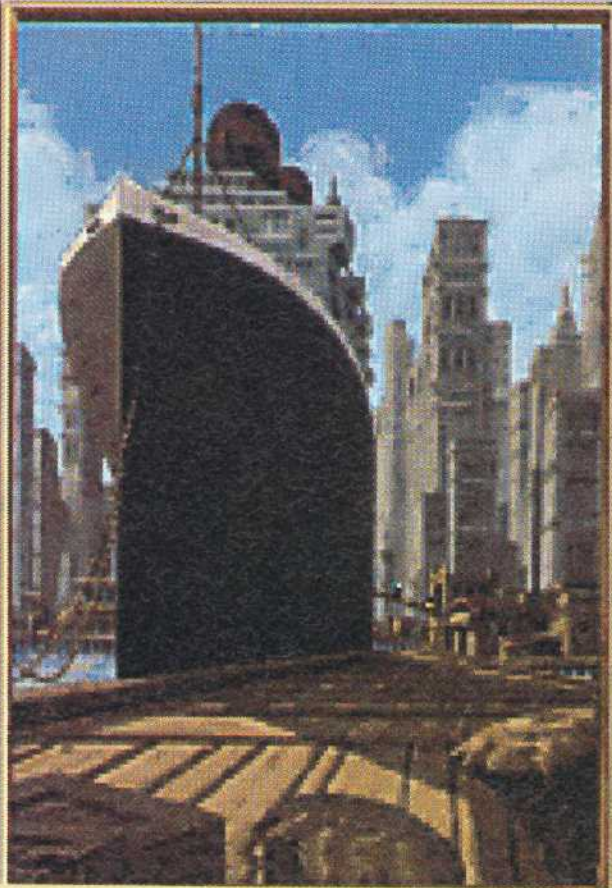


▲ Gelingt der perfekte Mord?

ihrem Notizbuch Auskunft geben kann, er weiß auch einiges über den Fall des "Dagger of Amon Ra" und kann ihr auch eine Anlaufadresse nennen, wo Laura sich über die "amtliche Seite" dieses Diebstahls informieren kann. Um zum Polizeirevier zu kommen, hat Laura zwei Möglichkeiten: Entweder sie überquert die Straße vor dem Gebäude der Tribune, oder sie ruft am Taxistand ein "Yellow Cab". Beim Überqueren der Straße ist darauf zu achten, daß Laura vorher nach links und rechts sieht.

Vor dem Polizeirevier richtet Laura ihr Augenmerk auf die Zeitung des Stadtstreichers, der vor dem Eingang ein Nickerchen hält. Doch alle Versuche, in den Besitz der Zeitung zu gelangen, schlagen vorerst fehl. Im Revier läßt sich Sergeant O'Flaherty auf kein Gespräch ein. Doch dank der freundlichen Begrüßung von Inspektor O'Riley in dessen Büro und der Einsicht in den Fall des Einbruchs im Leyendecker-Museum erfährt Laura noch ein paar Fakten, die ihr bei der weiteren Erforschung des Falles weiterhelfen werden.





▲ Der New Yorker Hafen

Die Bemerkung Seargent O'Flaherty's, er hätte noch nicht zu Mittag gegessen, sollte man berücksichtigen. Als Laura das Revier verlässt, um sich nach etwas Essbarem für den Seargent umzusehen, wird sie gewahr, das der Stadtstreicher verschwunden ist, und seine Zeitung liegt verlassen auf der Straße. Der dort enthaltene Coupon von Luigi's kommt Laura sehr gelegen. Auf der anderen Straßenseite, rechts neben dem Eingang der Tribune, steht der Verkaufswagen von Luigi, bei dem die Hobbydetektivin den Gutschein gegen ein Pastrami Sandwich eintauscht.

Wenig später gibt Seargent O'Flaherty, nun gesättigt und zufrieden, auf Lauras Fragen bereitwillig Antwort. Von Bedeutung ist dabei das Passwort zum Speakeasy, denn im Zeitalter der Prohibition ist der Betrieb eines solches Etablissements nicht ganz legal, und die Besucher sind "handverlesen". Das Passwort lautet übrigens "Charleston".

Weiter geht's zu den Docks an der 12. Straße. Dort spricht Laura mit dem Steward namens Steve. Laura befragt ihn nach allen Namen, die in ihrem Notizbuch stehen. Die interessantesten Antworten sind die über Pippin Carter und Dr. Carrington.

Nächstes Ziel ist Lo Fats's Wäscherei. Nicht etwa, daß Laura noch etwas

abzuholen hätte, ein Gespräch mit den Jungs links neben dem Eingang zur Wäscherei ist viel gewinnbringender. Das favorisierte Hobby der Burschen ist das zertrümmern von Fensterscheiben mittels eines Baseballs. Ein Hobby dem sie mangels Ball zur Zeit nicht nachgehen können. Lauras Angebot, den Ball aus ihrem Papierkorb gegen die Lupe einzutauschen, kommt da genau richtig.

Mit dieser Lupe kann die Detektivin viel genauere Nachforschungen anstellen. So zum Beispiel in Lo Fat's Wäscherei, wo noch ein vergessenes Abendkleid auf den Besitzer wartet. Doch ohne Ticket leider keine Garderobe! Der Trick hier ist, solange Taxi zu fahren, bis man einen stark verschmutzten Wagen findet. Durchsucht Laura hier die auf dem Rücksitz herumliegenden Papierschnipsel gründ-

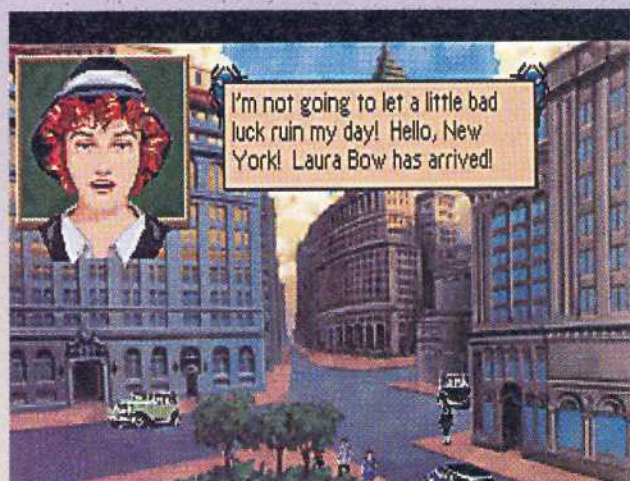


▲ Zuversichtlich marschiert Laura ins Abenteuer



▲ Nicht alle Taxen sind so aufgeräumt

...The Dagger of Amon Ra



▲ Noch ahnt sie nicht...

lich, findet sie das verschollene Wäschereiticket. Wieder bei Lo Fat kann nun das Abenkleid in Empfang genommen werden, und einem informativen Abend im Speakeasy steht nichts mehr im Wege.

Bei den Türstehern dieses Etablissements nennt Laura das Passwort und wird eingelassen. Auf der Damentoilette kann sie hinter dem Paravan (Dresser) das Abendkleid anziehen und ist somit gerüstet für den Abend in der New Yorker Gesellschaft. Crodfolger erzählte ja etwas über den Polizeispitzel namens Ziggy, man trifft ihn am Tisch rechts im Speakeasy. Ziggy gibt einem noch ein Paar Tips zur New Yorker Gesellschaft. Nun verläßt Laura das Speakeasy. Es beginnt..

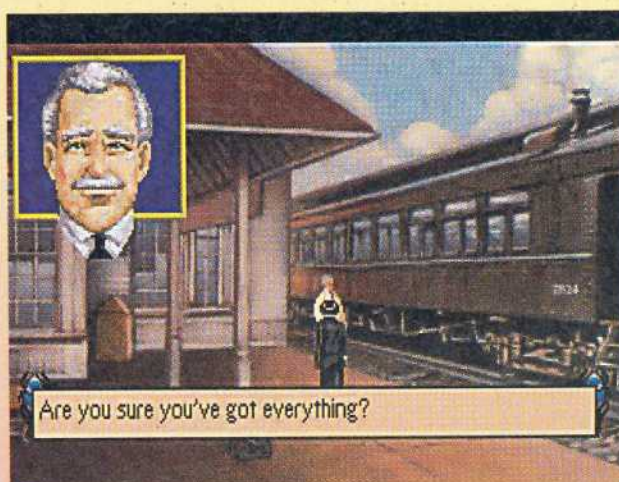
Akt 2 - Die Verdächtigen geben sich die Ehre

Laura zeigt am Museum Wolf Heimlich, dem Museumswächter, ihren Presespaß und wird eingelassen. Nun wird es spannend, aber textlastig. Insgesamt gibt es 14 Gespräche zu belauschen. Laura muß einfach nahe an eine Gruppe von Gästen herantreten, und schon kann sie der Konversation lauschen. Laura nimmt sich ein Wasserglas vom Buffet, denn damit kann man auch an geschlossenen Türen lauschen. Im Raum rechts betrachtet Laura mit ihrem Vergrößerungsglas die Dolchmodelle in der Vitrine. Ein Dolch ist dabei, der nicht die Inschrift "Made in Pittsburgh" trägt. Dies ist der echte "Dagger of Amon Ra". Doch Wolf Heimlich erwischt sie dabei. Aber Laura kann sich die Vitrine ja später noch einmal anschauen.

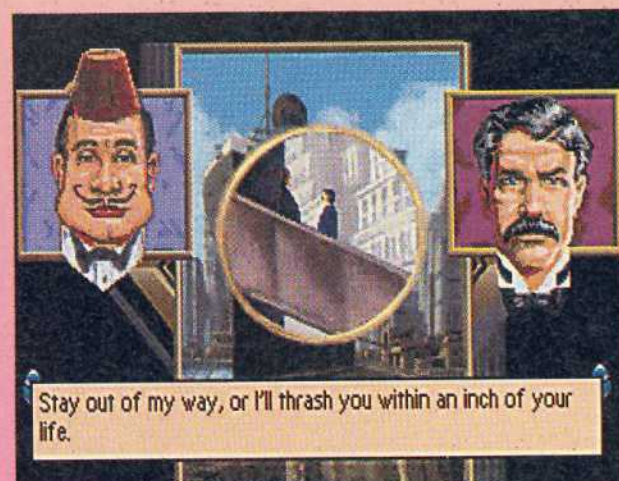
Durch Zufall trifft Laura auf Steve, der sich am Hafen unsterblich in Sie verliebt hat und nur wegen ihr hier ist. Laura erkundet nun die weiteren Räume. Im ägyptischen Saal findet Laura ein Amulett in Form eines Ankh, das direkt neben einer Blutlache liegt. Die Untersuchung mit der Lupe zeigt, daß das Medaillon mit den Initialen "PS" versehen ist. Diese Initialen stehen für Ptahsheptut "Tut" Smith. Laura nimmt das Medaillon als Beweisstück an sich. In einem der drei Sarkophage findet



▲ Stimmiges Szenario



▲ Papi verabschiedet sich

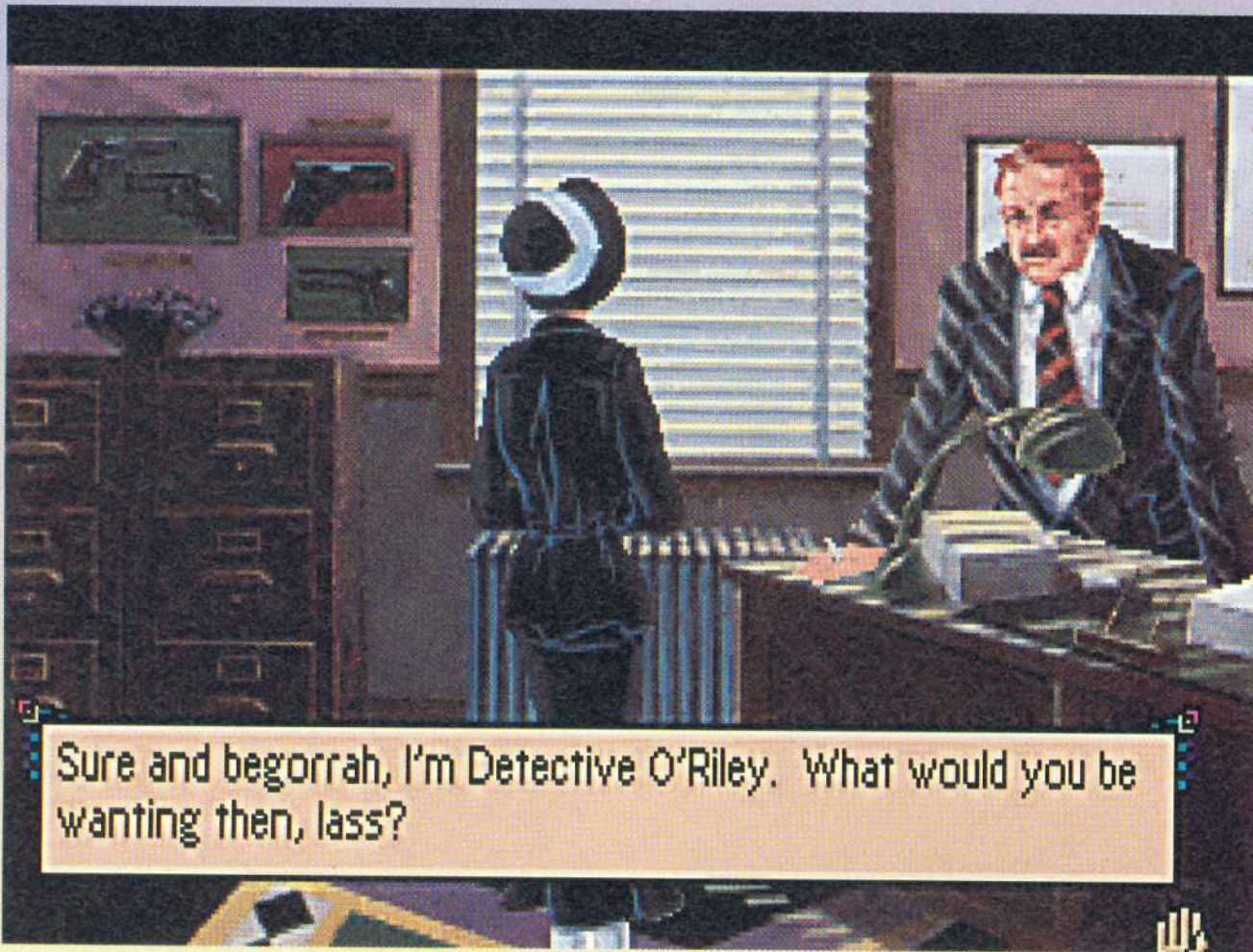


▲ Freund oder Feind?

sich leider keine Mumie, sondern die Leiche von Pippin Carter. In seiner Brusttasche findet Laura einen Notizblock. Sie sieht ihn sich an und nimmt ihn auch als Beweisstück mit.

Akt 3 - Auf des Messers Schneide

Im 3. Akt untersucht Laura erst einmal die Räumlichkeiten des Museums, zu denen sie derzeit Zugang hat. Wichtig und witzig gleichermaßen ist es, sich die Dinosaurier in den Saurierräumen genauer anzusehen. Laura nimmt den kleinen Knochen aus der Ausstellung an sich, dann drückt sie den Knopf bei Rex, dem sprechenden Dinosaurier. Als nächstes macht Laura das Büro von Dr. Carrington ausfindig. Laura findet die Leiche von Dr. Carrington, dessen Taschenuhr allerdings die Initialen "WL" trägt. Neben der Leiche entdeckt sie dort zwei Buchstaben, die in Blut geschrieben sind. Die Kombination "CP" bedeutet "Crime & Punishment", also "Verbrechen und Strafe". Im Bücherregal sieht Laura ei-



▲ Laura wendet sich vertrauensvoll an die Polizei

nen Titel gleichen Namens, dem sie ein paar wichtige Informationen abgewinnen kann. Über die Intercom-Anlage in Dr. Carringtons Büro lassen sich einige Gespräche mithören.

Hinter dem Bild an der Wand befindet sich ein Tresor, den man öffnen kann, wenn man die Kombination des Safes im Adressenregister des Dr. Carrington unter "B. Sayff" nachgeschlagen hat. Die Polizeiakte belegt, daß Dr. Carrington in Wirklichkeit der Trickbetrüger Watney Little ist. Jener Watney Little hat auch den echten Dr. Carrington auf der Überseepassage umgebracht. Die Holzkohle im Kamin nimmt Laura mit, sie könnte ja noch nützlich sein. Im Raum des Flugsauriers findet sich eine Leiche ohne Kopf. Den passenden Kopf findet man im Raum der Wachsmasken. Es ist der Körper von Ziggy, dem Polizeispitzel. Die Leiche im Mastodon-Raum ist Ernie Leach, der Tierpräparator. Verdächtig an Ernie ist der strenge Alkoholgeruch und die Haare eines Warzenschweins (Warthog). Laura steckt die



▲ Laura auf Jobsuche

schweins (Warthog). Laura steckt die Haare als Beweismittel ein.

In Yvette's Büro (Vorzimmer von Dr. Carrington) gibt es für Laura viel zu entdecken.

Im Mülleimer findet Laura benutztes Kohlepapier, daß man gegen's Licht halten kann, um zu lesen welche Durchschrift damit angefertigt wurde. Wenn Laura die Nachricht auf dem Kohlepapier gelesen hat, schaltet sie das Licht wieder aus und verläßt für kurze Zeit den Raum. Nun kann sie wieder in Yvette's Büro gehen und die Glühbirne aus der Lampe nehmen. Irgendwann beobachtet Laura, wie Olivia den Raum mit dem "Denker" verläßt. Folgt Laura ihr, ist sie aus dem Raum, den Sie gerade betreten hat verschwunden. Die Schleifspuren an der großen Säule sprechen allerdings Bände: Dort muß ein Geheimgang sein.

Mit der Lupe inspiziert Laura die Säule und ihr Umfeld. im vorhergehenden Raum, dem Raum mit der Denker-Statue, findet Laura am Nacken der Statue eine kleine Schaltvorrichtung, mit der man die Tür zum Geheimgang in der Säule öffnen kann. Aber Vorsicht: Laura darf nicht direkt die Treppe herunter gehen, da sie sonst ins Dunkel fällt. Zuerst muß die Glühbirne aus dem Büro Yvette's in die Fassung montiert werden und das Licht eingeschaltet sein. Kleiner Tip am Rande: Es gibt einige Geheimgänge im Haus, die das Aufsuchen einzelner Zimmer leichter gestalten können. Ein Gang geht vom Büro von Wolf Heimlich zum Büro von Dr. Carrington. Um diesen Gang zu nutzen, muß Laura den Knopf hinter Heimlich's Medaillensammlung drücken. Ein zweiter Tunnel geht von Olivia's Zimmer ins Präparator-Labor. Diesen kann Laura öffnen, wenn sie das rechte Horn des Rhesus-Bockes benutzt. Der dritte Geheimgang geht von Ernie's Büro zum ägyptischen

JETZT GIBT ES NUR EINS.

SONDERAUSGABE Nr. 3
DM 14,80
Sfr 14,80 / ÖS 120

DOSS shareware

Das Fachmagazin für PD- und Shareware-Anwender

DOSS shareware spezial Nr.3

spezial Nr.3

Jump'n' Run

- Spaß und Spannung mit Jill, Keen & Co.



Für Sie entdeckt

- Unbekannte Meisterwerke: Demos, Intros, Animationen

Rollenspiele

- Streifzug durch das Reich der Mythen und Sagen

Verspielte Fensterwelt

- 26 Superspiele für Windows

SPIEL & FREIZEIT

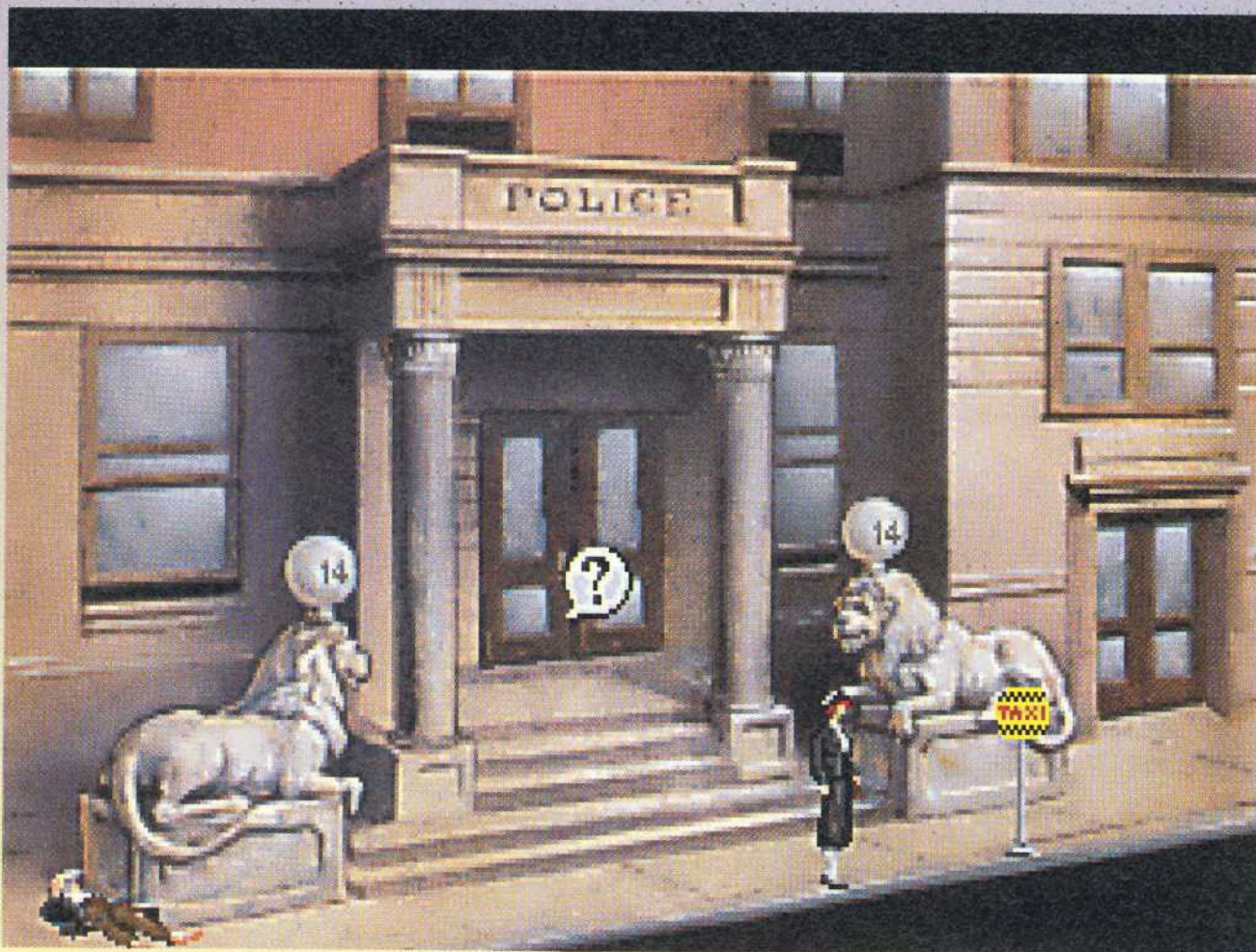
Shareware zum Genießen

Action, Abenteuer, Unterhaltung



WETTBEWERBE: Preise im Gesamtwert von rund 4000 DM zu gewinnen!

AB 13.11.92 BEI IHREM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER.



▲ Die Polizei ist nur gegen Bestechung eine Hilfe

Ausstellungsraum. Um diesen Tunnel zu benutzen, muß Laura den Knopf hinter seinem Schreibtisch drücken.

In Ernie's Büro gibt es noch weitere Sachen zu entdecken: Ein Notizblock mit der Inhaltsangabe der einzelnen Alkohol-Präparations-Röhren, ein Schlangenlasso unter seinem Schreibtisch sowie eine Drahtzange in Ernie's

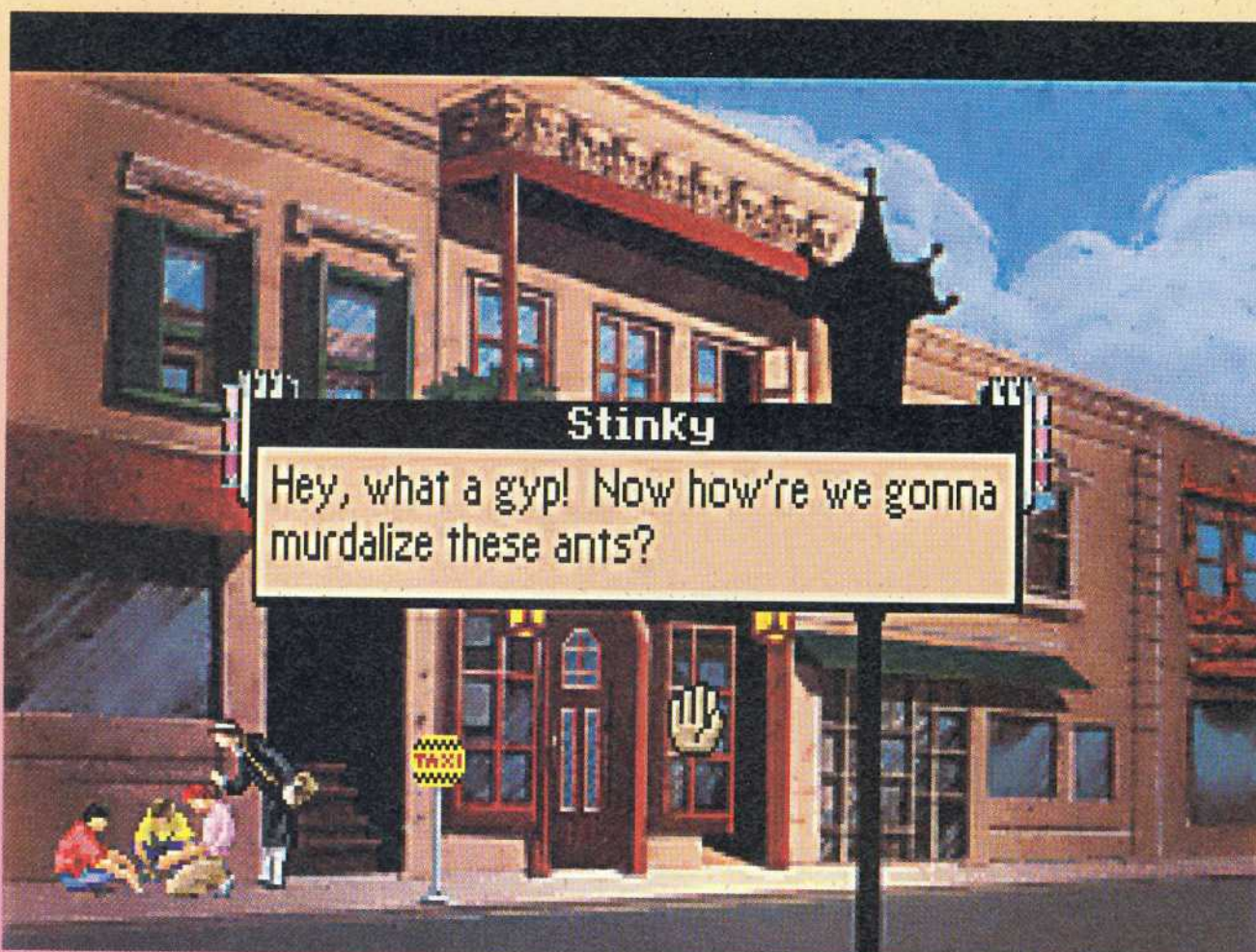
Werkzeugkasten. Durch Ernie's Intercom kann Laura eine wichtige Nachricht hören. Im Präparations-Labor sollte Laura den Behälter Nummer 13 suchen. Es ist der zweite Behälter an der linken Wand. Darin findet sie den "Dagger of Amon Ra". Laura muß aufpassen, daß sie bei den Alkoholdämpfen nicht das Bewußtsein verliert und in einen der Zylinder fällt. Wichtig ist

es, die Laterne in der Halle unterhalb der anderen Museumsräume mitgenommen wird, denn sie wird am Ende des Spiels dringend gebraucht.

Im Mammalogie-Labor am Ende des Präparationsraumes findet Laura die Kiste, die schon im Vorspann eine Wichtige Rolle gespielt hat. Darin befindet sich die Leiche des echten Dr. Carrington. Um nicht von den Käfern gefressen zu werden, die in der Kiste versteckt sind, muß Laura nun ein Stück Fleisch in Reichweite haben, mit dem sie den Appetit der Käfer stillen kann. Das Fleisch befindet sich in der Eisbox im gleichen Raum. Wenn Laura die Kiste geöffnet hat, muß sie direkt darauf das Fleisch in die Kiste werfen. Dann tragen die Käfer das Fleisch davon und Laura ist in Sicherheit.

Im Büro von Wolf Heimlich muß Laura den Käse von der Mausefalle entfernen. Sie macht dies am besten mit dem kleinen Knochen oder mit dem Schlangenlasso. Nachdem Laura der "Selbstschußanlage" um ein Haar entronnen ist, untersucht sie die Bücherwand. In einem Poesiebuch wird Sie fündig: Ein Strumpfband und eine Notiz von Yvette lassen auf eine mehr als kollegiale Beziehung der beiden schließen. Wie gesagt: der Knopf hinter Heimlich's Medaillensammlung öffnet die Tür zum Geheimgang, der in das Büro von Dr. Carrington führt.

In der Galerie der alten Meister findet sich rechterseits ein Gemälde von Anonymous Bosch. Mit der Lupe betrachtet, offenbart sich Laura ein Geheimversteck: Der Lichtreflex ist in Wirklichkeit ein Schlüssel, den Laura mit der Drahtschere oder dem Dolch von Amon Ra entfernen und einstecken kann.



▲ Tauschmarkt: Gebe Baseball gegen Lupe

**Es geht
weiter
auf
Seite 69**



Roger Lyden

curse of ENCHANTANT

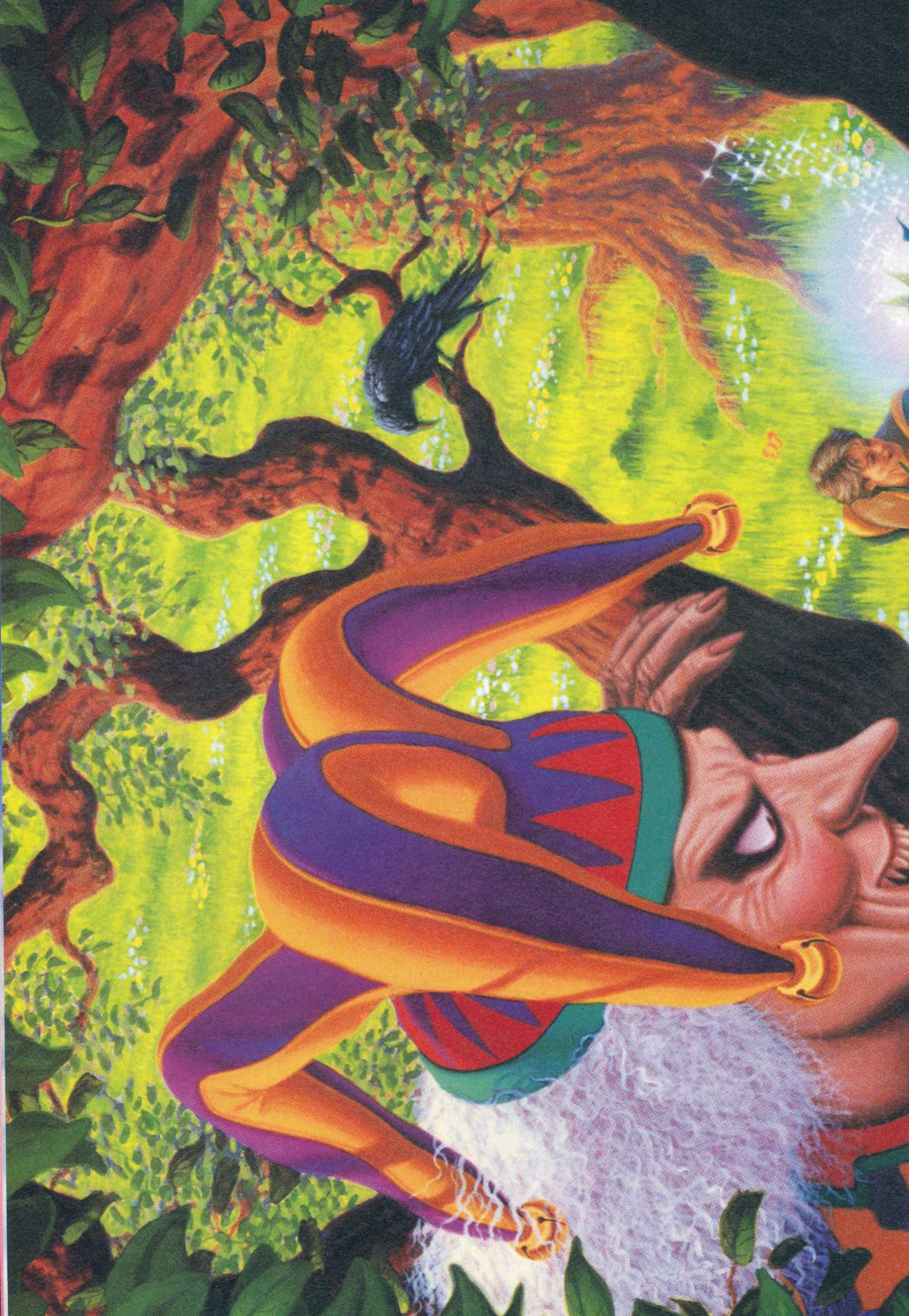


CORE
DESIGN LIMITED

MA



ASM aktueller
software
markt
SPECIAL



Fortsetzung von Seite 64 ...

Laura Bow 2 – The Dagger of Amon Ra

Akt 4 - Das Museum der Toten

Laura geht ein das Büro von Yvette und spricht mit ihr. Wenn Laura das Büro wieder verläßt, läuft sie mit großer Wahrscheinlichkeit direkt in die Arme von Steve. Laura beobachtet Steve, als er Yvette's Büro betritt und lauscht mit dem Wasserglas an der Tür.

Im Flugsaurier-Raum schneidet Laura ein Stück Draht ab, und in der ägyptischen Ausstellung nimmt Laura die halbe Schrifftafel mit, die ihr noch gute Dienste leisten wird. Im Raum mit den Rüstungen findet Laura neben der Hunderüstung einen Stiefel, der wohl Steve gehört. Da man nie weiß, was man noch gebrauchen kann, nimmt Laura auch diesen mit.

In Olivia's Büro ist die Cobra entlaufen. Mit dem Schlangenöl kann Laura



▲ Einkaufsbummel in der Wäscherei



▲ Wer weiß schon, was noch alles kommt: Das Museum

die Schlange in Schach halten. Es empfiehlt sich jedoch, schon in Akt 3 die Schlangenöl-Flasche mitzunehmen und im Präparationsraum an der großen Glasflasche aufzufüllen. Drei mal muß Laura das Schlangenöl mit der Cobra benutzen, dann kann sie die Schlange mit dem Schlangenlasso aufnehmen. Um die Schlange wieder im Käfig zu verstauen, muß man mit dem Handcursor den Schlangenkäfig hinten links im Raum anklicken. Hier steht auch der zweite Teil der Schrifftafel. An der Wandtafel kann Laura schon mal das Übersetzen üben. Für die Baronin W.C. kann Laura nicht mehr viel tun. Laura untersucht den Körper, nimmt die Trauben vom Boden und das Riechsalz aus der Tasche der Baronin, dann untersucht sie deren linke Ferse, um die Todesursache festzustellen. Dieser Mordfall hat eindeutig Biß!

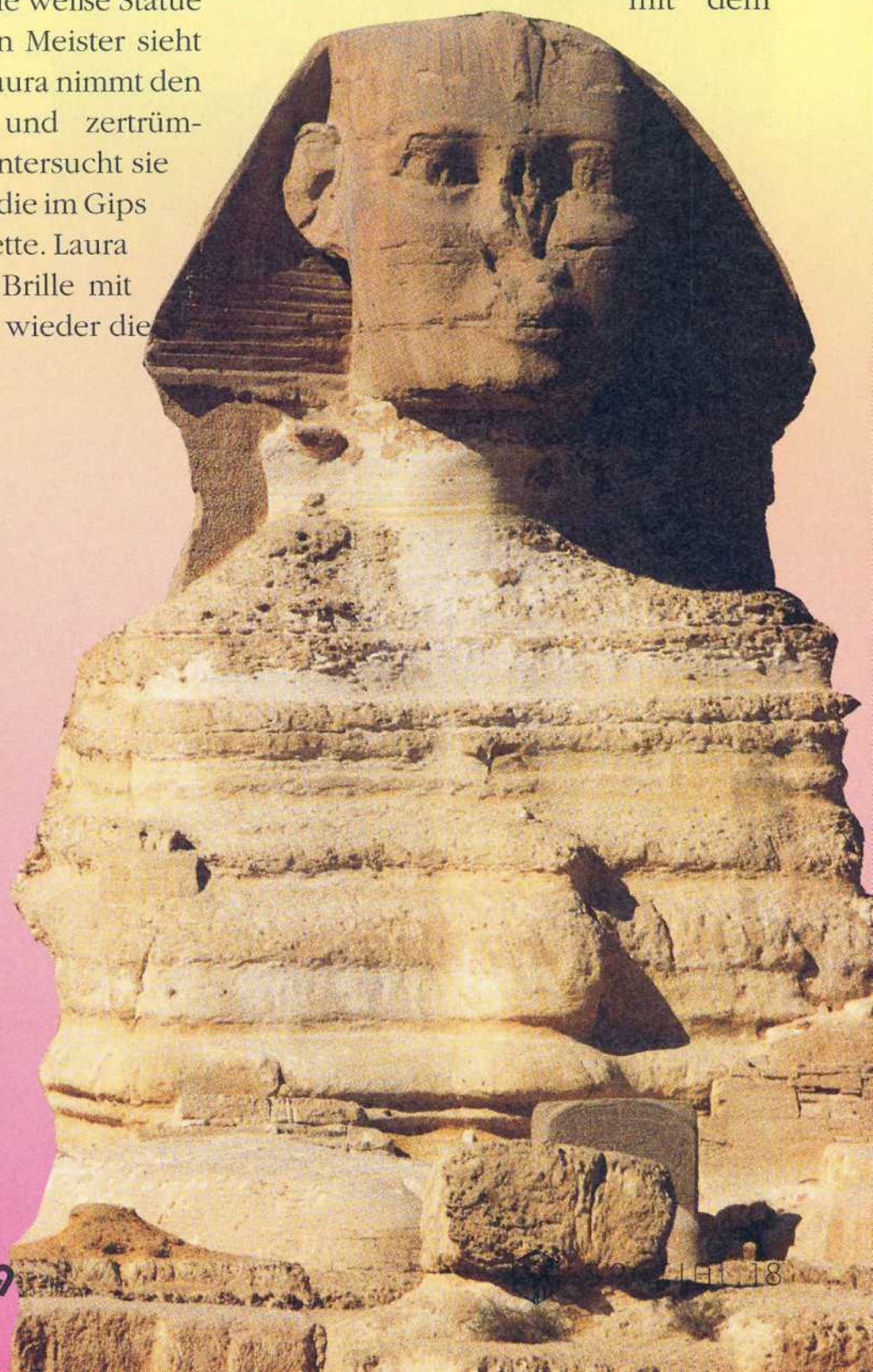
Yvette's Büro sieht aus, als hätte dort vor kurzem ein Kampf stattgefunden. Laura sieht sich alles genau an, insbesondere Yvette's Schuh, das Stück Stoff und die roten Haare. Die weiße Statue in der Galerie der alten Meister sieht noch recht frisch aus. Laura nimmt den Dinosaurier-Knochen und zertrümmert den Gips. Dann untersucht sie den Körper der Leiche, die im Gips versteckt war. Es ist Yvette. Laura bemerkt natürlich die Brille mit konvexen Gläsern und wieder die roten Haare.

Akt 5 - Rex beißt sich durch das Verbrechen

Nun wird es hektisch für unsere Hobbykriminalistin: Der Mörder ist hinter ihr her, ganz in Schwarz mit schwarzem Käppi jagt er Laura durch die Räume. Doch Laura ist nicht ohne: Sie flüchtet vom Masto-

don-Raum in den Raum mit dem Flugsaurier. Laura schließt sofort die Tür und verdrillt das abgeschnittene Kabel um den Türkнопf. Nun flüchtet sie in den Raum mit den Rüstungen und verbarrikadiert die geschlossene Tür mit dem Querbalken. Die Flucht geht weiter: Im Flur nördlich des Rüstungsraums stellt Laura den Stuhl vor die geschlossene Tür und öffnet das Oberlicht über der Tür. Dies gibt einiges an Zeit mehr, denn der Mörder wird denken, Laura ist durch das Oberlicht geflüchtet. Laura flüchtet indes durch die nördliche Tür in die ägyptische Ausstellung. Dort versteckt sie sich im linken Sarkophag.

Wenn der Mörder den ägyptischen Raum wieder verlassen hat und sich in den Maskenraum begibt, geht Laura jetzt wirklich in den Abstellraum, dessen Tür der Mörder gerade eingetreten hat. Um den Mörder aufzuhalten, blockiert sie die Tür mit einer Kiste. Die Kiste läßt sich einfach mit dem





▲ *Laura hat keine Zeit für einen Charleston*

Schwenkarm vor die Tür bewegen. Dann wird das Seil mit der Drahtschere oder dem Dolch durchtrennt. Um den Abstellraum zu verlassen, schiebt Laura einfach die kleine Kiste aus dem Weg, es wird ein kleiner Aufzug frei. Laura legt im Aufzug einfach den Hebel um, und es geht abwärts.

Unten angekommen, blockiert Laura die Aufzugtür mit einer Mumie, die sie aus einem der Sarkophage entfernt hat. Mit dem Schlangenlasso kann sie jetzt den verschlossenen Sarkophag an der linken Wand öffnen, der sich darauf hin als Tür und willkommener Fluchtweg entpuppt.

Laura landet geradewegs in einem Raum, der einem antiken Opfer- und Huldigungsraum nicht unähnlich ist. Und richtig: Hier hält der Kult der Sonnenanbeter gerade seine Sitzung ab. Pech nur, daß Frauen in diesem Kult nur als Opfer Platz haben, es sei denn sie erweisen sich als vom Sonnengott als zum Weiterleben erkorene weibliche Wesen. Kurz gesagt: Laura muß zwei Rätselfragen beantworten, um ihr Leben zu retten. Als Journalistin und Spezi in Sachen Ägyptologie ist das kein Hindernis. Für Nichtjournalisten, Nicht-Ägyptologen und Zeitgenossen, deren Muttersprache nicht Englisch ist: Die Lösung zum ersten Rätsel ist "WOMB", die Lösung des zweiten Rätsels ist "TOMB". Laura kann die Buchstaben in ihrem Notizbuch eingeben, wenn Sie vorher mit dem Vergrößerungsglas die beiden Hälften des Rosetta-Steins betrachtet hat.

Laura kann nun durch einen geheimen Ausgang flüchten, die Kultisten versprechen ihr, den Mörder aufzuhalten. Im Heizungskeller ist die Überraschung groß: Steve, der große Blonde ohne schwarzen Stiefel, liegt in den Kohlen. Doch dank des Riechsalzes kommt der bald wieder zu sich, und da Laura ihm clevererweise schnell den Stiefel anzieht, tritt der Bursche auch nicht in den am Boden liegenden Nagel. Laura entzündet flugs die Laterne, die sie in der Halle unterhalb der anderen Museumsräume mitgenommen hat.

Nun entschwindet Laura mit Steve durch die Geheimtür hinter der Scheibe. Das Cobra-Nest kann mit dem Schlangenöl ausgehoben werden, das Rattenrudel kann man in die Falle locken, indem man das Käsestück aus Heimlich's Rattenfalle in den ersten Türbogen wirft. Doch Moment, der Mörder ist dem neuen Paar wieder auf den Fersen. Durch den Geruch von gebratenen Ratten sind die Beiden gewarnt, nicht auch den Weg durch die erste Öffnung zu nehmen. Sie nehmen den zweiten Durchgang und krabbeln durch den Schlund des Tyrannosaurus Rex in die Freiheit. Doch der Mörder gibt nicht auf: Auch er kriecht dem Licht entgegen. Geistesgegenwärtig



▲ *Noch ist das Museum geschlossen*

...The Dagger of Amon Ra

drückt Laura auf den Sprechknopf des Tyrannosaurus-Rex-Modells, und der Mörder wird im Maul des Sauriers gefangen. Bingo, Laura und Steve haben überlebt, jetzt geht es daran, den Fall zu lösen und die verworrenen Zusammenhänge aufzuklären.

Akt 6 - Des Leichenbeschauers Interview

Der Leichenbeschauer versammelt zusammen mit dem Polizeipräsidenten die verbleibenden Personen aus diesem Trauerspiel. Nun kommt Lauras große Stunde. Kann sie die Zusammenhänge dieses Kriminalfalles aufklären? Übrigens macht das Spiel doppelt so viel Spaß, wenn Ihr selbst kombiniert und aus den gesammelten Fakten Eure eigenen Schlußfolgerungen zieht. Solltet ihr aber an manchen Fragen verzweifeln, hier die Aufklärung der Reihe von Verbrechen:

Inspektor O'Riley ermordete Pippin Carter, entweder um ein anderes Verbrechen zu vertuschen oder um seinen persönlich Nutzen daraus zu ziehen. Inspektor O'Riley ermordete aus den gleichen Motiven auch seinen V-Mann Ziggy Ziegfeld und Ernie Leach. Ziggy hatte als Mittelsmann für O'Riley und der Baronin Hehlerei mit gestohlenen Bildern betrieben und Ernie Leach hatte die Bilder verschoben. Auch Yvette Delacroix war ein Opfer von Inspektor O'Riley: Er war einerseits eifersüchtig auf ihr Verhältnis mit Wolf Heimlich, andererseits wollte er Rache an ihr nehmen, weil sie mit allen Männern geflirtet hat. Auch die Baronin Waldorf-Carlton war ein Opfer seiner Gier: O'Riley wollte nicht mit ihr teilen.

Die Leiche in der Reisekiste, von der nur noch ein Skelett übrig blieb, war Dr. Carrington. Watney Little ermordete ihn, um seine Stelle einzunehmen und sich persönlich zu bereichern. Doch dieses Komplott wurde ihm zum Verhängnis, denn Inspektor O'Riley ermordet auch ihn, um die anderen von ihm geplanten und durchgeführten Straftaten zu vertuschen und auch mit Watney Little nicht teilen zu müs-

sen. Watney Little stahl seinerseits den Dolch des Amon Ra, da Inspektor O'Riley ihn dazu gezwungen hatte. Denn Watney Little war gleichzeitig der Dieb, der für Baronin Waldorf-Carlton und Inspektor O'Riley die Bilder aus der Galerie des Leyendecker-Museum gestohlen hatte. Als Hohepriester des Kultes von Amon Ra, dem Sonnengott, fungierte Rameses Najeer.

Um diese Thesen zu beweisen, braucht Laura Bow folgende Gegenstände: Den Dolch des Amon Ra, die Polizeiakte des Watney Little, Das Ankh-Medallion, die roten Haare, die Taschenuhr, die Drahtschere, das Kohlepapier, die Brille, Pippin Carter's Notizbuch, das Strumpfband, die Trauben, die Haare des Warzenschweins und Yvette Delacroix's Schuh.

Und wieder gibt es ein Happy End: Der linke Inspektor O'Riley wandert in den Knast, Laura und Steve bündeln miteinander an und obendrein gewinnt Laura für ihre Berichterstattung über den Fall des Dolches von Amon Ra den Pulitzer-Preis. Und wenn man den Worten von Inspektor O'Riley Glauben schenken darf, wird er mit seinem Racheschwur dafür sorgen, daß wir Laura Bow und den erzbösen Polizisten in der Zukunft in einem weiteren Kriminalstück von Roberta Williams wiedersehen. □

Jens K. Kiel / hs

66 Game Boy Spiele



Facts, Details und Praxistips

**Die unentbehrliche
Einkaufshilfe.
Fakten und
Einstiegertips zu
66 Game Boy-Modulen.
Vom Sportspiel
bis zum Adventure!
DAS Buch
für den Game Boy-Fan.
DM 29,80**

Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege

Das Grauen schleicht um Hawthornes Haus

Vorbemerkung

Bevor man sich an die Lösung des Spieles macht, muß man die der Spielpackung beiliegenden Materialien unbedingt gründlich lesen. Der Brief und das Tagebuch enthalten viele wichtige Hinweise, ohne die das Spiel nicht zu lösen ist. Da ein Teil dieser Hinweise den Kopierschutz darstellt, werde ich mich in meiner Lösungsbeschreibung an einigen Stellen auf das Tagebuch beziehen, ohne genau die Lösung zu beschreiben.

Im Spiel kann man 1617 Punkte erhalten, die jeweilige Punktzahl steht in Klammern. In der von mir beschriebenen Lösung bin ich auf 1595 Punkte gekommen. Um das Auge des Kal zu erhalten, müssen sechs Edelsteinsplitter in verschiedenen Welten gefunden werden.

Kapitel 1: Das Hawthorne-Haus

Das Spiel beginnt in der Eingangshalle, in der ich mich zunächst gründlich umsehe. Nach einigen Zügen ertönt der Gong. Ich öffne die Haustür und nehme dem Postboten einen Umschlag ab. Die zwei Fragen, die er mir stellt, sind unwichtig. Der Zettel, der hier liegt, ist ebenfalls ohne Bedeutung. Die Fliege, die im ganzen Haus herumsummt, ist erst später wichtig.

In der **Bibliothek** nehme ich das Samuraischwert, das sich als Klinge ent-

puppt. Mit ihr kann ich nun die Kordel des Umschlags durchschneiden (10/10) und den Umschlag öffnen, der die der Spielpackung beiliegenden Gegenstände enthält: den Brief, das Tagebuch und den ersten Edelsteinsplitter, den ich nehme (50/60). Unter der Couch liegt ein Zettel, an den ich aber noch nicht herankomme. Ich schaue mir noch das Portrait an, öffne die Tür zum Billardzimmer und gehe nach Norden.



Cool am Pool

Im **Billardzimmer** nehme ich einen Billardstock und gebe *spiele Billard* ein. Die Frage, ob ich es wirklich wagen will, beantworte ich mit *nein*. Da ich den Tisch nicht beschädigt habe, erhalte ich einige Punkte (15/75). Ich lege den Billardstock wieder ab, nehme den zweiten, untersuche diesen, lege ihn ab und nehme den dritten Stock. Bei der Untersuchung stellt sich heraus, daß er in Griff, Schaft und Spitze zerlegbar ist. Ich zerlege den Stock (*zweimal*) und befestige die Klinge am Griff.

Mit dem entstandenen Schwert gehe ich in die Eingangshalle zurück. Hier zerschneide ich das Seil des Lüsters mit dem Schwert. Nun kann ich die Kerze und das Seil nehmen (10/85).

Ich öffne die Tür zum **Gesellschaftszimmer** und gehe nach Westen. Der Ort, an dem das Feuerzeug liegt, das ich brauche, steht im Tagebuch auf Seite 16 unter dem 29. März 1922. Um das Klavier kümmere ich mich später.

In der Eingangshalle klettere ich in den Kamin, untersuche den Boden, nehme den Ruß und drücke den Mauerstein. Ein Zugang nach unten öffnet sich.

Im **Weinkeller** untersuche ich die Flaschen und die Etiketten. Hier muß ich die Flasche eines bestimmten Jahrganges nehmen (*z.B. nimm Flasche von 1922*). Das richtige Jahr steht im Tagebuch auf Seite 16 unter dem 29. März 1922. Mit dem Petroleum, das sich in dieser Flasche befindet, fülle ich das Feuerzeug. Jetzt zünde ich das Feuerzeug und damit die Kerze an, die mir als Lichtquelle im ganzen Spiel dient.

Multi-Stock

In der **Rumpelkammer** untersuche ich das Gerümpel, die Gartengeräte und die Gartenhacke. Ich nehme den Haken und kann nun mit Hilfe des Hakens, der Spitze, des Schafts, der Klinge, des Griffs und des Seils folgende

fünf Gegenstände bauen, die im ganzen Spiel wichtig sind:

1. **Billardstock: befestige Schaft an Griff / befestige Spitze an Stock**
2. **Enterhaken: befestige Haken an Schaft**
3. **Enterstange: befestige Enterhaken an Griff**
4. **Schwert: befestige Klinge an Griff**
5. **Wurfanker: befestige Seil an Enterhaken.**

Mit dem Befehl *zerlege (Objekt)* lassen sich diese Dinge wieder in die Einzelteile zerlegen. Nun verlasse ich den Keller wieder und gehe ins Obergeschoß des Hauses.

In der **Küche** fällt mir der Fliegenfänger auf, der aber nutzlos ist. Die Stubenfliege muß man auf andere Art fangen. Vom Tisch nehme ich das Marmeladenglas und aus der Schublade eine Tube Bohnerwachs. Jetzt schiebe ich den Tisch nach Westen in den Flur. Hier untersuche ich die Decke, die Falltür und den Riegel. Ich schiebe den Tisch unter die Falltür, klettere auf den Tisch, baue einen Enterhaken und öffne damit den Riegel.

Tod einer Fliege

Auf dem **Dachboden** sollte man den Lattenkasten, die Truhe und den Schrankkoffer untersuchen. Ein hübscher Gag und viel Eigenwerbung für frühere Spiele der Weltenschmiede! Im Speicher im Westen untersuche ich das Küchenbuffet und finde in der Schublade ein Stück Würfelzucker, den ich untersuche. Ich erhalte einen Hinweis auf Fliegen, also öffne ich das Marmeladenglas und lege den Zucker hinein.

Ich kehre auf den Flur zurück und lege das Glas ab. Jetzt muß ich solange warten, bis sich die Fliege auf den Zucker im Glas stürzt. Nun schließe ich schnell das Glas und schaue hinein. Die Fliege segnet das Zeitliche (10/95). Man sollte nicht versäumen, den Sticker zu untersuchen! Ich nehme

das Glas und gehe nach Süden und von dort nach Westen.

Im **Schlafzimmer** untersuche ich das Bett und das Plüsch Tuch. Um es zu bekommen, klettere ich auf das Bett, springe auf ihm herum und nehme das Tuch (10/105). Bei der Untersuchung des Tuches finde ich die Note CES.

Im **Badezimmer** nebenan untersuche ich die Badewanne, in der ein Waschlappen liegt, auf dem eine Spinne sitzt. Das Klosett ist mit einem Spinnennetz überspannt, unter dem eine Zahnbürste liegt. Zunächst benötige ich den Waschlappen. Ich öffne das Glas, nehme die Fliege und lege sie auf das Spinnennetz. Die Spinne schnappt sich die Fliege und ich kann den Waschlappen nehmen (10/115).

Bohnen wie beim Bund

Nun gehe ich nach unten in die **Bibliothek**. Da ich die Couch so nicht schieben kann, öffne ich die Tube, schmiere Wachs auf den Lappen und schmiere den Boden mit dem Lappen. Da der Boden noch poliert werden muß, bevor ich die Couch verschieben kann, gehe ich zurück ins Badezimmer. Um an die Zahnbürste zu gelangen, drehe ich den Lappen (*die Spinne mag kein Bohnerwachs!*) und lege ihn in die Badewanne, woraufhin die Spinne auf den Lappen zurückkehrt. Jetzt kann ich das Spinnennetz zerstören und die Zahnbürste nehmen (10/125).

Bei der Untersuchung erhalte ich einen Hinweis aufs Polieren. Also kehre ich in die Bibliothek zurück und poliere den Boden mit der Zahnbürste (*Sowas Ähnliches habe ich mal beim Bund erlebt... kate.*). Jetzt kann ich die Couch schieben und das Papier nehmen (25/150) und lesen. Es enthält einen Hinweis auf ein Notenblatt auf dem Portrait. Ich untersuche das Notenblatt und finde die Noten GIS, GES, DIS und FIS. Die letzte Note fehlt. Es ist das CES auf dem Plüsch Tuch.

Um auf dem Klavier spielen zu können, benötige ich den Schlüssel für die Tastenklappe. Zunächst gehe ich nach

oben ins **Kinderzimmer**, das sich südlich der Küche befindet. Auf den Regalbrettern liegt eine Kinderbibel, in der eine Münze versteckt ist. Wo sie sich genau befindet, steht im Tagebuch auf Seite 5 unter dem 5. März 1922.

In der Eingangshalle löse ich das Schildchen unter dem Bild mit der Münze (25/175). Im Geheimfach liegt das Schlüsselchen, mit dem ich im Gesellschaftszimmer die Tastenklappe des Klaviers öffnen kann, nachdem ich den Deckel aufgemacht habe. Jetzt spiele ich auf dem Klavier GIS GES DIS FIS CES. Ich untersuche das Innere und nehme die Marmorkugel (25/200).

Abwärts

Nun gehe ich ins Billardzimmer und werfe die Marmorkugel in irgendein Loch (25/225). Der Geheimgang nach unten öffnet sich. Bevor ich nach unten gehe, zerlege ich das Schwert. Im Keller untersuche ich den Steinquader und finde eine Funzel, die aber eigentlich nicht wichtig ist. Mit der Spitzhacke, die hier steht, grabe ich im Boden und finde eine Bodenplatte, an der ich ziehe.

Ich gelange nach unten in die schwarze Grube, wo ich den Schlitz und die Kryptogramme untersuche. Sobald ich den Hebel bewege, zerbricht er. Als Ersatz stecke ich den Griff in den Schlitz. Um das Monster, das jetzt oben erscheint, auszusperren, drücke ich den Griff nach oben. Jetzt muß ich ihn nur noch wieder nach unten drücken und ich lande im **Geheimkeller**, von wo ich in fünf verschiedene Welten reisen kann.

In jeder dieser Welten muß ich einen Edelsteinsplitter finden. Um zu reisen, muß man sich jeweils auf das richtige, farbige Feld stellen und den richtigen Quader drücken. Welches Feld und welcher Quader die richtigen sind, läßt sich dem Gedicht auf Seite 33 im Tagebuch unter dem Datum 15. Juli 1927 finden. Die Reihenfolge der ersten vier

Welten ist beliebig. Die fünfte kann jedoch erst nach Bewältigung der vier anderen betreten werden.

Kapitel 2: USA - Catskill Mountains / Boston / Baltimore

Um in diese Welt zu gelangen, muß ich im Gedicht im Tagebuch die 11. und 12. Zeile lesen. In der 11. Zeile ist das farbige Feld, auf das ich gehen muß, verschlüsselt. Zeile 12 sagt mir, welchen Quader ich drücken muß (50/275).

Ich werde auf eine **Baustelle in den Catskill Mountains** teleportiert, wo ich zunächst das Gestrüpp untersuche, in dem ich eine Frühstücksdose finde, in der sich ein Schlüssel befindet (10/285). Jetzt untersuche ich noch die Absperrbalken und den Lack, auf dem sich die Nummer meiner Baustelle befindet, die ich mir für später notiere.

Nun kann ich in den Luftkissenschlepper klettern. Im Cockpit untersuche ich den Werbeaufkleber, der mir den Rat gibt, das historische Museum in Baltimore zu besuchen, in dem sich Relikte alter Kulturen befinden. Um von der Baustelle wegzukommen, untersuche ich das Armaturenbrett, das Diagramm und den Sitz, unter dem sich ein Werkzeugfach befindet.

Ich öffne es und finde einen Hammer und eine Brechstange. In der Ecke, wo der Hammer lag, finde ich noch ein Passepartout, also zweimal ins Werkzeugfach schauen! Um den Motor zu starten, stecke ich den Schlüssel ins Zündschloß und drehe ihn. Ich drücke den Schalter nach unten und erfahre, daß ich nach Boston gelange, wenn ich den Knopf nach rechts drehe. Drehe ich ihn nach links, gelange ich zum Reparaturdienst in Baltimore, falls mein Fahrzeug defekt ist. Um die Baustelle überhaupt verlassen zu können, muß ich den Schlepper beschädigen.

Und dann hau' ich mit dem Hämmerchen. . .

Ich gehe nach **Osten** (Auf dem Schlepper) untersuche die Hebevor-

richtung und das Metallchassis. Die Abdeckplatte läßt sich mit dem Passepartout öffnen. Der Plastikkasten der Wartungseinheit wird mit dem Hammer zerstört. Die Sicherung, die hier liegt, nehme ich. Jetzt kehre ich ins Cockpit zurück und drehe den Knopf nach links. Ich werde aufgefordert, nach **Boston** zu fahren. Da der Knopf jetzt blockiert ist, drücke ich zuerst den Schalter nach unten und drehe dann den Knopf nach rechts, woraufhin ich automatisch zum Stützpunkt Boston fahre (25/310).

Hier verlasse ich den Schlepper, untersuche das Tor und die Sprechanlage und drücke den Knopf sechsmal! Die erste Frage beantworte ich mit *ja*, auf die zweite gebe ich die Baustellennummer ein (siehe oben).

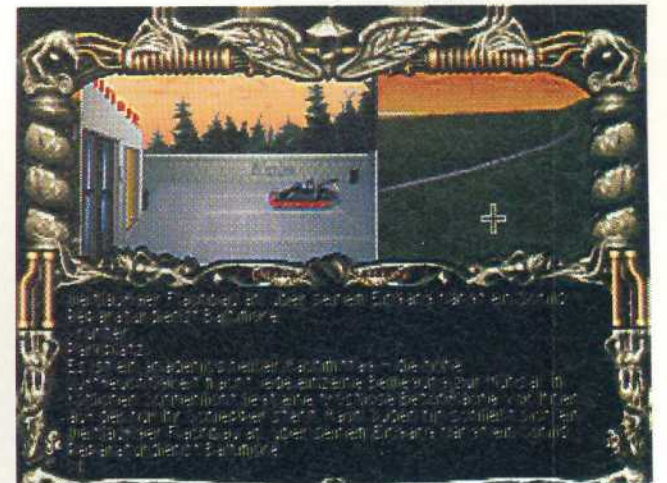
In der Halle (10/320) finde ich ein riesiges Reparaturfahrzeug, an dem ich den Tunnel (Leiter!), die Apparaturen und den Roboterarm untersuche. Auf dem Führerstand untersuche ich die Armaturen, einen Hebel, Knopf und eine Taste, die den Aufdruck *Dead Man Switch* trägt. Auf der Plattform fällt mir eine Zange auf, die aber außer Reichweite liegt.

Ich untersuche das Antriebsaggregat, die Blechverkleidung und das Kabel. Ein Stecker hängt aus der Kabeltrommel heraus. Um das Fahrzeug mit

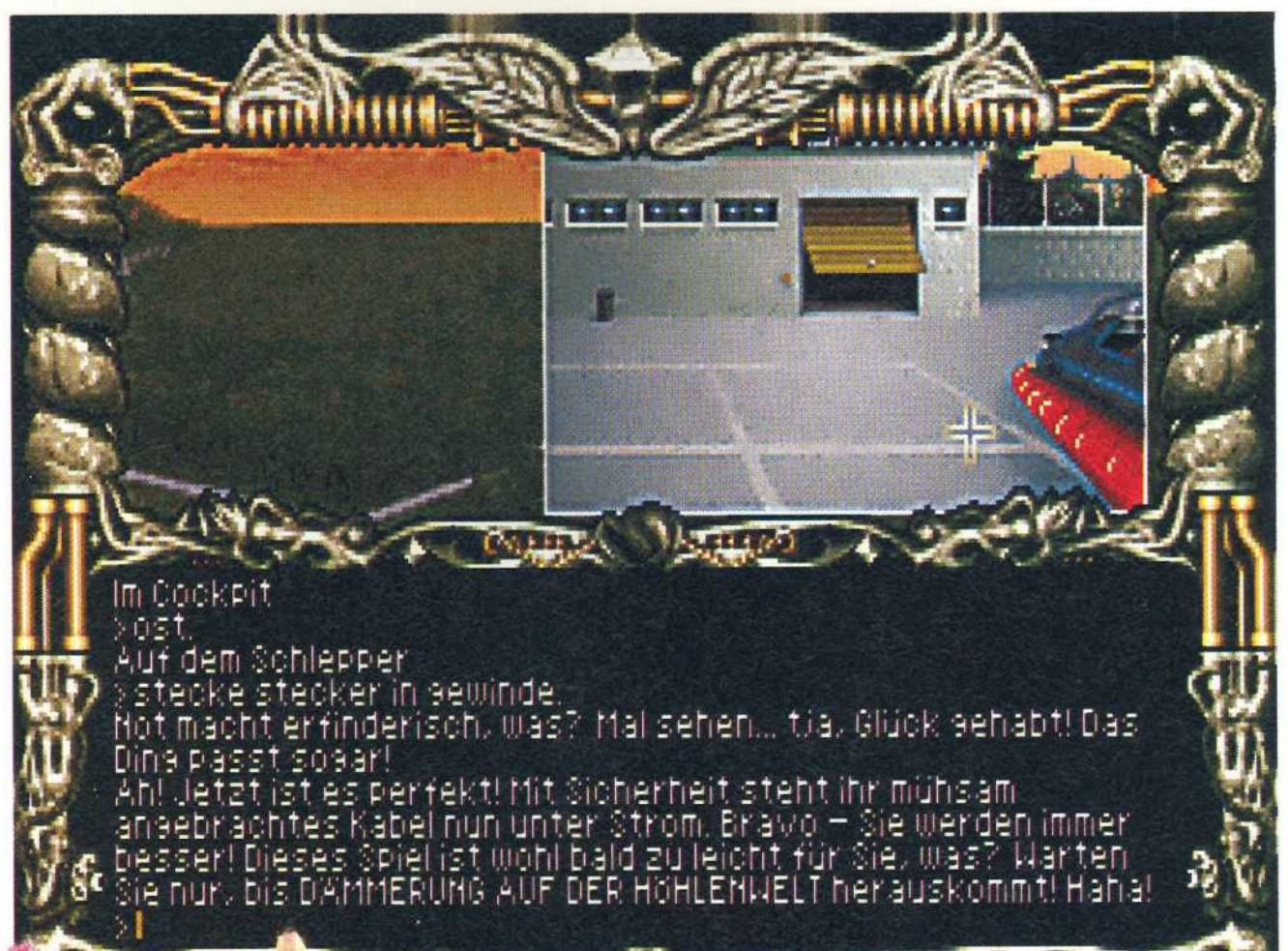
Strom zu versorgen, nehme ich den Stecker (10/330), kehre zu meinem Schlepper zu der beschädigten Wartungseinheit zurück und stecke den Stecker auf das Gewinde (10/340).

Nun gehe ich auf den Führerstand und drücke den Knopf, der den Strom einschaltet. Wenn ich auf die Taste drücke, springt ein Aggregat an, das aber gleich wieder ausgeht. Also muß ich die Taste halten und den Hebel in irgendeine Richtung drücken, woraufhin sich der Roboterarm bewegt und die Zange zu Boden fällt.

Ich verlasse den Führerstand, nehme die Zange und gehe zur beschädigten Stelle meines Schleppers zurück. Hier nehme ich den Stecker und zerstöre das Gewinde (befestige Zange an Gewinde). Jetzt kann ich im Cockpit den Knopf nach links drehen (falls er blockiert ist, siehe oben) und lande auf



▲ Bevor das Tor aufgeht...



▲ ... müßt Ihr erstmal klingeln!



▲ Ob hier wie in der Metro Rauchverbot besteht?

einem Parkplatz in **Baltimore** (25/365).

Hier untersuche ich die Tür und die Sprechanlage und drücke zunächst die Taste. Auf die Frage, wohin ich will, antworte ich *Museum* (*sag Museum*) und erfahre, daß es sich im Bezirk 11 befindet und daß ich mit der SRT dorthin kommen kann.

Ich drücke die Taste erneut, frage nach dem Geheimwort (*sag Geheimwort*) und erhalte den Hinweis, daß

sich das Geheimwort hinter der Musikrichtung verbirgt, die derjenige hört, der sich meldet, wenn man den Knopf drückt. Um in das Gebäude zu kommen, drücke ich den Knopf, beantworte die Frage nach dem Geheimwort mit ja und sage es (*sag Roborap*).

Im Gebäude gehe ich zweimal nach Westen zur Subwaystation (10/375). Im SRT schließe ich die Tür durch Knopfdruck. Ich befinde mich im 6. Bezirk. Drei weitere Bezirke sind in

Baltimore von Bedeutung: Nr. 10, das Stadtzentrum, Nr. 14, der Infoservice und Nr. 11, das Museum. Von Bezirk 6 kann ich direkt zum Stadtzentrum fahren (*drücke 10*).

Klingeln gehen

Nachdem ich das SRT und die Station verlassen habe, schaue ich mich gründlich um. Mir fällt ein Springbrunnen, einige Roboter und ein Roboss mit drei Videoaugen auf, der mir im Westen den Zugang zu einem Automaten versperrt. Mein Ziel hier ist es, aus dem Automaten eine Codecard zu ziehen.

Ich untersuche die Absperrungen im Westen und finde Flugsand. Diesen lege ich in der Nähe des Brunnens ab, woraufhin ein Putzroboter kommt und kurz seinen Eimer abstellt, den ich sofort nehme. Jetzt untersuche ich den Springbrunnen und die Wasserdüsen und öffne den Kasten. Unten am Brunnen stelle ich den Eimer ab (*lege Eimer*), gehe wieder rauf zum Kasten und drücke den Schalter, der den Springbrunnen aktiviert.

Ich warte zweimal, bis der Roboss kommt und den Brunnen wieder ausschaltet. Nun hole ich schnell den mit Wasser gefüllten Eimer, gehe zum Automaten und werfe den Eimer auf den Roboss. Da die Technik kein Wasser vertragen kann, ist der Zugang zum Automaten frei. Ich drücke auf den Knopf und nehme die Codecard, die aber leider noch keinen Code aufweist.

Das Nehmen der Codecard löst folgendes Ereignis aus: Dem Stadtzentrum wird in kurzer Zeit die Sauerstoffzufuhr abgestellt. Ich darf also nicht noch einmal die Codecard in den Automaten stecken, sondern muß sofort zweimal nach Osten in die Subwaystation gehen (25/400).

Freifahrt in die City

Hier steht ein Putzrobo, dem ich die Codecard gebe. Er verlangt von mir den Vornamen der Mutter von Harold Jugger, den ich im Tagebuch z.B. auf Seite



▲ Baltimore im Jahre der Luftverknappung

Platz.
> west.
Eine automatische Glastür schiebt sich auf, und gibt den Weg frei. Lautlos schließt sie sich hinter Ihnen wieder.
Im Stadtzentrum
Dies ist ein großer, ovaler Platz, von dem aus nach Norden, Süden und Westen breite Straßen wegführen. Sie sind jedoch mit großen Absperrungen versehen. Östlich liegt der Eingang zur SRT-Station. Der Platz ist von ultramodernen, riesigen Gebäuden umgeben. In der Mitte liegt ein großer, futuristischer
-Taste

5 unter dem Datum 5. März 1922 finde. Jetzt kann ich die Codecard mit Code nehmen und in das SRT einsteigen.

Mein nächstes Ziel ist der **Infoservice** im Bezirk 14. Ich schließe die Tür und drücke zuerst die 6 und dann die 14. Nachdem ich das SRT verlassen habe, lande ich in einem Lift, wo ich die Codecard in den Schlitz stecke. Dank des Codes gelange ich in eine Halle, wo sich ein Computerterminal befindet. Um an Informationen zu gelangen, gebe ich *benutze das Terminalein*.

Jetzt muß ich lediglich ein Stichwort eingeben, wie z.B. *Museum*. Folgende Wörter geben mir Informationen: *Artefakte, Strahlung, SRT, Boston, Infoservice und Katastrophe*. Um den Lift wieder benutzen zu können, muß ich auch unbedingt das Wort *Lift* eingeben. Das allerwichtigste Wort, das mir im Museum den Zugang zum Edelsteinsplitter ermöglicht, befindet sich im Tagebuch auf Seite 24 unter dem Datum 5. Juli 1927. Es ist der Name des Priesters. Nach Eingabe dieses Namens erhalte ich einen Ausgabe-code. Diese dreistellige Zahl muß ich mir merken (25/425).

Nachdem ich alle Informationen erhalten habe, kehre ich zum Lift zurück, stecke die Codecard in den Schlitz und sage *Schnuckiputzi*. Jetzt kann ich in das SRT zurückkehren. Um zum Museum zu gelangen, muß ich nacheinander die Zahlen 6, 12, 5, 9, 15, 13 und 11 drücken (*drücke 6, drücke 12 usw.*).

Im **Historischen Museum** betrachte ich gründlich nacheinander die Szenen 1 bis 6, die mir Hinweise auf die weiteren Welten geben. Am Ende des langen Raumes befindet sich ein Terminal. Hier drücke ich auf den Knopf und gebe den dreistelligen Ausgabe-code ein (*sag ...*). Im Ausgabeschacht befindet sich nun der zweite Edelsteinsplitter, den ich nehme (50/500). Ich werde automatisch in den Geheimkeller des Hawthorne-Hauses zurückteleportiert.

Kapitel 3: Die Eiswüste

Die 13. und 14. Zeile des Gedichtes geben mir Hinweise auf das farbige Feld und den richtigen Quader, um in die Eiswüste zu gelangen.



▲ Hier fühlt sich nur Reinhold Messner wohl

In der **Felsnische** muß ich zunächst alle Sachen untersuchen. Ich nehme den Holzknüppel und die Fahne. Um die Nische verlassen zu können, benötige ich fünf Kleidungsstücke, die mich vor der eisigen Kälte schützen.

In der Holzkiste, die man einfach öffnet, finde ich die Stiefel und den Fellmantel. Bei der Untersuchung des Mantels finde ich die Handschuhe und stelle fest, daß der Mantel eine Kapuze hat. Auf dem Felsbrocken liegt eine

Schneebrille. Alle fünf Dinge ziehe ich jetzt an. Im Faß befindet sich Walfischtran. Wenn ich die Fahne am Knüppel befestige und diesen in das Faß stecke, erhalte ich eine Fackel (10/510).

Jetzt kann ich die Felsnische nach Süden verlassen, nach Westen gehen und solange *raufeingeben*, bis ich am Steilhang lande (20/530). Hier gehe ich noch einmal rauf und dann nach Westen. Auf dem Plateau befindet sich ein Monolith. Ich untersuche die Reli-



▲ Aus Dir mache ich keinen Pelz

efbilder, die Monsterfratze und die Augenhöhle.

Da der Monolith so warm ist, daß der Schnee darauf schmilzt, muß sich darin eine Wärmequelle befinden. Also nehme ich Schnee und stecke ihn in die Augenhöhle. Dies muß ich dann noch zweimal wiederholen, was das Innere des Monoliths zum Kochen bringt.

Jetzt stecke ich den Edelsteinsplitter in die Augenhöhle, drehe ihn fest (*drehe Splitter in Augenhöhle*) und verschwinde nach Osten und Süden. Eine gewaltige Explosion zerstört den Monolithen (25/555).

Ich kehre auf das Plateau zurück und nehme zuerst den Edelsteinsplitter wieder an mich. Statt des Monolithen befindet sich hier ein tiefer Schacht und einige heiße Trümmer. Um einen weichen Fall zu garantieren, nehme ich Schnee und werfe ihn in den Schacht. Dann baue ich einen Wurfanker und befestige diesen an den Trümmern. Ich kann nun runterklettern.

Leider ist das Seil zu kurz, so daß ich springen muß (*springe runter/ja*). Am Grunde des Schachtes untersuche ich den Schneehaufen und finde einen Schlüssel (10/565). Ich gehe den Gang entlang - man sollte dort unbedingt den Fels und das Schildchen untersuchen - und stehe am Gangende vor einer Gittertür. Hinter der Tür versperrt mir ein Eisbär den Weg zu einem Schrein, auf dem der gesuchte Edelsteinsplitter liegt.

Da Eisbären Feuer nicht mögen, zünde ich zunächst das Feuerzeug und dann damit die Fackel an. Die Gittertür läßt sich mit dem Schlüssel öffnen (*öffne Gittertür mit Schlüssel und dann öffne Gittertür*). In der Höhle verschwindet der Eisbär und ich kann den dritten Edelsteinsplitter nehmen (50/615), woraufhin ich wieder in den Geheimkeller teleportiert werde.

Kapitel 4: Das Schiff und die Insel

Um auf das Schiff der Engländer zu kommen, lese ich die Zeilen 15 und 16 des Gedichtes. Auf dem Oberdeck schaue ich mir den Offizier, die Flagge, die Kanonen und die Holzplanken an. Wenn ich nun in irgendeine Richtung



▲ Schon mal auf Schnee gelandet?

gehe, lande ich beim Bootsmann, der mir den Auftrag gibt, an die Kanonen zu gehen. Der Angriff der Franzosen steht unmittelbar bevor.

Ich gehe nach Osten (*An der Kanone*) und untersuche hier genau Ochsen-Willy und Pocken-Pete. An Pete fällt mir auf, daß er ein verletztes Bein hat und nur hinken kann, was ich mir sehr gut einprägen, denn es ist später noch von großer Bedeutung.

Ich kann leider nicht verhindern, daß Willy - ein bekannter Taschendieb - mir einen Edelsteinsplitter stiehlt. Ich untersuche die Kanonenkugel, woraufhin mir Willy einen Pulverstamper hinhält, den ich nehme. Jetzt warte ich, bis die Franzosen kommen, nehme das Pulver und stopfe die Kugel. Da Pete und Willy plötzlich das Schiff verlassen, folge ich ihnen sofort: *springe über Bord* (25/640).

Wie baue ich ein Boot?

Ich tauche auf und muß mit ansehen, wie das Schiff von den Franzosen getroffen wird und explodiert. Als eine große Holzplanke auf mich zufliegt, tauche ich sofort und tauche gleich wieder auf. Ich klettere jetzt auf die Holzplanke, untersuche diese und finde einige Astlöcher, von denen mir das in der Mitte besonders auffällt (*untersuche das Astloch in der Mitte*). In ihm steckt ein Aststück, das sich mit der Spitze nehmen läßt (10/650).

Auf dem Wasser entdecke ich eine Stange, die ich aber so nicht erreichen kann. Also fahre ich dorthin (*fabre zu Stange*) und nehme sie. Nun fällt mir ein Segel auf, zu dem ich auch fahren muß, um es zu nehmen. Um meiner

Planke ein Segel zu verpassen, stecke ich die Stange in das Loch und befestige das Segel an der Stange (10/660).

Da das Segel leider schlaff herunterhängt, zerlege ich den Wurfanker und baue den Billardstock, den ich mit der Kordel an der Stange befestige (*befestige Stock an Stange mit Kordel*) (10/670). Die Insel, die ich schon am Horizont erblicken kann, erreiche ich durch mehrmaliges Warten automatisch (25/695).

Am **Inselstrand - Westseite** nehme ich den Billardstock wieder an mich, zerlege ihn und baue ein Schwert. Ich schaue mich um, untersuche den Felskegel und den Urwald. Mir fällt eine Kokospalme auf, an der eine Kokosnuß hängt. Man kann sie zwar auch mit Hilfe des Wurfankers herunterholen, muß aber unbedingt auf die Palme klettern. Dabei ziehe ich mir Hautabschürfungen zu - auch diese sind später von großer Bedeutung.

Pietätvoll

Auf der Palme schneide ich die Kokosnuß mit dem Schwert ab (*zerschneide Kokosnuß mit Schwert*). Ich gehe nun hinter den Felsen an die **Nordseite** der Insel, wo ich den gestrandeten Willy finde, dem ich aber nicht mehr helfen kann. Leider hat er meinen Edelsteinsplitter nicht mehr.

Bevor ich diesen Ort verlasse, begrabe ich ihn (10/705). Jetzt gehe ich dreimal nach Süden und dann nach Osten, wo ich eine Blockhütte finde. Ich öffne die Tür und gehe hinein. Auf dem Tisch liegt ein Papier, das eine Warnung von Admiral Atterson enthält, den Dschungel nicht zu betreten. Wichtiger ist der Stein, der auf dem Papier liegt (10/715). Hier liegt auch eine Flasche (*nimm Flasche*), die bei näherer Untersuchung einen Rest Maggigewürz enthält.

Vor der Blockhütte zerschneide ich das Dickicht mit dem Schwert. Nun kann ich nach Norden zum **Palisadenzaun** gehen. An die Dornen im Dornenbusch gelange ich mit der Kokosnuß (*zerstöre Dornen mit Kokosnuß*). Die Kokosnuß nehme ich wie-

der mit. Ich gehe nun nach Osten am Zaun entlang. aber über den Felsen, der mir den Weg versperrt, kann ich nicht auf die andere Seite kommen, also werfe ich die Dornen auf den Zaun.

Ich tue dies so geschickt, daß eine Leiter über den Zaun entsteht. Auf dem Zaun fällt mir ein Unterstand auf. Bei der Untersuchung des Holzbodens finde ich einen Kronenkorken. Ich klettere nun innen runter und befinde mich vor dem Dschungel. Ich gehe nach Osten, untersuche den Grastoppich und nehme den Pilz, den ich aber jetzt noch nicht essen darf. Falls man dies tut, wird man immer kleiner und kann das Spiel nicht mehr lösen.

Als ich nach Norden in den Dschungel gehen will, tritt mir Admiral Atterson entgegen. Gehe ich nun weiter in den Dschungel, betäuben mich die Blütendüfte derartig, daß ich automatisch wieder im Geheimkeller lande. Ich frage den Admiral nach dem Pilz,

den Blütendüften, der Nebenwirkung und dem Gegenmittel. Ich erfahre, daß die Pilze auf der anderen Seite des Dschungels die Wirkung des Verkleiners neutralisieren.

Kletterpartie

Nun frage ich den Admiral nach seinem Bauchweh, woraufhin er mich fragt, ob ich ihm einen Gefallen tun möchte. Ich sage ja und frage den Admiral nach der Gefälligkeit. Er erzählt mir, daß er mir einen sicheren Weg durch den Dschungel zeigen wird, wenn ich ihm *Salz, Pfeffer, Rosmarin, Liebstöckel* und *Majoran* bringe. Auf die Frage nach Majoran sagt mir der Admiral, daß er auch mit der wildwachsenden Variante *Oregano* zufrieden wäre.

Ich klettere nun wieder zurück über den Zaun (*klettere außen runter*), ge-

he zu der Stelle, an der die Dornenbüsche stehen und werfe erneut die Dornen auf den Zaun (10/725). Ich klettere auf die andere Seite, untersuche das Strauchgewirr und finde *Oregano*.

Jetzt kehre ich zur Stelle am Strand zurück (*Inselstrand - Westseite*), wo die Schiffsplanke liegt. Ich untersuche sie und das Holz und finde Meersalz, das ich nehme. Nun untersuche ich hier den Urwald, das Gestrüpp und die Sträucher und finde den Rosmarin.

Da Liebstöckel dem Maggigewürz entspricht, schütte ich das Maggi aus der Flasche in den Kronenkorken. Nun fehlt nur noch der Pfeffer. Diesen finde ich hinter dem Felsen, wo eine Seekiste außerhalb meiner Reichweite im Wasser liegt. Ich zerlege das Schwert und baue eine Enterstange, mit der ich die Kiste ziehen kann. Nun muß ich diese gewaltsam zerstören, den Deckel öffnen und das Pulver nehmen, das sich als Pfeffer herausstellt.

Anzeige





▲ Popeyes Bruder?

Jetzt kehre ich zum Admiral zurück und gebe ihm Salz, Pfeffer, Rosmarin, Oregano und den Korken, woraufhin er mir einen Champignon gibt (50/775), der die Wirkung des Pilzes neutralisiert. Also esse ich den Pilz und den Champignon und kann nun den Dschungel durchqueren (Osten, dreimal Norden).

Der weitere Weg vom Felskegel aus führt mich nach Westen, rauf und noch einmal nach Westen. Hier versperrt mir ein Riß den Weg. Auf der anderen Seite des Risses befindet sich eine hochgezogene Holzbrücke, die mit einer Seilwinde rauf- und runtergezogen werden kann. Aus der Seilwinde steckt seitlich ein Holzknüppel.

Um den Mechanismus auszulösen, werfe ich nacheinander die Kokosnuß und den Stein auf den Knüppel (10/785). Auf der anderen Seite des Risses stehe ich vor einer geschlossenen Felstür. Um diese zu öffnen, muß ich die Holzbrücke wieder hochziehen. Ich zerlege die Enterstange und baue den Billardstock. Ich drehe dann an der Kurbel und befestige die Winde mit dem Stock. Jetzt kann ich durch die Tür in den Gang gelangen, wo der tote Pete liegt.

In der Katakombe sehe ich einen Edelsteinsplitter auf einer Felsnadel. Der Zugang wird durch ein Tentakelmonster versperrt, das von mir ein Zeichen Kals erwartet. Ich kehre zu Pete zurück, untersuche ihn und seine Wunden. Um das Monster zu täuschen, muß ich wie Pete aussehen. Ich nehme die Kleider und die Augenklappe. Durch das Klettern auf die Palme habe ich mir auch Wunden zugezogen. Jetzt muß ich mich noch so wie



▲ Hier helfen nur Dornen

Pete bewegen, also hinke ich nach Norden. Das Monster ist so verwirrt, daß es mir den Edelsteinsplitter anbietet, den ich nehme (50/835). Es ist derjenige, den mir Willy zu Beginn gestohlen hatte.

Ich kehre jetzt zur Holzbrücke zurück, nehme den Billardstock, überquere die Brücke, gehe nach Osten und rauf in den Felskamin. Hier untersuche ich den Absatz und das Gewächs, an dem ich das Seil befestigen kann. Jetzt klettere ich rauf (dreimal!), erreiche den Gipfel (10/845) und nehme den vierten Edelsteinsplitter, der offen in der Truhe liegt (50/895). Ich werde wieder in den Geheimkeller teleportiert.

Kapitel 5: Die Vorzeit

Die Zeilen 17 und 18 des Gedichtes geben die Hinweise, wie man in diese Welt gelangt. Der gesuchte Edelsteinsplitter glitzert bereits auf dem Felsen. Ein Tyrannosaurus versperrt mir aber den Weg dorthin.

Am Flußufer hat der Tyrannosaurus einen Fladen hinterlassen, den ich mit dem Schwert zerschneiden kann. Da ich den Dungbrocken nicht mit bloßen Händen aufnehmen kann, schaue ich mich zunächst im Osten (Auf der Düne) um. Im Norden (Im Farnwald) steht ein Triceratops, der Feind des Tyrannosaurus. Im Süden (Auf der Steppe) nagt ein Säbelzahniger an einem Fleischbrocken. Westlich des Tigers sehe ich noch einen Brontosaurus.

Bei der Untersuchung der Fußstapfen (An der Flußmündung) finde ich Blätter. Am Flußufer kann ich nun den Dungbrocken mit den Blättern nehmen (10/905). Jetzt gehe ich nach Westen (Im Uferbereich), lege hier den



▲ Eigenportrait

Brocken ab und kann nun zweimal nach Westen zum Findling gehen. Von hier untersuche ich die Sandbank und die Stauden.

Um auf die Sandbank zu kommen, baue ich einen Wurfanker und werfe ihn auf den Baumstamm. Auf der Sandbank untersuche ich die Monster Spinne und nehme sie (zweimal versuchen) (20/925). Sie ist ganz friedlich! Jetzt nehme ich noch die Bananen (10/935), werfe den Wurfanker auf den Findling, gehe nach Osten, nehme den Wurfanker wieder auf und kehre über das Flußufer zum Säbelzahniger zurück.

Hier lege ich die Bananen ab, gehe nach Norden und kann sehen, wie der Brontosaurus erscheint, die Bananen frißt und den Tiger vertreibt. Jetzt gehe ich nach Süden und nehme den Fleischbrocken (10/945), den ich dann beim Triceratops ablege. Nun gehe ich wieder nach Süden und kann sehen, wie der Tyrannosaurus vom Fleisch angelockt wird und vom Triceratops verwundet wird.

Jetzt kann ich auf den Felsen gehen, wo ein Saurierbaby sitzt, das den Edelsteinsplitter hält. Ich lege die Spinne ab (25/970) und erschrecke das Baby derartig, daß es den Splitter fallen läßt, den ich nun nehme (50/1020). Ich lande nun wieder automatisch im Geheimkeller.

Kapitel 6: Bergwerk und Vulkan-schmiede

Da ich nun fünf Edelsteinsplitter besitze, kann ich in die letzte Welt hinein. Die Zeilen 19 und 20 des Gedichtes zeigen mir das richtige farbige Feld und den richtigen Quader.

Ich lande in einem Bergwerk, wo

Sklaven arbeiten, die von Wächtern beaufsichtigt werden. Die Schienen einer Lorenbahn führen in einen Tunnel im Osten. Am Süden des Bergwerks liegt ein erschöpfter Mann. Ich drehe ihn um und nehme seinen Pickel (10/1030).

Dann untersuche ich die Karre, das Fahrgestell, die Mechanik und den Hebel. Ich zerlege den Wurfanker und befestige das Seil am Hebel (10/1040). Nun klettere ich in die Karre und warte mehrmals. Die Karre wird vollgeschüttet und fährt nach Osten. Sobald sie anhält, ziehe ich am Seil und werde aus der Karre gekippt. Da ich jetzt im Dunkeln stehe, zünde ich das Feuerzeug und damit die Kerze an.

Ich befinde mich im großen Lorenbahnhof (10/1050). Zunächst gehe ich zweimal nach Osten, wo ich einem Mann begegne. Auf die Frage, ob ich ein Sklave bin, sage ich *nein*. Er fragt mich, ob ich jemanden suche. Ich sage

ja. Er will den Namen wissen und ich sage seinen Namen, den ich im Tagebuch auf Seite 25 unter dem 5. Juli 1927 finde. Es ist der Mann, der sich Kals Auge bemächtigt hat.

Der sechste Splitter

Nun zeige ich ihm die Edelsteinsplitter. Da der sechste Splitter noch fehlt, gehen wir nach Osten in die Vulkan Schmiede. Hier schaue ich mich gründlich um und frage den Mann nach dem Problem und nach dem Auge. Er wird das Auge des Kal aus allen sechs Splintern zusammensetzen. Als ich die Schmiede verlassen will, um den sechsten Splitter zu suchen, gibt mir der Mann noch ein Fläschchen, das ein Kraft-Elixier enthält.

Ich kehre zum Lorenbahnhof zurück, gehe dreimal nach Norden zum Transportgleis und klettere in die

Karre. Ich warte zweimal, verlasse die Karre am Nordende des Bergwerks, gehe zweimal nach Süden und gebe dem erschöpften Sklaven das Elixier (10/1060).

Der Arbeiter erholt sich, braucht aber seinen Pickel, den ich ihm gebe (*erst einmal warten*). Er verspricht, mir zu helfen. Jetzt befestige ich das Seil wieder am Hebel der Karre, klettere in die Karre, die jetzt von dem Sklaven gefüllt wird, dem ich geholfen habe. Die Fahrt endet wieder am Lorenbahnhof (*Ausstieg und Licht: siehe oben*). Hier untersuche ich jetzt die Steine und finde den sechsten Edelsteinsplitter (50/1110).

Ich gehe in die Schmiede und gebe dem Mann den Splitter (100/1210). Der Schmied arbeitet. Ich warte, bis er mir schließlich das Auge des Kal entgegenhält, das ich nehme. Jetzt kehre ich zum Transportgleis zurück, klettere in die Karre, warte einmal und verlasse

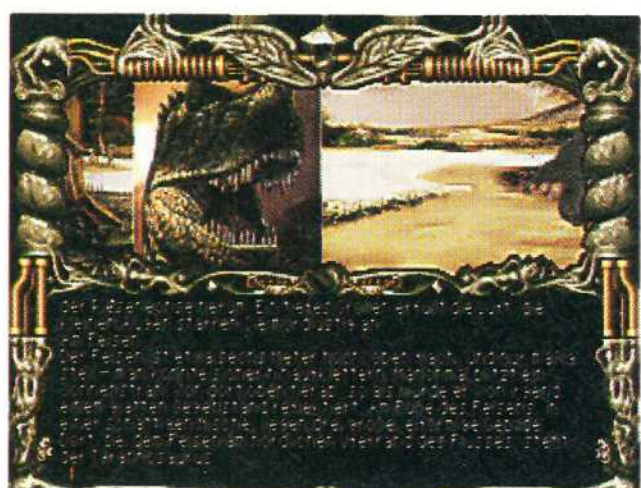
Anzeige

ABGEEFETZT!



**... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG**

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! ● ● ● ● ● ●



▲ Zähne nicht geputzt?

sie im Lorentunnel. Mein weiterer Weg führt nach Osten, nach Norden durch das Sklavenquartier (25/1235) und wieder nach Norden zum Tunneleingang. Hier tritt mir noch einmal der Schmied entgegen, von dem ich das Amulett nehme (10/1245). Im Amulett befindet sich ein Kobold namens Pit. Ich frage den Mann nach der Krypta, der Bestie und nach Pit und erhalte wichtige Hilfen für die kommenden Rätsel: Das Amulett darf erst in der schwarzen Krypta geöffnet werden. Pit liebt es, in Rätseln zu sprechen, riecht stark und könnte ein Bad gebrauchen, und die Bestie will mich in die Irre führen.

Kapitel 7: Das Geheimnis des Kal

Ich gehe im Tunnel weiter nach Norden und gelange zu einer Brücke, die ich betrete. Auf der anderen Seite sitzt eine Bestie, die mit übernatürlicher Lautstärke spricht. Auf der Brücke liegt eine Kugel in einer Vertiefung, die ich aber nicht nehmen darf, da ich sonst die Brücke nicht überqueren kann.

Ich gehe nach Osten (*Jenseits der Brücke*). Die Bestie weist mich auf einen Spalt im Boden hin, der aber eine Falle ist. Ich gehe einfach nach Osten weiter. Jetzt fordert mich die Bestie auf, an die Decke zu sehen, was ich aber nicht tue. Dort hängt ein Käfig, der dann runtersaust und mich fängt, wenn ich zur Decke schaue.

Ich gehe gleich weiter die Treppe hinauf. Eine Tür versperrt mir den weiteren Weg. Die Untersuchung des Schlüssellocks zeigt mir, daß ich die Kugel auf der Brücke benötige. Ich gehe wieder runter und ein paarmal hin und her, was die Bestie so böse macht,

daß sie etwas fallen läßt und verschwindet (50/1295).

Auf der Treppe untersuche ich die Stufen und finde ein Mikrofon, das ich nehme. Ich untersuche das Kabel und finde eine Verstärkerbox. Hier schaue ich mir die Tieftöner an und finde einen Lautsprecher, den ich nehmen kann und der auf der Rückseite einen Magneten hat. Um mit ihm die Kugel zu bekommen, befestige ich das Seil am Lautsprecher (*zweimal versuchen*), gehe auf die Brücke, lege den Lautsprecher auf die Kugel, verlasse die Brücke nach Osten und ziehe am Seil.

Die Brücke stürzt ein, ich kann aber die Kugel nehmen, die ich oben an der Tür ins Schlüsselloch lege (10/1305). Jetzt kann ich zweimal nach Norden in die schwarze Krypta gehen. Bei der Untersuchung des Papiers stelle ich fest, daß jeder der Räume dieses Labyrinthes sechs Ausgänge hat. Es gilt jetzt, den richtigen Weg durch insgesamt elf Räume zu finden.

Dies ist ohne den Kobold Pit nicht zu schaffen, also öffne ich das Amulett (25/1330). In jedem Raum frage ich Pit nach dem Ausgang, woraufhin er mir jeweils ein Rätsel stellt, das mir einen Hinweis auf den richtigen Weg gibt.

1. **Das Insekt ist die Wespe, Ausgang: Westen.**
2. **Amundsen ging zum Südpol, Ausgang: Süden.**
3. **Das Kreuz, nach dem die Schiffe fahren, ist das Kreuz des Südens.**
4. **Die Sonne geht im Osten auf.**
5. **Ausgang: runter.**
6. **Remarques Roman heißt "Im Westen nichts Neues".**
7. **Ausgang: Norden.**
8. **Die Venus liegt im Westen.**
9. **Das Buch ist Jules Vernes "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde". Der Vulkanberg liegt auf Island, also im Norden.**
10. **Die Pinguine sind im Süden, die Eisbären im Norden, die Cowboys im Westen, die verschleierte Frauen im Osten und die toten Seelen unten, also Ausgang: rauf.**

11. Die Anspielung auf Ostern weist mich auf den Ausgang im Osten hin.

Am unterirdischen See nehme ich Pit, der auf meiner Schulter sitzt, und, da er ein Bad braucht, werfe ich ihn in den See, in dem sich ein großes Monster (*Bool*) befindet. Nun warte ich zweimal, Pit taucht wieder auf und verschwindet. Nun kann ich gefahrlos in den See springen und mich darin umsehen (*tauche*). In der Mitte des Sees liegt der tote Bool auf dem Grund. Am Nordufer fällt mir ein Lichtstrahl von unten auf.

Am Grund des Sees

Ich verlasse den See im Norden (*Am Ufer*) (10/1340), grabe im Sand und finde ein Holzstück. Bei der Untersuchung der Felswand und der Pflanzen finde ich ein Steinkraut, das ich mit einigen Schwierigkeiten nehmen kann (*zweimal versuchen*). Ich erhalte eine sehr lange Wurzelranke, die ich am Holzstück befestigen kann. Nun gehe ich in den See zurück und dank der langen Ranke kann ich jetzt zur tiefsten Stelle des Sees tauchen.

Hier betrachte ich die Felsplatte, die von einigen Würfeln am Rand schwach beleuchtet wird. Einer dieser Würfel läßt sich drehen und am Lichtstrahl mit Energie versorgen (*halte Würfel in Licht*). Nun schwimme ich nach Süden zum Grund des Sees, wo ich das Monstrum und alle seine Teile gründlich untersuche.

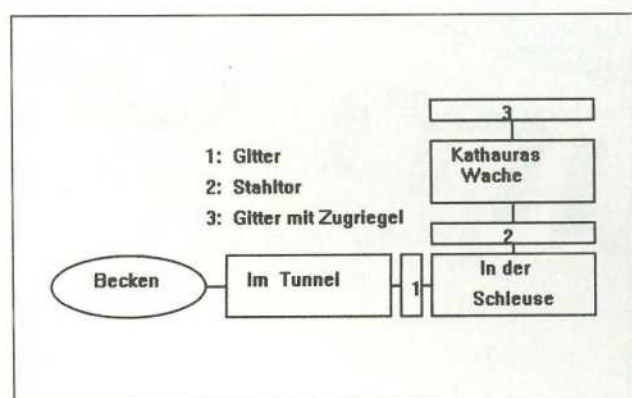
Das Monstrum ist aus Glas und Plastik. Da das Licht des Würfels stark genug ist, kann ich jetzt ins Maul des Boos klettern, ohne mich an den scharfen Zähnen zu verletzen. Im Innern des Monsters finde ich eine Armaturentafel mit einem Druckknopf, mit dem ich das Maul öffnen und schließen kann, und einen Schalter. Ich drehe ihn nach links und entriegele die Blechverkleidung, hinter der ich ein Sauerstoffgerät finde.

Durch Drehen des Schalters nach rechts lade ich es mit Sauerstoff auf. Jetzt kann ich das Gerät nehmen und

brauche die Wurzelranke nicht mehr (10/1350). Nun untersuche ich noch einmal die Blechverkleidung und finde einen Engländer, einen verstellbaren Schraubenschlüssel. Ich darf das Monster nicht durch das Maul verlassen, sondern muß mir einen Weg durch das Loch in der Außenhaut bahnen. Dazu schließe ich das Maul mit dem Knopf und kann jetzt zweimal rauf auf die Außenhaut klettern.

Ich untersuche das Metallgewebe und finde Bolzen, die eine Schuppe des Monsters festhalten. Den Bolzen drehe ich mit dem Engländer, woraufhin die Schuppe runterfällt. Ich gehe jetzt durch *rauf* zum Grund des Sees zurück, wo ich die Schuppe aufnehme, die Licht reflektiert. Um die Felsplatte beim Lichtstrahl zu öffnen, halte ich die Schuppe ins Licht.

Unter der Platte befindet sich eine Schleuse (siehe Skizze).



In jedem der drei Räume befindet sich eine Steuereinheit mit einem Knopf, einer Taste und einem Regler. Durch Knopfdruck kann ich das Gitter öffnen und schließen, durch Tastendruck öffne und schließe ich das Stahltor und mit dem Regler läßt sich die Schleuse mit Wasser vollpumpen (Stellung: *eins*), bzw. leerpumpen (Stellung: *null*).

Noch 'n Monster

Im Becken schwimmt ein weiteres Bool-Monster. Durch die Stäbe des Gitters kann ich hindurch, ohne das Gitter öffnen zu müssen. Mein Ziel ist es, den Weg im Norden von Kathauras Wache zu nehmen. Der Riese Kathaura erscheint, wenn ich am Zugriegel ziehe, bedroht mich und versperrt mir den Weg.

In der Schleuse drehe ich zunächst den Regler auf, drücke die Taste und den Knopf. Jetzt gehe ich in Kathauras Wache und schließe das Stahltor hinter mir. Jetzt flute ich die Schleuse mit dem Regler. Das Monster wird vom Becken durch den Tunnel und das geöffnete Gitter in die Schleuse befördert. Jetzt schließe ich das Gitter, damit das Monster nicht ins Becken zurückschwimmt.

Die Pumpe wird nunmehr leerpumpt, wodurch das Monster dort strandet. Ich öffne das Stahltor und gehe in die Schleuse. Bevor ich Kathaura hierhin locke, muß ich verhindern, daß er die Steuereinheiten bedienen kann.

Ich baue ein Schwert und zerschneide das Kabel mit dem Schwert in der Schleuse und in Kathauras Wache. Dort ziehe ich viermal am Zugriegel. Das Gitter dort öffnet sich und ich muß sofort nach Süden und dann gleich nach Westen in den Tunnel gehen. Hier schließe ich das Stahltor und Kathaura, der mir bis zur Schleuse gefolgt ist, wird dort eingesperrt.

Da die Steuereinheit in der Schleuse beschädigt ist, kann er sich nicht befreien. Nun muß ich nur noch die Schleuse fluten und das Monster erledigt Kathaura (25/1375). Jetzt lasse ich das Wasser wieder ab, drücke die Taste, gehe in die Schleuse und lese die Plakette! Der Weg nach Norden ist nun frei.

Auf dem schwarzen Weg sehe ich eine große Tür. Ich zerlege das Schwert und baue eine Enterstange, mit der ich die Tür öffnen kann. In Kathauras Wohnung lese ich den Spruch, der mir den Hinweis gibt, daß ich mich schwärzen muß, damit mich Khalin nicht sieht. Den großen Stuhl schiebe ich erst nach Westen, dann nach Süden in Kathauras Wache.

Ich klettere auf den Sitz und die Lehne und kann nun den Ruß von der Wand nehmen, mit dem ich mich automatisch einschmiere. Ich klettere vom Stuhl und gehe nach Norden zur Festungsmauer der schwarzen Stadt. Hier drücke ich auf den Knopf, warte

und betrachte Khalin, die mir das Tor öffnet. Mir fällt ihre riesige Brille auf!

Ich gehe nun nach Norden in die Stadt (10/1385). Jetzt ist es egal, was ich tue, ich lande nach kurzer Zeit automatisch im Pavillon auf dem großen Tisch. Hier warte ich und beantworte Khalins Frage, ob ich das Auge des Kal gefunden habe, mit Nein. Ich warte erneut, bis Khalin ihre Brille auf die Brüstung legt und für kurze Zeit weggeht. Jetzt muß ich schnell den Stuhl nehmen und diesen auf die Brille werfen, die herunterfällt und zerbricht (10/1395). Um vom riesigen Tisch herunterzukommen, klettere ich auf die Bank und dann auf den Fußboden. Khalin kehrt jetzt bald zurück, kann mich aber dank des Rußes auf dem dunklen Boden nicht sehen.

Man kann jetzt den Pavillon verlassen und sich in der Stadt umsehen, aus der es aber keinen Weg hinaus gibt. Da Kals Tempel in die Erde gebaut wurde, muß ich weiter nach unten. Im Pavillon untersuche ich den Steinboden und finde eine Platte, die sich ziehen läßt und ein Loch öffnet.

Jetzt gehe ich zweimal runter und lande in Kals Tempel. Hier schaue ich mir gründlich alle Maschinen und Apparate an. Im Gang im Norden des Tempels finde ich einen Schlüssel, den ich südlich von hier in den Schalter stecken kann. Hinter der Glaswand sitzt ein Mann, der mir aber den Rücken zuwendet (100/1495). Ich klopfe an die Glaswand, untersuche den Mann und das Namensschild und stehe nun Kal gegenüber. Ich drücke den Knopf (100/1595), lasse Kal heraus, hole ihm die gewünschte Sigmazelle und beantworte seine drei Fragen jeweils mit ja. Er erzählt mir seine überraschende Geschichte. Im Raumschiff untersuche ich irgendetwas und kann mich gemütlich zurücklehnen.

Ich erhalte einen Hinweis auf **Hexuma II - Dämmerung auf der Höhlenwelt** und habe somit *Hexuma I* gelöst. □

Wolfgang Fröde

Das schwarze Auge

Die Charaktere

Das schwarze Auge bietet eine Vielzahl an Fähigkeiten für Charaktere an. Daher sollte man sich zur Charaktererschaffung ruhig ein bißchen Zeit nehmen. Es gilt, die Party sorgfältig zu planen und jeden Charakter in mindestens einer Richtung zu spezialisieren. Daher sollte man das Spiel gar nicht erst als Anfänger starten, sondern gleich auf den reizvollen Fortgeschrittenen-Modus ein- oder umsteigen.

Als ausgewogene Truppe erweist sich folgende Zusammenstellung:

- Fährtsuchen, Orientierung, Wildnisleben (*Waldelf*)
- Pflanzenkunde, Alchemie, Tierkunde, Abrichten (*Druide*)

Alle sollten können:

- Schwimmen
- Klettern
- Zechen
- Heilen Wunden, Heilen Gift, Heilen Krankheiten
- Gefahrensinn
- Sinnesschärfe.

Das Schwarze

Der Kampf um die

Ein Zwerg, ein Krieger, ein Thorwaler, ein Waldelf, ein Magier und ein Druide.

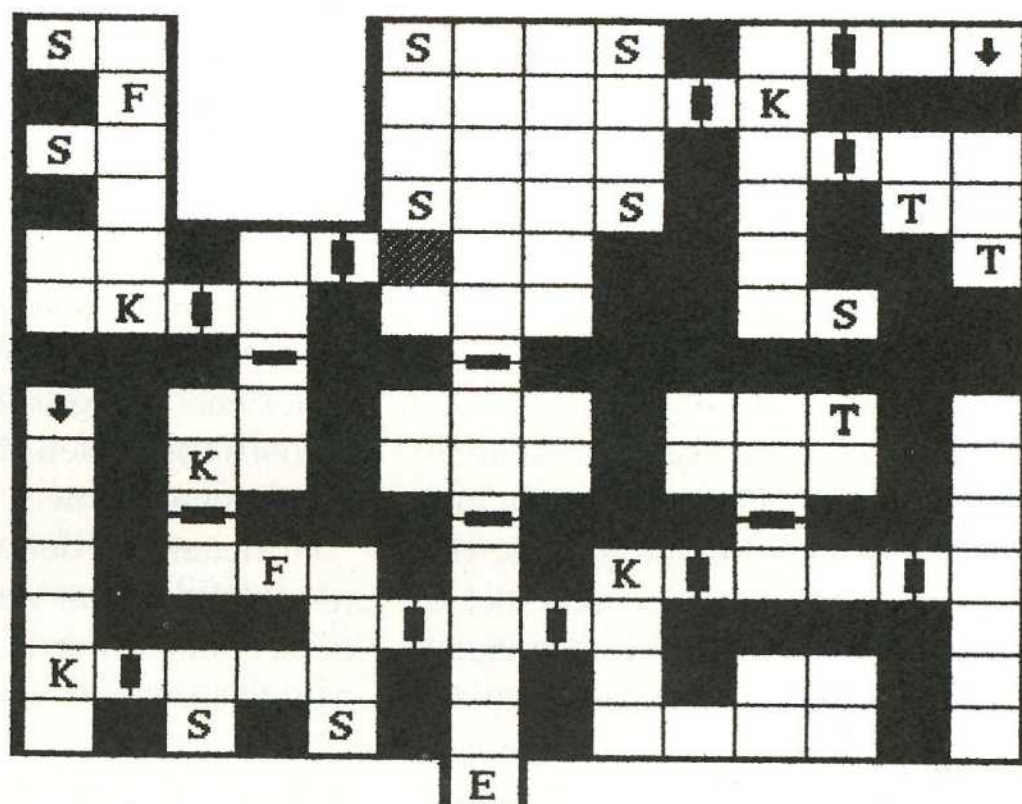
Diese Charaktere können natürlich durch ähnliche ersetzt werden, solange es nicht mehr als zwei reine Zauberkundige gibt. Die folgenden Empfehlungen sollten so verteilt werden, daß mindestens einer in diesen Fähigkeiten gut entwickelt ist.

- Schätzen, Schlösser und Taschendiebstahl (*Zwerg*)

- Feilschen, Betören, Menschenkenntnis, Lügen (*Krieger, Thorwaler*)

- Sprachen, Lesen, Magiekunde (*Magier*)

Tempel - Erdgeschoss

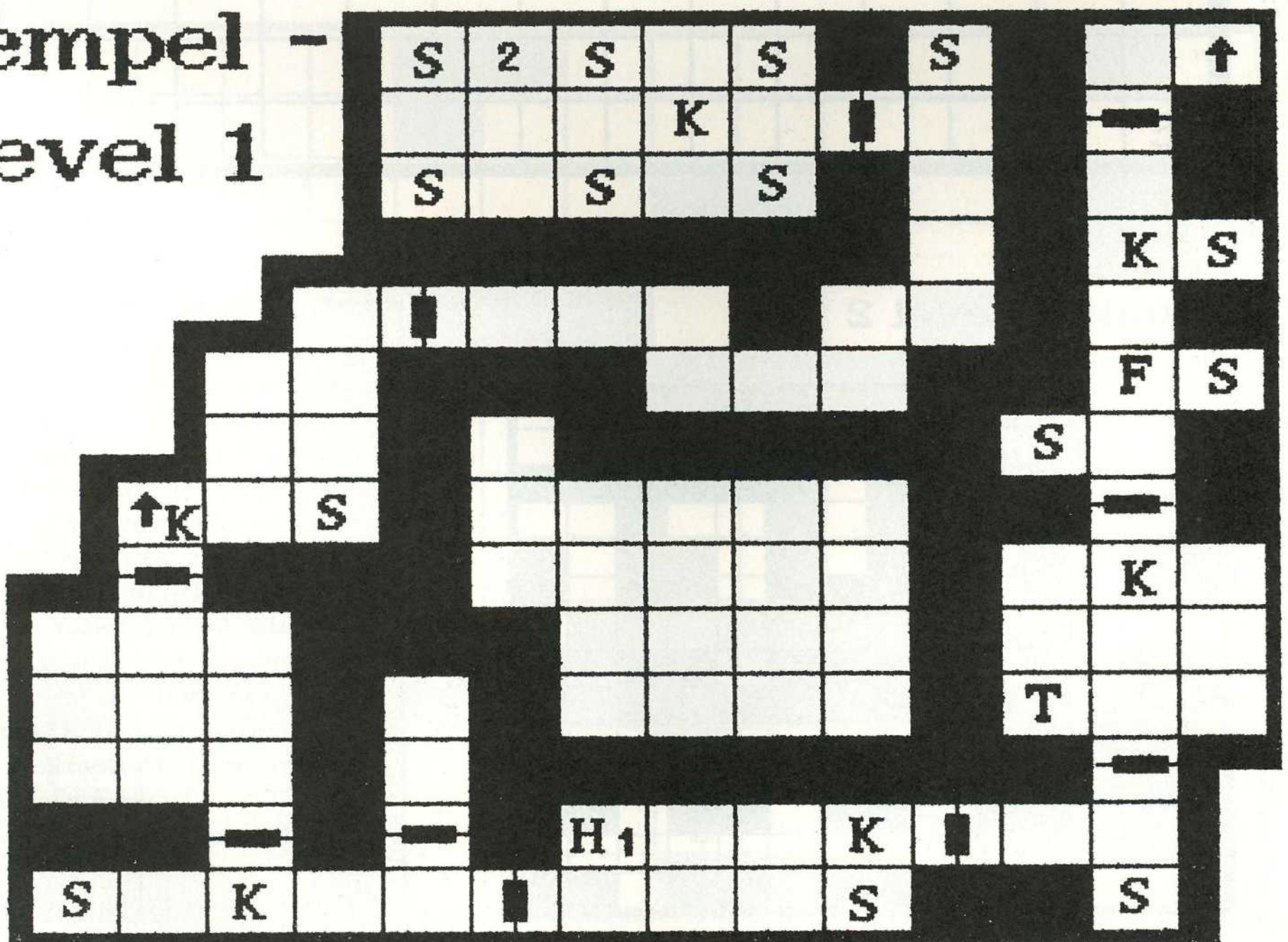


Witze Auge ©

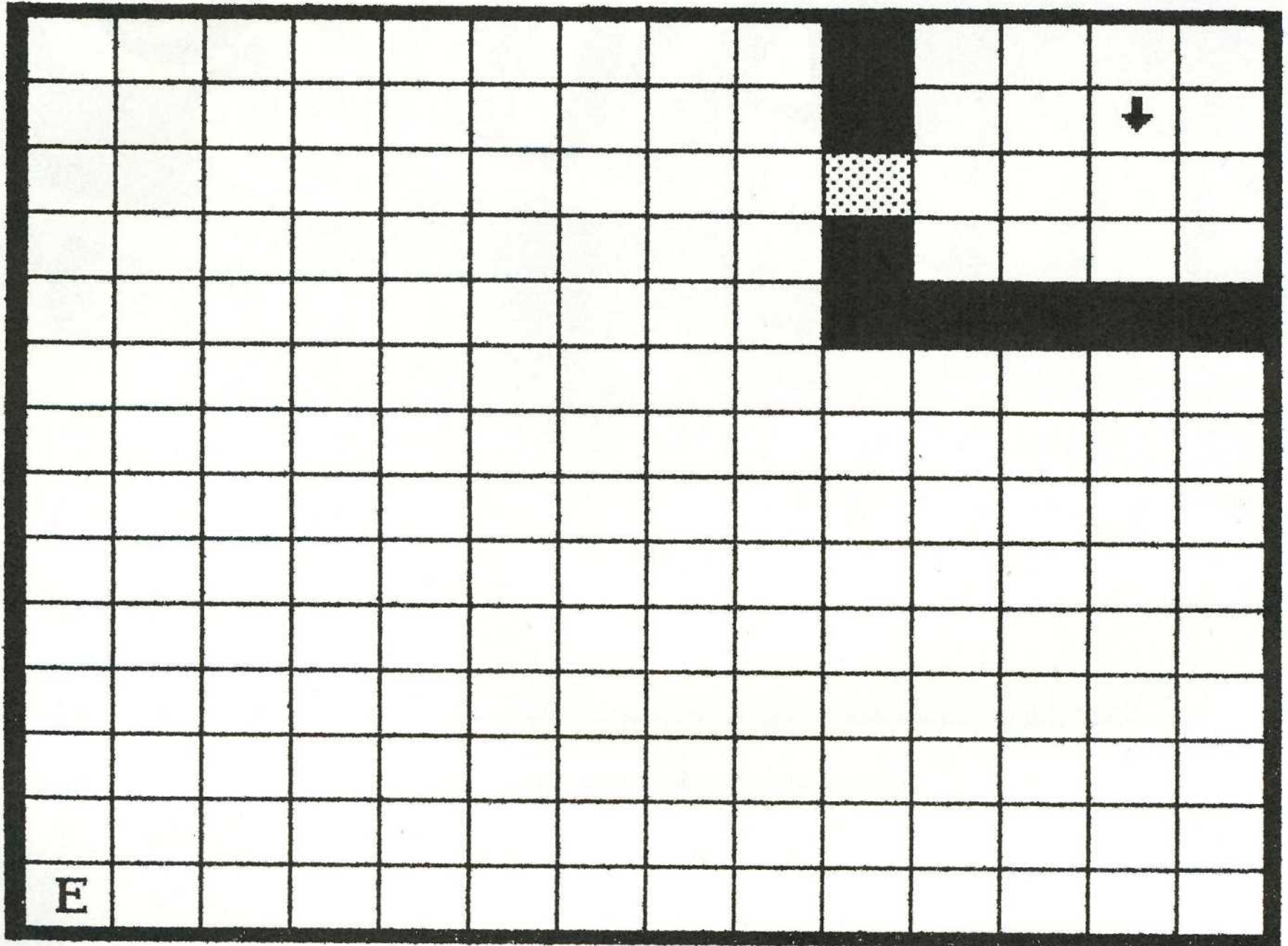
Schicksalsklinge

Tempel -

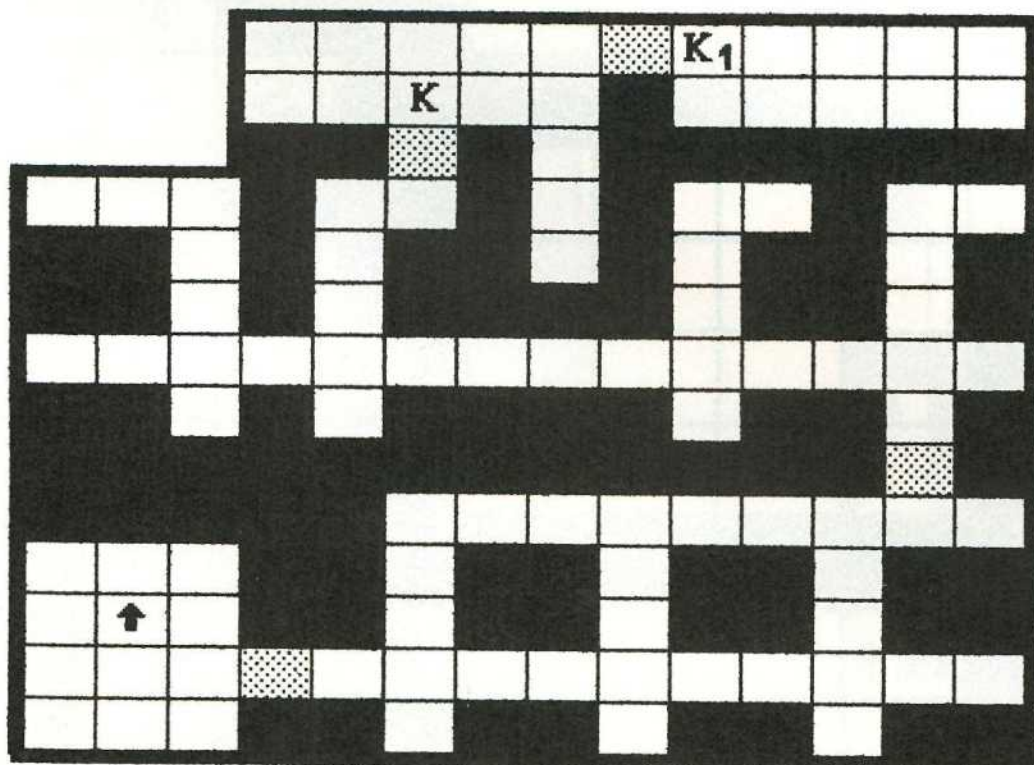
Level 1



Ruine - Erdgeschoss



Ruine - Level 2



Gute Zaubersprüche sind:

- Band und Fessel
- Böser Blick
- Herr über das Tierreich
- Axxeleratus Blitzgeschwind
- Foramen Foraminor
- Transversalais Teleport
- Balsam Salabunde
- Analüs Arcanstruktur
- Duplicatus Doppelfein
- Ecliptfactus
- Eisenrost und grüner Span
- Fulminuctus Donnerkeil
- Ignifaxius Flammenstrahl
- Flim Flam Funkel

Bevor es so richtig abenteuerlich wird, hier noch einige allgemeine Tips zum Spiel:

-Waffen sind zerbrechlich. Es empfiehlt sich daher, jedem Charakter zwei Waffen mitzugeben. Falls eine zerbricht, kann man wechseln und die zerbrochene in der nächsten Stadt beim Schmied reparieren lassen.

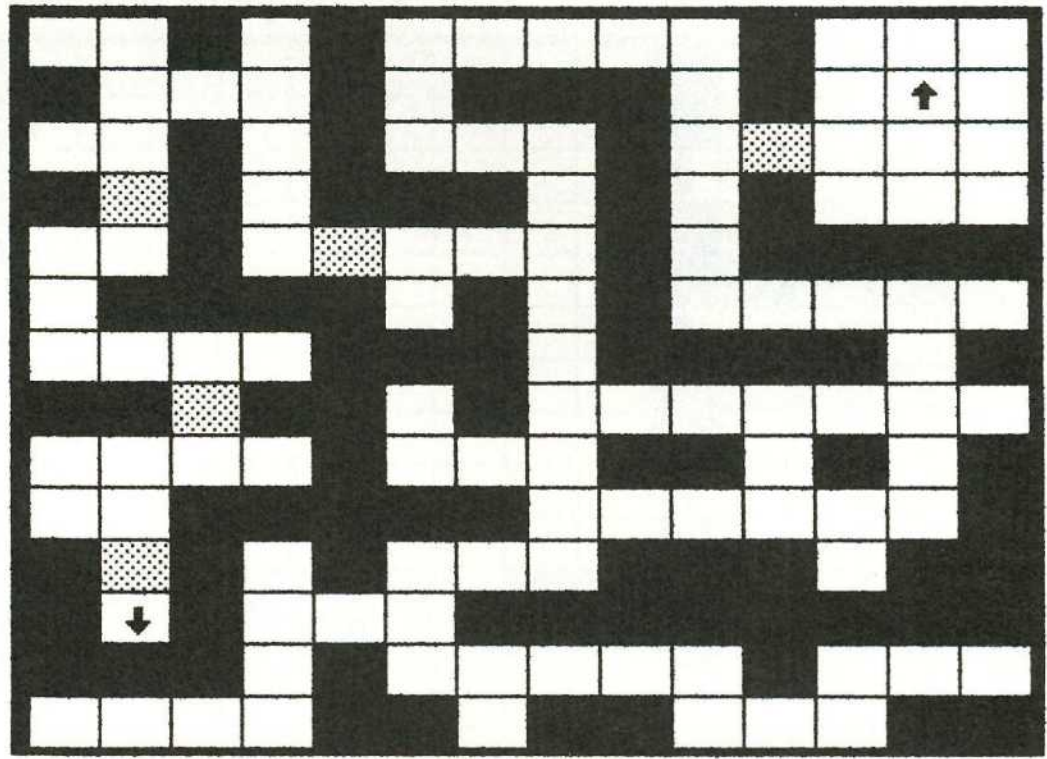
- Dietriche können auch zerbrechen, also immer mindestens zwei Satz Dietriche mitnehmen.

- Kräuter sind eine tolle Möglichkeit Geld zu scheffeln. Also sollte man bei jeder Rast ausgiebig danach suchen.

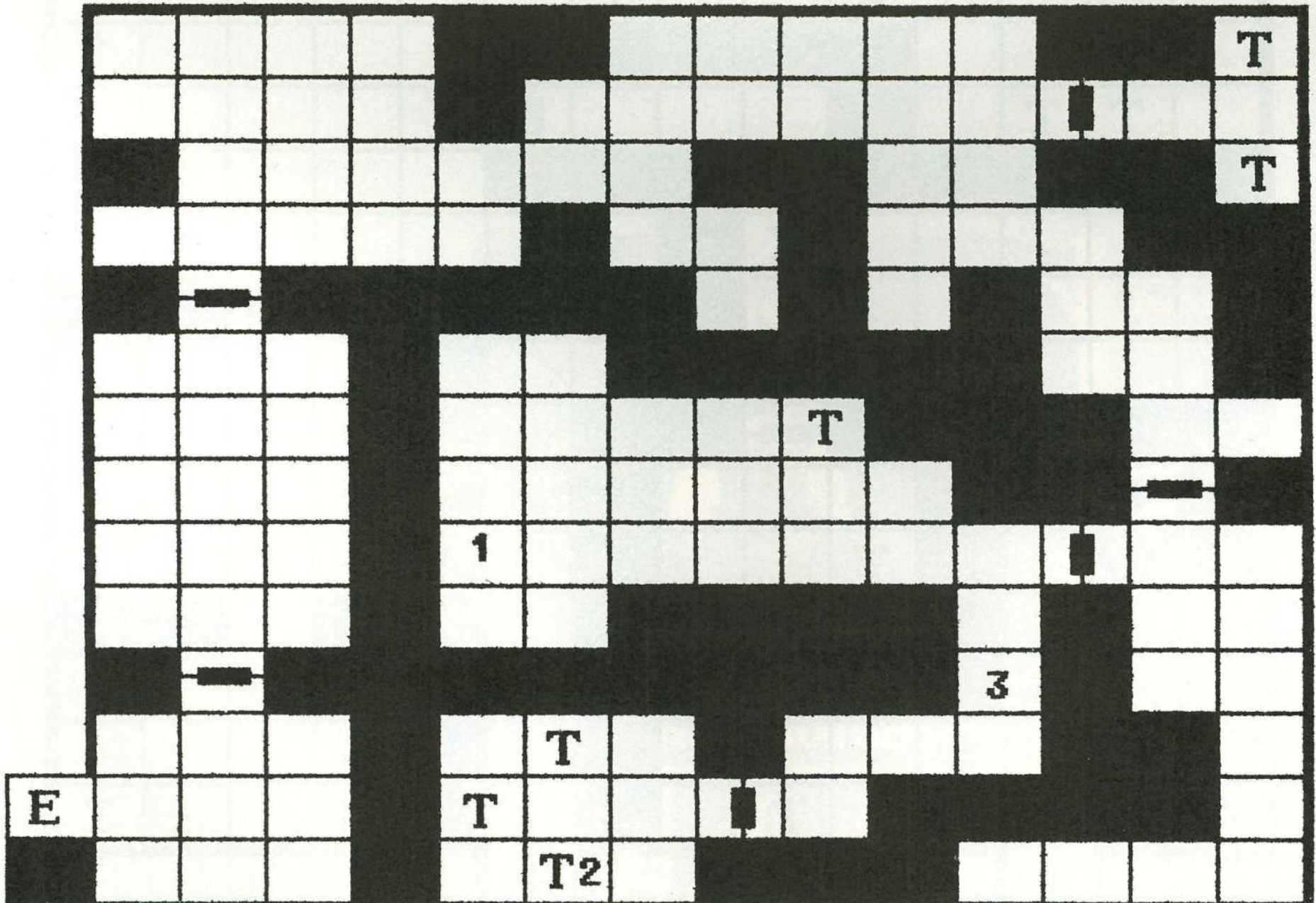
- Ebenso bringt Nahrung am Anfang recht viel Geld und ist beim Rasten leicht zu finden. Später sollte man jedoch dazu übergehen, keine Nahrung mit sich herum zu schleppen, da sie nur unnötig Platz kostet und bei Bedarf leicht gejagd werden kann.

- Einige Kräuter sind aber auch nützlich, wie z.B. Wirselkraut (+10LE)

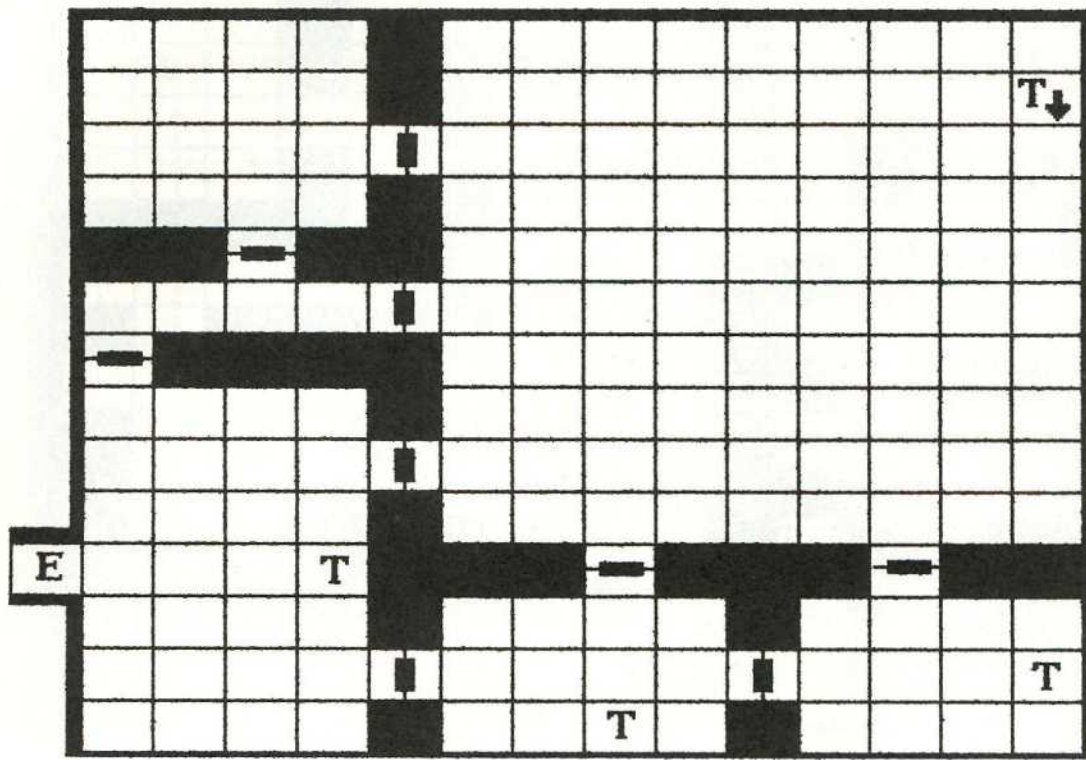
Ruine - Level 1



Dungeon Skezellen/Phexcaer



Burgruine - Erdgeschoss



PRISCILLA
 MAGIERIN
 AP 0
 STUFE 1
 GELD 10 15 4H

Das Schwarze Auge

HUNGER
 DURST

SCHUTZGOTT PRALOS

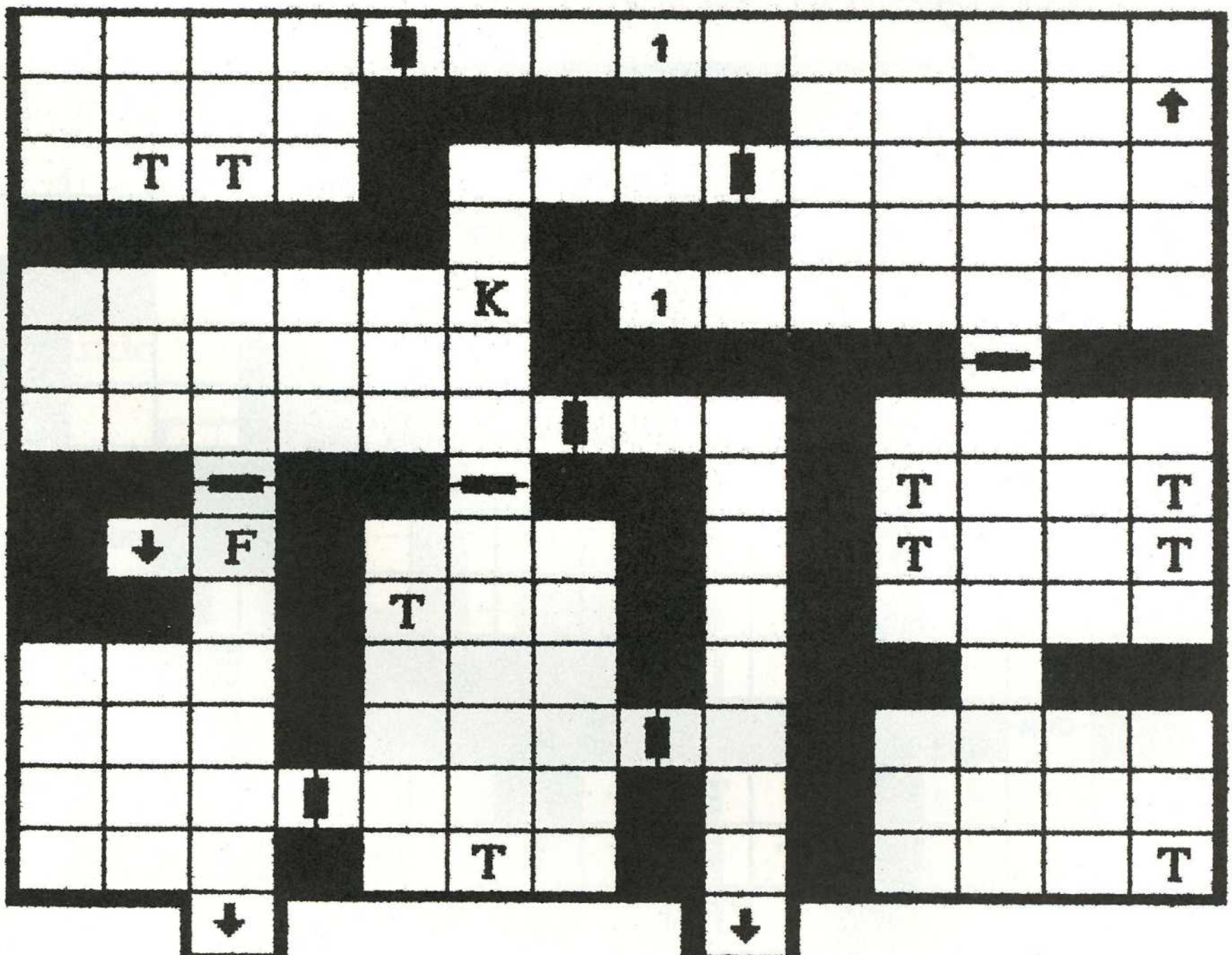
MU	9	AG	4
KL	13	HA	5
CH	12	RA	7
FF	8	GE	5
GE	8	TA	7
IN	11	NG	7
KK	12	JZ	6

LE 25/25
 RE 11/30
 MR 1
 RS 1
 AUSDAUER 37

3235 U. 179 CM

▲ Der Held im Überblick

Burgruine - Level 1



- Gefundenen Waffen und Rüstungen sind teilweise magisch. In Thorwal kann man Artefakte in der Schule der Hellsicht (6) identifizieren lassen oder es mit dem Zauberspruch Analüs Arcanstruktur selbst versuchen.

- Der Waldelf ist ein guter Bogenschütze und er sollte diesen auch behalten. Gerade zu Anfang ist der Bogen die einzige Waffe, mit der man oft trifft.

- Um den Einsiedlersee lassen sich sehr gut Kräuter finden.

- Ebenfalls um den Einsiedlersee herum findet man einen Felsen, auf dem man einige gute Tips erhält.

Zusätzlich zu den absolut notwendigen Dungeons gibt es noch einige weitere Dungeons, die dazu dienen, Erfahrung und Geld zu sammeln. Es ist zu empfehlen, ein paar davon zu durchkämmen, da durch die gesammelte Erfahrung einige Kämpfe leichter werden. Hier eine Übersicht, jedoch ohne Anspruch auf Vollständigkeit:

Thorwal: Akademie (4)

Prem: Mine (1)

Oberorken: Zwerge (1)

Weg Daspota-Ottarje

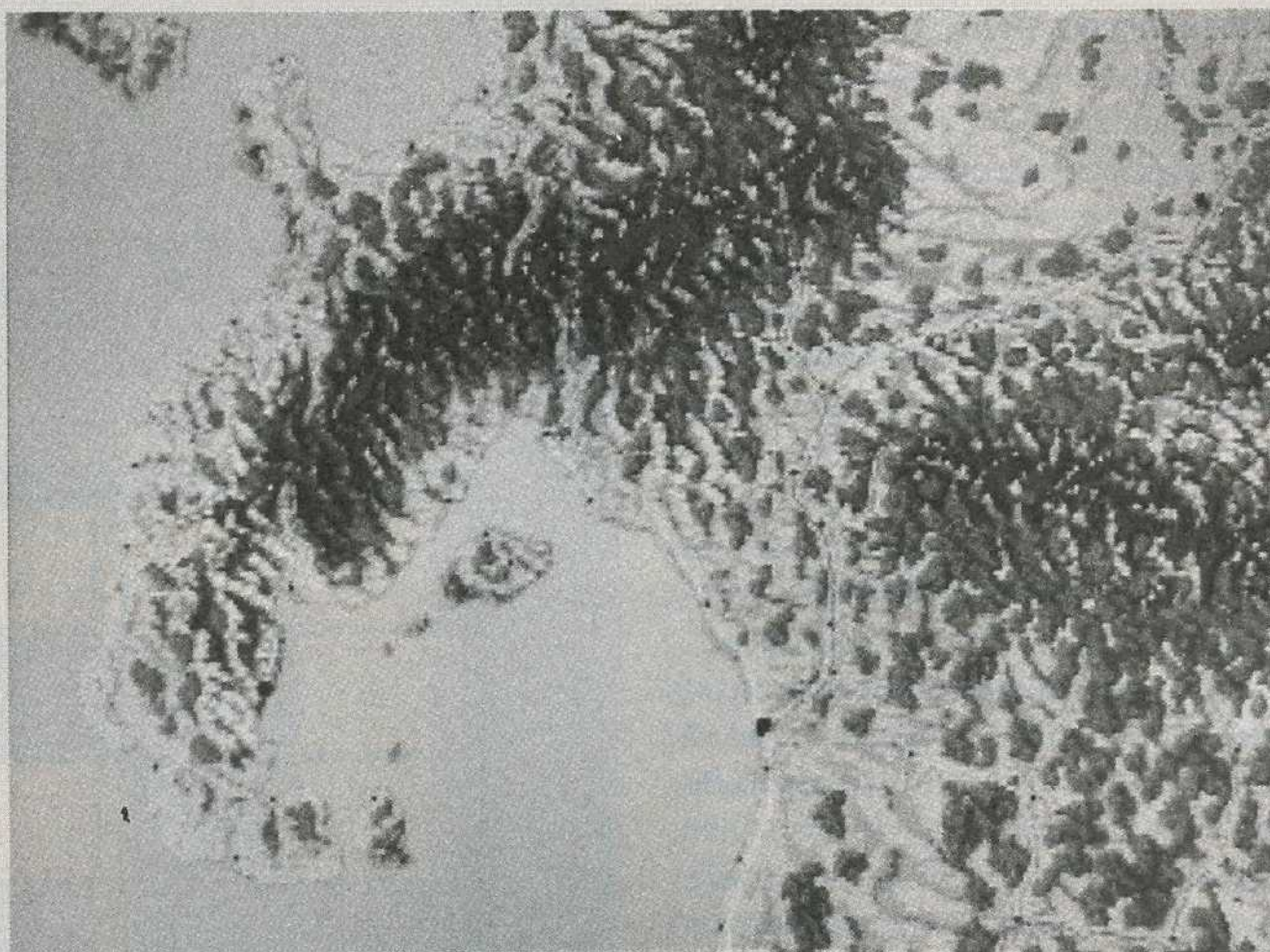
Weg Rybon-Thoss (Der Piratenschatz!)

Weg Ottarje-Skjal

Stadtrundreise

Das Spiel beginnt im **Travia-Tempel (T3)** in Thorwal. Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, ist eine kleine Stadtrundreise nicht verkehrt. Dazu solltet Ihr erst einmal die **Akademie (4)** besuchen. Hier erhaltet Ihr nämlich den ersten Auftrag. Als nächstes geht Ihr ein bißchen durch die Stadt und treibt Euch in den Kneipen herum.

Nach kurzer Zeit taucht ein Bote des Hetmanns auf und läßt verlauten, daß der Hetmann eine tüchtige Truppe für eine wichtige Mission sucht. Das ist natürlich das Stichwort. Eure verwegenen Helden fühlen sich sofort angesprochen und machen sich auf den



▲ Nur nicht die Orientierung verlieren

Weg, den Hetmann (2) zu besuchen. Dieser vergibt auch tatsächlich den Auftrag an eine so furchtlose Gruppe und ihr müßt das Schwert Grimring, die Schicksalsklinge, suchen.

Der einzige Hinweis darauf ist ein Name: **Isleif Olgardsson** in **Felsteyn**. Fragt den Hetmann nach einer Bezahlung, und ihr bekommt ein

Empfehlungsschreiben, mit dem ihr im Zeughaus (9) einkaufen könnt.

Nachdem ihr euch gut eingekleidet und mit Waffen und Dietrichen versorgt habt, solltet ihr euch noch ein bißchen Zeit nehmen und den Magier mindestens den zweiten Stabzauber lernen lassen. Dieser erzeugt dann in Dungeons automatisch Licht, und eine



▲ Guter Rat ist oft teuer

Das schwarze Auge

Fackel oder Laterne wird überflüssig. Wenn Ihr ausgeruht und -gerüstet seid, ist es an der Zeit, einmal abzuspeichern. Anschließend sollte der Auftrag ausgeführt und die alte Zwingfeste unter der Akademie erforscht werden. Es schadet übrigens nichts, das Verlies zwischendurch zum Erholen zu verlassen und anschließend weiter aufzuräumen.

Wo ist die Karte?

Nach diesem sehr eindeutigen Auftrag ist der weitere Verlauf des Spiels nicht mehr so genau festzulegen. Daher folgt nun die Liste der Personen, die aufgesucht werden müssen. Einige von ihnen besitzen Teile der notwendigen Karte, und andere helfen euch bei der Suche.

Isleif Olgardsson in Felsteyn hat ein Kartenteil.

Eliane Windenbek in Varnheim erteilt den Auftrag den Tempel auf Hjalland zu zerstören und bietet dann ihr Kartenstück an.

Tiomar Swafnildsson in Brendhil besitzt auch eine Karte und reagiert nur mit dem Empfehlungsschreiben von Umbik Siebenstein.

Yasma Thinmarsdotter in Thoss gibt den Hinweis auf die Ruine, in der man ein Kartenstück findet.

Asgrimm Thurboldsson in Breida gibt nur Informationen weiter.

Swafnild Egilsdotter ist Seefrau und eventuell in Häfen anzutreffen. Sie besitzt auch eine Karte.

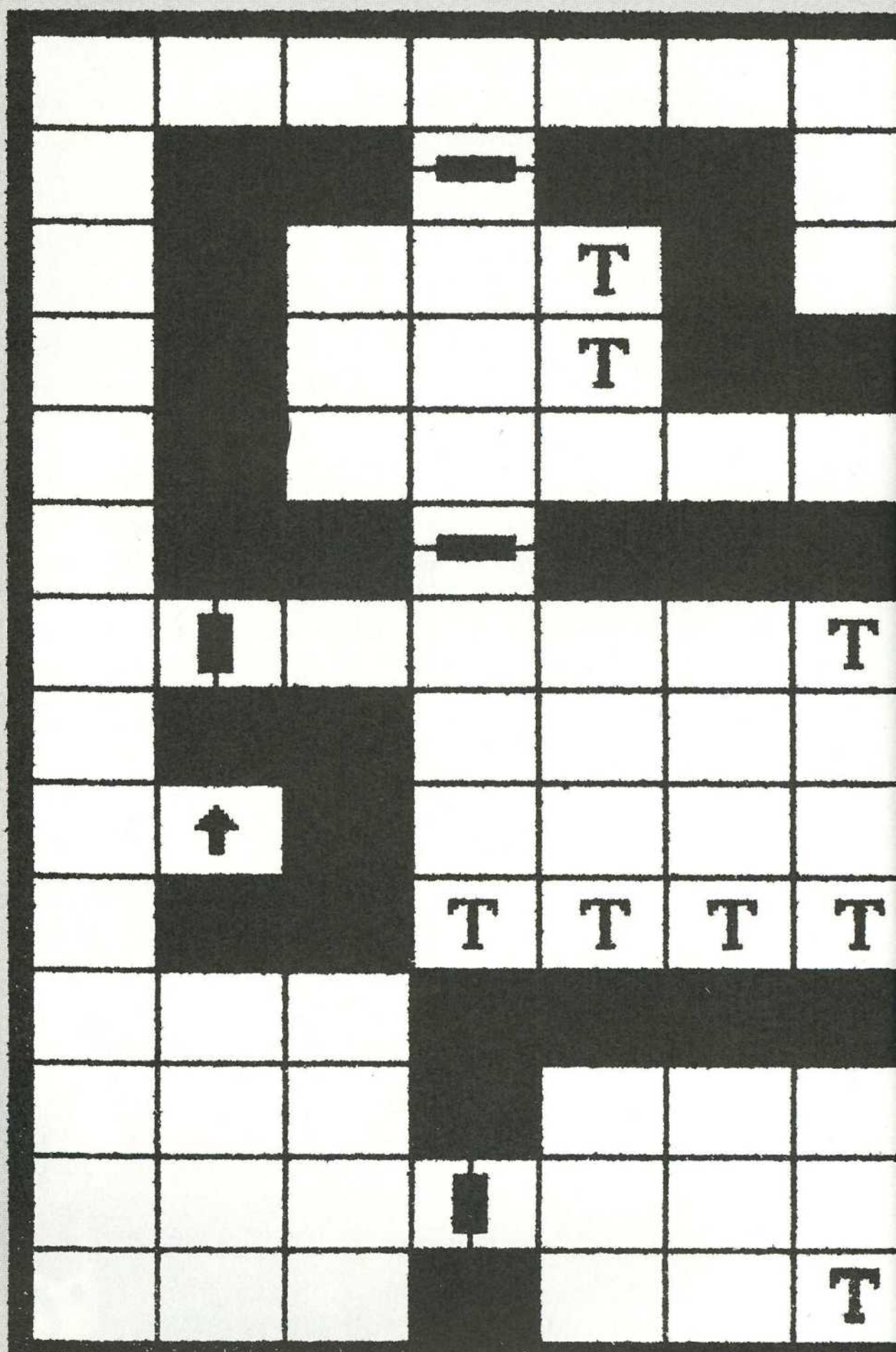
Alrik Derondan in Phexcaer besitzt nichts.

Jurge Torfinsson in Skjal hat ein Stück der Karte.

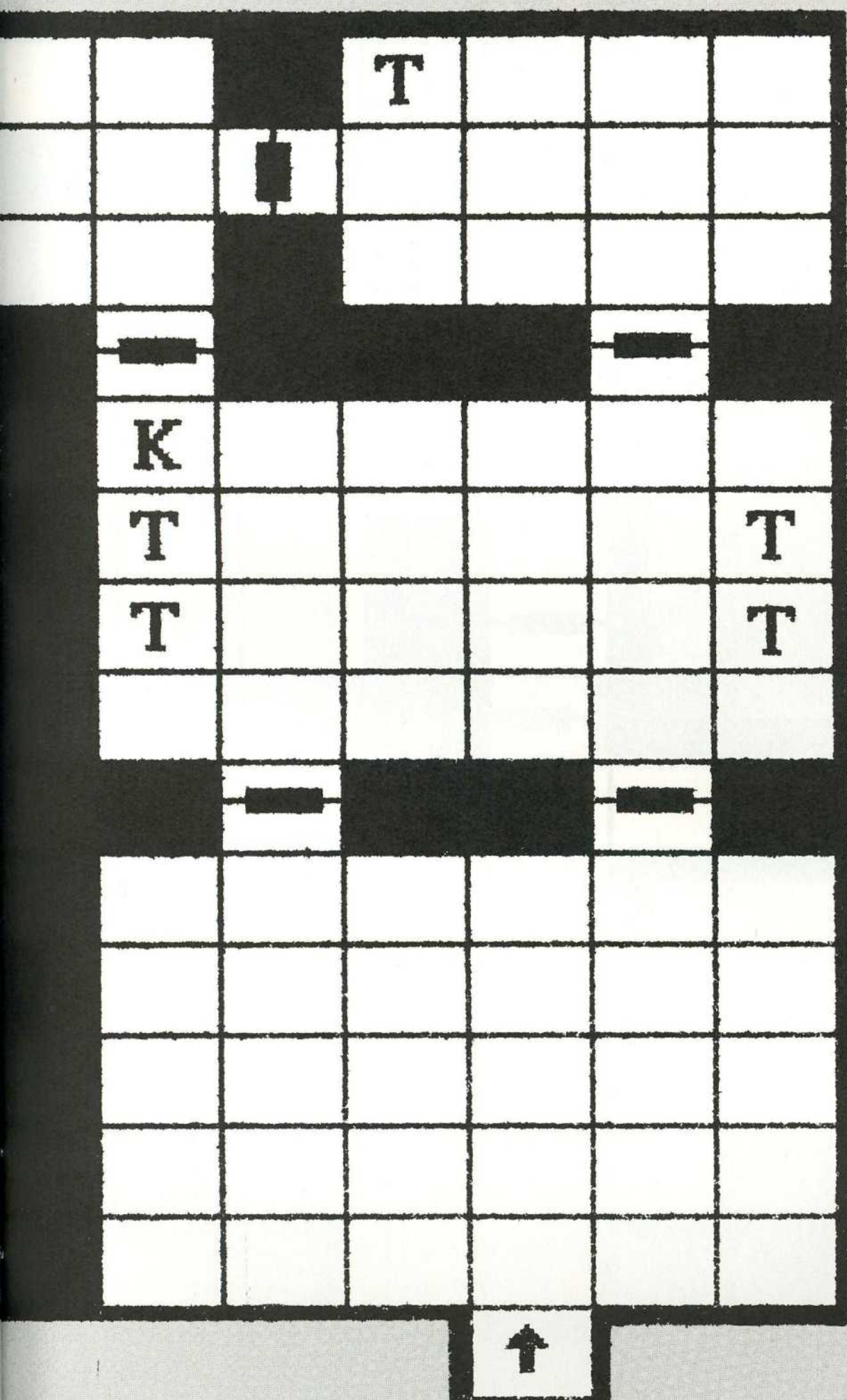
Algrid Trondesdotter in Hjalsingor hat ihr Kartenstück an Treborg Holberg verkauft.

Umbik Siebenstein in Orvil weiß einiges und erteilt den Auftrag, den bösen Druiden Gorah zu töten. Diesen findet man auf dem Weg von Orvil nach Ottarje. Bei dem Kampf sollte man sich beeilen, denn Gorah bekommt während des Kampfes Verstärkung. Ansch-

Burgruine - L



Level 2



ließend erhält man ein Empfehlungsschreiben für Tiomar Swafnildsson.

Hjore Ahrensson in Ottarje besitzt eine Karte.

Ragna Firunjadotter in Vidsand will ihre Karte nicht weggeben, aber man darf sie sich angucken.

Beorn Hjallason in Angbodirtal besitzt auch eine Karte.

Treborg Kolberg ist ein fahrender Händler in einem bunten Wagen. Er verkauft sein Kartenstück.

Das Einhorn trifft man in der Gegend um den Einsiedlersee. Das Einhorn kann ein Kartenteil beschaffen.

Die Buchstaben auf den Karten der Dungeons bedeuten:

K=Kampf

T=Truhe

S=Statue

F=Falle

E=Exit

und Pfeile stehen für Treppen.

Der Tempel auf Hjalland:

Im Erdgeschoss ist eigentlich nichts besonderes, aber im 1. Stock müßt Ihr bei 1 einen Charakter plazieren und den Hebel festhalten lassen. Dadurch erst wird der weitere Weg frei. Zu fünf begibt man sich dann zu Punkt 2, wo Ihr einen Altar findet, den Ihr vernichten müßt. Die gefundene Statuette unbedingt behalten und Eliane Windenbek bringen. Dafür erhält man ihr Kartenstück.

Die Ruine (von Yasma Thinmarsdotter beschrieben) auf dem Weg von Rybon nach Thoss:

Im Erdgeschoss erhält man nach dem Kampf einen Beutel, den man benutzt. Dadurch öffnet sich die Tür im Nordosten. Im ersten Stock muß man die vielen Geheimgänge finden, um in den zweiten Stock gelangen zu können. Die Geheimgänge sind auf der Karte gepunktet eingezeichnet. Auch im zweiten Stock gibt es einige Geheimgänge und zwei Teleporter im ersten Gang. Ihr kämpft zweimal gegen den Schwarzmagier. Doch erst bei 1 ist er tatsächlich besiegt. Dort findet Ihr auch die Karte.

Die Orkbehausung zwischen Phexcaer und Skelellen.

Hier sollte jemand vorgehen, der einen hohen Wert auf Sprachen hat. Dann kann jener bei 1 den Namen der Statue lesen: TAIRACH. Dieser Name ist bei der Kiste im selben Raum einzugeben, woraufhin Ihr eine Mondscheibe erhaltet, die später gebraucht wird.

Die Kiste bei 2 birgt den Aufmarschplan der Orks in sich. Diesen braucht Ihr am Ende, um zu erkennen, wo zwischen **Phexcaer** und **Einsiedlersee** die Orks ihr Lager haben.

Die Burgruine:

Diese werdet Ihr nur erreichen, wenn Ihr genug Kartenteile zusammen habt. Dann müßt Ihr Euch auf den Weg von **Vilnheim** nach **Phexcaer** begeben. Wenn einer der Charaktere die Stelle wiedererkennt, müßt Ihr das Ufer absuchen, um den Fluss zu überqueren. Im Zweifelsfall nützt nur rüberschwimmen.

Verfluchte Münzen

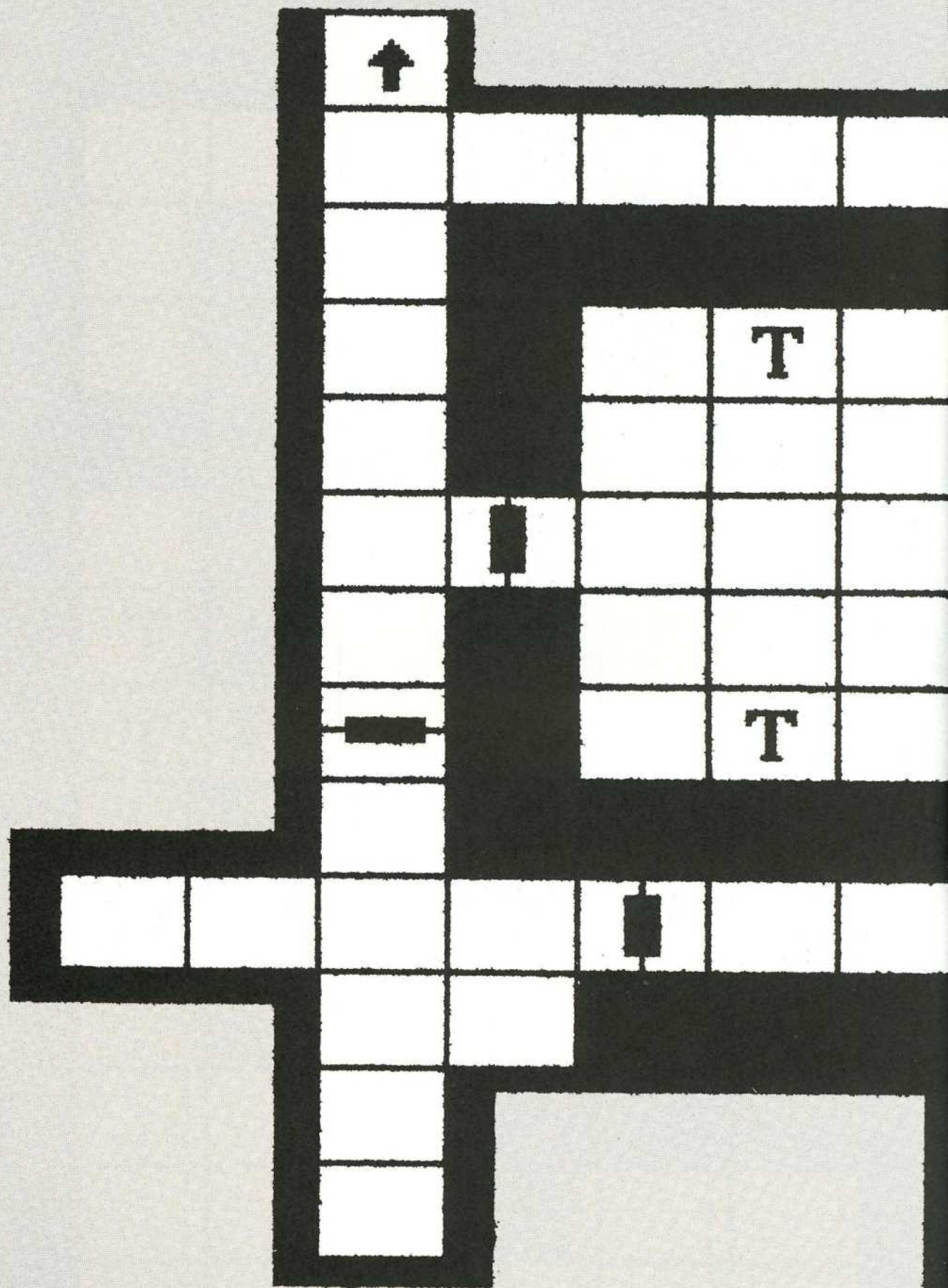
Der Baum ist näher zu untersuchen, um sich dann in die Büsche schlagen. Dann gilt es, dem Pfad zu folgen und den Haufen zu untersuchen. Flechtet Ihr dort das Boronrad und überquert den Fluss, so gelangt Ihr zu einem Gemäuer. Dies ist der End-Dungeon, der die Schicksalsklinge birgt.

Wichtig ist es hier, die herumliegenden Münzen nicht mitzunehmen, da sie verflucht sind und mit ihnen der Dungeon nicht mehr verlassen werden kann.

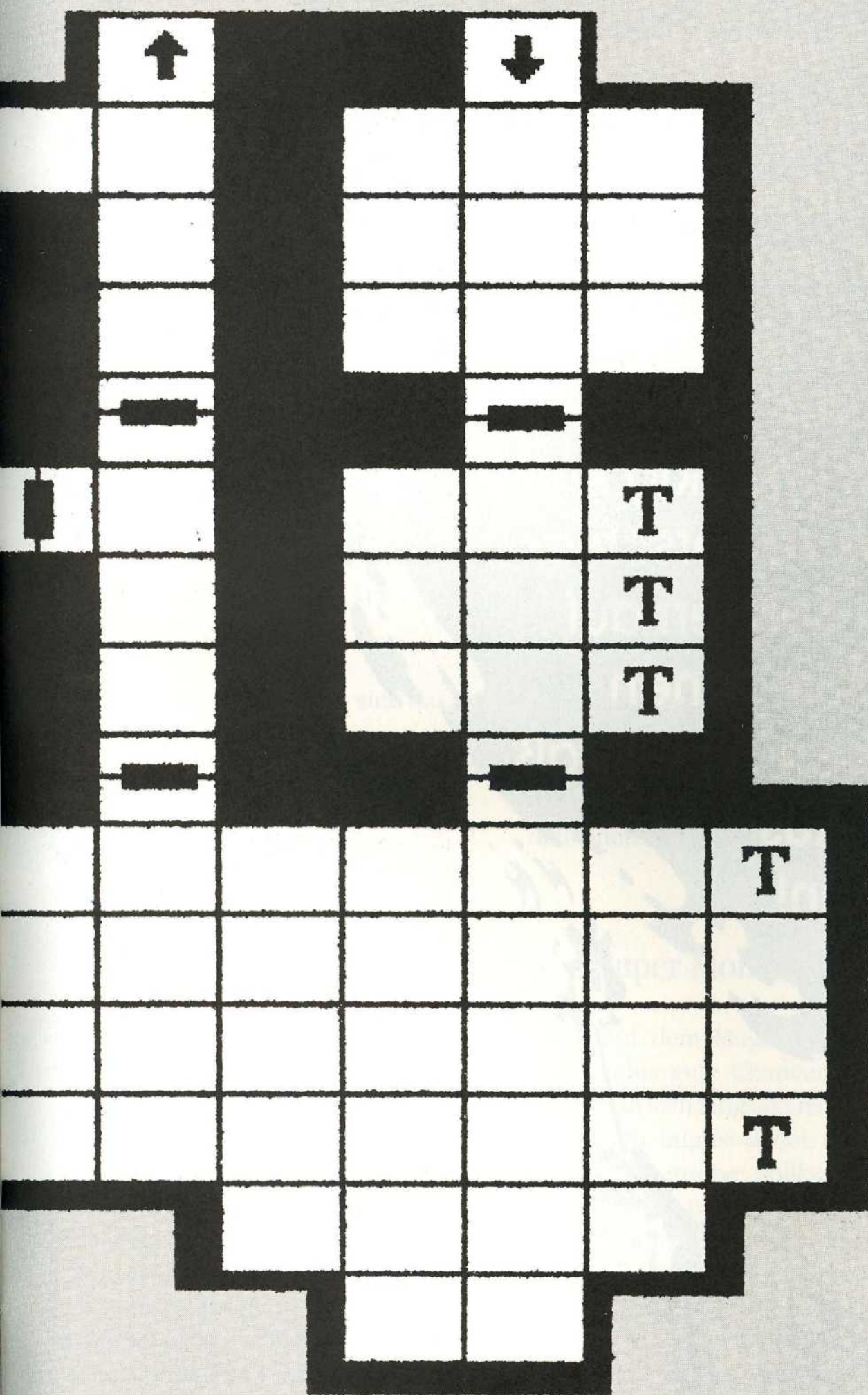
Also lauft Ihr in die nordwestliche Ecke, durchsucht den Schutt an der eingezeichneten Stelle und findet eine Truhe mit Durchgang nach unten. Die Tür läßt sich hier nur durch die beiden Hebel bei 1 öffnen. Dazu begeben sich die beiden Gruppen an die erste 1 und drehen die Richtung Spiegel.

Dann teilt Ihr die Gruppe auf und schickt die eine Hälfte zur anderen 1. Auch diese Gruppe sollte dann Richtung Spiegel gucken. Dann wählt Ihr *Gruppe zusammenführen*. Jetzt halten sich die beiden Gruppen durch den

Burgruine -



Level 3



Spiegel an der Hand. Nun sind die beiden Hebel zu ziehen, und zwar jeweils von der Gruppe, die im gegenüberliegenden Gang steht. Sind beide Hebel gezogen, so öffnet sich die Tür.

Als nächstes benutzt Ihr die Treppe ganz im Osten abwärts und geht in Level 2 in den südwestlichsten Raum. Hier stoßt Ihr auf einige Untote. Doch Hyggelik gebietet nach diesem Kampf Einhalt und überläßt euch dann sein Schwert Grimring. Wer möchte, kann nun noch weiter nach Süden gehen und sich den Riesenschatz im südwestlichsten Raum unter den Nagel reißen.

Die nächste Station Eurer Reise sollte **Phexcaer** sein, wo Ihr Euch gut ausrüsten, alle Waffen reparieren lassen und Euch ausruhen könnt. Denn es folgt der Endkampf!

Dazu sollte ein Charakter die Schicksalsklinge führen. Da dieser Held gegen einen starken Orkanführer kämpfen muß, sollte er auch ein paar Heiltränke bei sich haben. Aber auch die anderen Charaktere können diese gut gebrauchen. Außerdem sollten vor allem die Magier Fernwaffen wie etwa Wurfsterne haben, da im Endkampf keine Magie erlaubt ist.

Wenn alles erledigt ist, solltet Ihr erst einmal abspeichern und Euch dann auf den Weg zum Einsiedlersee machen. Unterwegs erkennt dann ein Charakter die Stelle, die im Orkaufmarschplan erwähnt wurde, und der Endkampf beginnt. Viel Spaß ■

Ralf Kleinfeld



▲ *klein und gefährlich*

"Es muß nicht immer Kaviar sein." - Getreu diesem Motto nun etwas Abwechslung im Speiseplan dieses Heftes: Statt stilvoll servierten Komplettlösungen gibt es auf den folgenden Seiten Fast Food in Form knackig kurzer Tips und Tricks zu verschiedenen Spielen auf verschiedenen Systemen. Viel Spaß beim Ausprobieren!



A-Train

Spekulanten können an der Börse recht einfach satte Gewinne einfahren. Dazu den *Stock Market* besuchen und dort die Tastenkombination *AltGr + N* betätigen. Jetzt erscheint die Statistik einer geheimnisvollen Firma *P*, deren Aktien ein recht durchschaubares Verhalten haben:

Der tiefste Kurs dieser Aktien ist entweder \$0 oder \$2000, innerhalb einer Woche steigt er auf \$116 000 oder \$118 000. Was zu tun ist, ist klar: Bei Tiefststand alle Aktien kaufen und bei Höchststand verkaufen - der Gewinn ist enorm.

Antoni Jütte

Wer die Kohle etwas einfacher haben will, der ändere mit einem Diskeditor einen gespeicherten Spielstand. Und zwar im Sektor 107 bei den Bytes 137, 138 und 139 jeweils \$FF und bei Byte 140 \$87 eintragen.

Etwas über 30 Millionen sind das Resultat.

Andreas Bluthardt

Sim City

Und gleich nochmals etwas Kohle scheffeln, und zwar für einen Klassiker auf dem PC:

Die lächerlichen 80 000 Steine, die man erhält, wenn man bei gedrückter CapsLock-Taste das Zauberwort *FUND* eintippt, sind noch lange nicht das Ende der Fahnenstange. Mit einem Hex-Editor kann man sich in einem gespeicherten Spielstand etliche Milliönchen zukommen lassen, indem man im relativen Sektor 6 der Datei die Bytes 37, 38 und 39 auf \$FF setzt.

Andreas Bluthardt

Speedball II

Wer im Cup-Modus auch mal locker und ohne Anstrengungen die *Second-*

Leg überstehen will, der sollte sich an folgendes Vorgehen halten:

Zwecks Geldbeschaffung sollte man das erste Spiel in der ersten Runde ohne große Veränderungen so gut wie möglich durchspielen. Es winkt ein kleiner Geldbonus. Mit diesem Geld sollte man in der Lage sein, mindestens einen sehr guten Spieler auf dem Transfermarkt zu erwerben. Dieser Spieler sollte möglichst im Mittelfeld spielen, notfalls geht auch ein guter Verteidiger, auf keinen Fall sollte man jedoch einen Torwart nehmen, da er nur einen sehr begrenzten Aktionsradius hat.

Im zweiten Spiel muß alles versucht werden, um den Super-Spieler anzuspielen. Dank seiner hohen Werte kann dieser über das Spielfeld heizen, ist fast unverwundbar und für den gegnerischen Torwart viel zu schnell.

Ganz generell sollte man versuchen, bereits in der ersten Halbzeit möglichst viele Tore zu erzielen, damit man sich in der zweiten Hälfte auf das Einsammeln von Coins und Bonus-Chips konzentrieren kann.

Das Geld wird dann sofort wieder in neue gute Spieler investiert, und so sollte das Spiel eigentlich kein Problem mehr sein.

Sebastian Verstege

Super Monaco GP II

Um auf dem Mega Drive auch im Profimodus gute Chancen zu haben, sollte man sich langsam nach vorne arbeiten. Wichtig ist dabei, daß auf das Automatikgetriebe vollkommen verzichtet wird. Bei Strecken mit extremen Kurven, die auch durch Reifen oder Schilder begrenzt werden (San Marino, Monaco, Belgien, Portugal, Spanien), sollte man auf das Viergang-Getriebe zurückgreifen. Auf allen anderen Strecken fährt man mit sieben Gängen am besten.

Und noch ein Tip zum Start: Kommt kurz nach dem Start eine Kurve, sollte man sich beim Überholen zunächst zurückhalten, um eine Kollision und

den damit verbundenen uneinholbaren Rückstand zu vermeiden.

Auf den langen Geraden kann man dann bequem an den Gegnern vorbeiziehen. Außerdem ist es noch ganz nützlich, wenn man sich seine Konkurrenz selbst aussuchen kann und nicht immer die Herausforderungen anderer annehmen muß. Wenn man gerade dabei ist, ein neues Rennen zu beginnen und von einem Gegner herausgefordert wird, sollte man einfach die Konsole ausschalten und anschließend den Spielstand wieder laden. Jetzt darf man seinen Wunsch-Gegner selbst wählen.

Dirk vom Brocke

Tiny Toon Adventure

Probleme mit den Endgegnern auf dem Game Boy müssen nicht sein:

Beim ersten Endmonster wartet man, bis der Basketballspieler seine Muskeln spielen läßt. Dann auf ihn draufspringen und gleich in die entgegengesetzte Richtung fliehen. Nach neun Treffern ist der werte Herr dann besiegt.

Beim zweiten Endgegner begibt man sich in die Lücke am Boden. Wenn die Beine über den Kopfe der eigenen Figur hinweggelaufen sind wartet man, bis sich der Endgegner wieder auf dem Boden befindet. Jetzt springt man schnell hoch und nachdem man auf der Kette steht, springt man dem Gegner mehrere Male auf den Kopf.

Bei Montana, dem letzten Endgegner, wird es etwas schwieriger. Man muß warten, bis er mit seinem Sprunggerät still steht, ihm dann auf den Kopf springen und sich in eine Ecke in Sicherheit bringen.

Sobald sich Montana direkt vor dem Spieler befindet und beginnt, sich in die entgegengesetzte Richtung zu bewegen, muß man nach oben springen, um nicht getroffen zu werden. Das ganze Spielchen wird 13mal wiederholt, dann kann man den Abspann genießen.

Dirk vom Brocke

Project X

Kleine Verbesserung der Feuerkraft gefällig? Dann nehme man sich per Modul die Adresse \$C0B8F7 für die *Guns* vor, bei \$C0B907 kann man die Stärke des *Plasma*, bei \$C0B90B die des *Magma* einstellen.

An der letzteren Adresse sollte man nicht zu hohe Werte eintragen, denn mit dem mittelgroßen Raumschiff hat man schon bei einem Wert von 6 die volle Bewaffnung. Am besten etwas experimentieren, wenn der Schuß plötzlich etwas seltsam aussieht, war der Wert zu hoch. Änderungen machen sich übrigens erst bemerkbar, wenn ein Extra angewählt oder ein Leben verloren wird.

Voll zuschlagen, sprich \$FF eintragen, kann man an den Adressen \$C0B903 für die Anzahl der *Missiles*, die Leben der Spieler 1 und 2 stehen an den Adressen \$C0B933 und \$C0B733.

Andreas Lotz

Jaguar XJ 220

Wer gerne mal alle Rennen gewinnen will, der gehe wie folgt vor: Man beginne im Ein-Spieler-Modus und stelle auf dem CD-Spieler den Song *Trash Pig* ein. Auf der Rennstrecke angelangt, aktiviert man das Dauerfeuer (*ohne geht es leider nicht*) und hält den Feuerknopf gedrückt. Ertönt nun das "GO!"-Kommando, beschleunigt man auf herkömmliche Weise - um festzustellen, daß das Rennen nach 0.2 Sekunden vorbei ist und der Bildschirm in allen Farben flackert. Nun läßt man den Feuerknopf los und schaltet das Dauerfeuer ab, um die Rennergebnisse abzuwarten: Erstaunlicherweise ist man Erster geworden. Zwar hat man bei diesem Trick einen permanenten Kontostand von nur \$27 000, da aber der Wagen während der kurzen Rennen kaum verschlissen wird, und die Reisekosten bei ökonomischer Planung auch tragbar sind, sollte man eigentlich keine Probleme haben.

Nikolaus Joka

Aces of the Pacific

Bei Abfangmissionen sollte man das Flugzeug, falls möglich, mit Raketen beladen. Die eigenen Kollegen wissen diese zwar nicht einzusetzen, aber man selbst weiß ja (gleich) wie: Man schleicht sich von 6 Uhr und schräg unten an den Bomber und verpasst ihm ein bis zwei Raketensalven. Und schon erscheint, ohne daß man viel riskierte, die Nachricht: "Scratch one Japanese Bomber!"

Als Anfänger sollte man sich keine zu schlechte Staffel aussuchen. Man hat dann zwar niemanden, der einem die Gegner vom Hals hält, jedoch fehlen einem auch erstklassige Piloten, die einem die Gegner vor der Nase wegschießen.

Enge Kurven fliegt man am besten, indem man die Maschine etwa 50 Grad in die Richtung kippt, in die man die Kurve fliegen will. Nun zieht man nach hinten und gibt Seitenruder links. Überhaupt sollte man leichte Korrekturen beim Zielen oder Landen nur mit Seiten- und Höhenruder fliegen.

Oliver Bartz

F-15 Strike Eagle II

Wem auf dem Amiga immer die Raketen ausgehen, der kann sich mit einem Modul bessere Überlebenschancen spendieren. Die Anzahl der Mavericks ist bei \$C38329, die der Sidewinder bei \$C38327 - ein beherztes \$FF an diesen Stellen wirkt Wunder.

Pontus Henrikson

Robocod

Falls dem Fischkopp mal wieder die Luft ausgehen sollte, läßt sich per Modul durch Eintrag von \$FF an der Adresse \$2287 der Energiebalken wieder auf Maximum bringen.

Pontus Henrikson

Epic

Der Cheat mit dem Druck auf die Enter-Taste dürfte sich inzwischen wohl überall herumgesprochen haben (*er steht ja auch im Handbuch, funktioniert allerdings nur auf dem Amiga*). Wer zusätzlich noch sein Modul belästigen will, der kann sich bei \$C21C29 mehr Zeit und bei \$C20037 mehr Waffen besorgen.

Alexander Stiller

Jeanne d'Arc

Für alle, die immer noch an diesem Oldie herumknabbern, noch ein kleiner Tip: Ist man erst einmal König von Orléans und Reims geworden, sollte man sich durch Steuern die 20 000 Kröten besorgen, die man für einen Händler braucht. Diesen beauftragt man mit der Entführung des Duke of Bedford, der lockere 4 Millionen an Lösegeld einbringt. Das Spielchen läßt sich beliebig oft wiederholen und funktioniert auch fast immer.

Michael Dannemann

Nicky Boom

Hier sind die Levelcodes:

- 1 - MEDIT
- 2 - KRATTY
- 3 - MIRTES
- 4 - ARRAX
- 5 - JANIR
- 6 - TRINOS
- 7 - SIXAN

Mit einem Modul kann man sich auch noch einige Extras verschaffen: Die Anzahl der Leben steht bei \$34AA, Bomben gibt es bei \$34A7, Smart Bombs bei \$34A8 und Schlüssel bei \$34A9.

Fabian Baum

CJ's Elephant Antics

Ein freundliches *ITCHY ARSEHOLES* im Titelbild sorgt für einen unbegrenzten Vorrat an Elefanten.

Maik Ludewig

Prophecy of the Shadow

Hitpointknappheit kann bei einem größeren Feind leicht das Ableben des Spielers bewirken. Peinlich, aber nicht unbedingt endgültig. Immerhin wird man gefragt, ob man einen Spielstand neu laden oder das Spiel verlassen möchte. Man wähle nun *RESTORE*, wählt aber keinen Spielstand, sondern drückt zweimal *Escape* und wiederholt das Spielchen so lange, bis die negativen Hitpoints wieder positiv sind und man weiterkämpfen kann. Allerdings klappt das nur einmal bei demselben Gegner. Wird man also nochmal niedergemetzelt, ist der Ofen endgültig aus. Schläft man oder trinkt einen Heiltrank, sinken die Hitpoints wieder auf ihren ursprünglichen Wert.

Robert Friedrich

1869

Schon mal was von *STABIL PASSAGIERE* gehört? Wenn nicht, so ist das eine kleine Bildungslücke, die wir jetzt stopfen.

Als erstes kauft man sich irgendein Schiff, Größe und Art sind egal, Hauptsache ist, es handelt sich dabei um einen Frachter. Als nächstes wird das ganze Kapital auf das Schiff transferiert, auch wenn der Lagerarbeiter meutert. Jetzt werden die Häfen, bevorzugt die in Europa, abgeklappert, bis man in einem Kontor ein Angebot zur Passagierbeförderung (*das sind die entsprechenden Plakate an der Kontortheke*) findet.

Und dann wird es spannend: Als erstes läßt man sich Waren anbieten, gibt als Zielort das eigene Schiff an und wählt die billigste Ware aus. Jetzt sollte der erste Dialogpunkt *Was kosten mich...* lauten. Dieser Punkt wird allerdings nicht angeklickt, sondern das Plakat mit den Passagieren. Der Kontor-Fuzzy wird jetzt irgendwas von fehlenden Passagierkabinen labern, was man ignorieren und normal mit dem Einkauf weitermachen sollte.

Nachdem der Deal perfekt ist, wird die Fracht sofort wieder zum Verkauf

angeboten, dazu wird *Was zahlen Sie für...* angeklickt. Und überraschenderweise erfährt man plötzlich, daß man *STABIL PASSAGIERE* geladen hat. Der Typ im Kontor behauptet dann zwar, er könne mit dem Zeugs eigentlich nichts anfangen, zahlt dann aber doch sehr gute Preise dafür...

Andreas Piesk

Der Patrizier

Hier ein paar Tips, die das Leben als Hansekaufmann wesentlich erleichtern:

Als Heimatort sollte Lübeck genommen werden, da sich dort recht gute Verkaufspreise erzielen lassen. Als recht ergiebige Route hat sich die Strecke Lübeck-Nowgorod erwiesen. Wenn auf dem Hinweg Salz oder Bier und auf dem Rückweg Pelze transportiert werden, sind Gewinne um die 300 Taler pro Last keine Seltenheit - und bei einer 60er-Kogge gibt das ordentlich Moos. In allen größeren Städten wie London, Brügge oder Hamburg Lager in der Größe von etwa 1000 Lasten anlegen. Die erlauben nicht nur das Einsparen von Lagermieten, sondern liefern durch Vermietung auch jede Menge Einnahmen.

Wer sich noch ein paar Schiffe zulegen will, kann dies auf verschiedene Arten machen. Die Schiffsauktionen sind zwar schön und gut, aber wenn man selbst mitbietet, steigen die Preise plötzlich sehr schnell. Man könnte auch ein Schiff an einen Piraten abtreten und diesen für Nachschub sorgen lassen. Angesichts der zu erwartenden juristischen Konsequenzen ist dies jedoch auch nicht der wahre Jakob, außerdem kann man den Kahn hinterher sowieso abschreiben.

Am elegantesten ist es, selbst ein Piratenschiff zu kapern. Dazu das eigene Schiff in Topzustand bringen und bewaffnen. Dabei gibt es einen kleinen Trick: Zunächst den Kahn völlig leerräumen und dann in der Kneipe soviel Leute wie möglich anheuern. Erst wenn dies geschehen ist, das Schiff mit Waffen vollstopfen, denn in dieser Reihenfolge gehen wesentlich mehr Soldaten und Waffen auf das Schiff. Ist das

Schiff see- und gefechtsklar, sollte man die Nachrichten aufmerksam verfolgen, bis eine Meldung kommt, daß Piraten irgendeine Stadt plündern wollen.

Dorthin begibt man sich mit seinem Schlachtschiff und bietet der entsprechenden Stadt das Schiff als Auslieger an - vorher besser nochmal abspeichern, man weiß ja nie... Liegt der Kahn dann endlich draußen, braucht man nur noch etwas Geduld, und bald bekommt man ganz ordentliche Schiffe zum Nulltarif. Wenn einem die gekaperten Schiffe nicht gefallen, kann man sie immer noch verkaufen, noch besser ist es, sie zu versteigern.

Falls irgendwann einmal ein Schiff repariert werden muß und die Werft wegen Holzmangel den Auftrag abweist, sollte man ganz einfach an die Stelle klicken, an der man sonst seine Unterschrift leisten würde. Meistens reparieren die Knilche dann doch - trotz Holzmangels.

Andreas Piesk

Hudson Hawk

Wer mit der begrenzten Anzahl von Leben nicht auskommt, kann sich auf dem Amiga mit einem Modul an der Adresse \$52E9 ein solides Polster zulegen.

Thomas Fertig

Blaster Master Boy

Kleine Levelanwahl auf dem Game Boy gefällig? Dann im Titelbild *Continue* anwählen, Knopf A gedrückt halten und dann Start drücken.

Frank Kempf

Side Pocket

Ein kleiner Trick für den Game Boy: Hat man nur noch eine anspielbare Kugel, sollte man die weiße Kugel in ein Loch mit Stern spielen. Nun ist in jedem Loch ein Stern und die letzte Kugel fungiert als Bonuskugel, wobei der Bonus von 600 Punkten bis zu 20 Zusatzkugeln reicht.

Florian Willnat

Gleylancer

Noch ein Extraleben auf dem Mega Drive gefällig? Dann in Level 6 bei den senkrechten Laserbarrieren den letzten oberen Lasererzeuger anschießen - es erscheint hinter ihm ein Extraleben.

Jürgen Brömmer

Axelay

Mit dem folgenden Tip kann man sich das Leben auf dem Super NES wesentlich einfacher machen: Legt man im Setup-Menü die Auslösetasten für Schüsse, Raketen und Waffenwechsel alle auf einen einzigen Knopf und stellt dazu noch die höchste Feuerrate ein, kann man mit einem einzigen Knopfdruck einen wahren Feuerzauber auslösen, der auch manchen Endgegner sehr schnell aus dem Konzept bringt.

Gerald Kloos

Wolfchild

Wer im Titelbild die Zauberworte *SOULPSYCHEDELICIDE*, *ITS NOT ALL WALKING* oder *THE PERFECT KISS* eintippt, der wird mit unbegrenzten Leben, Extrawaffen oder Credits belohnt.

Nikolaus Joka

Leander

Lemminge in Not! Wenn man in Level 3.3, nachdem man die erste 'Maschine' benutzt hat, ganz nach rechts geht, kann man eine Höhle betreten. Dort können die grünen Dummköpfe mit gezielten Schwerthieben auf den Stein befreit werden, was immerhin mit 500 Punkten belohnt wird. Anschließend wird der Raum durch das kleine Tor verlassen.

Nikolaus Joka

Kaiser

Auch bei Oldies kann ein Modul recht hilfreich sein. Die Adresse

\$6C45F spendiert dem verehrten Amiga-Herrscher eine volle Staatskasse.

Sven Pontow

Steve Mc Queen Westphaser

Banditenmetzeln leicht gemacht: Einfach während des Kampfes in den Pausenmodus gehen, das Fadenkreuz genau ausrichten, wieder raus aus dem Pausenmodus und Feuer frei. Kleiner Nachteil an der Sache: Irgendwann wird's laaaaangweilig...

Jan Thiele

Shufflepuck Café

Sollte man merken, daß man in einem Ballwechsel den kürzeren zieht oder daß die eigene Angabe nicht gerade vorbildlich war, kann man mit einem Trick den Ballwechsel wiederholen:

Dazu mit der Space-Taste das Menü aufrufen und dort ganz einfach die linke Maustaste drücken. Jetzt wird der Ballwechsel wiederholt und man bekommt eine neue Chance - zumindest auf dem Atari ST.

Jan Thiele

Captain Dynamo

Trägt man sich auf dem Amiga als *Purple Rain* oder *Sexy Prince* ein, wird ein Cheatmodus aktiviert. Beim nächsten Spiel hat man nun unbegrenzt Leben und kann mit den Tasten "" und "ß" ein Level vor- oder zurückspringen.

Chris Koch

Osiris

Hier sind die fünf Paßwörter für den PC:

- 1 - SAHARA
- 2 - PIXLERS
- 3 - BLOCKOUT
- 4 - BLOCKADE
- 5 - SPHINX

Tim Hegmanns

Castles

Geht einem auf dem PC mal die Kohle aus, so schnappe man sich einen Hex-Editor und trage in einem gespeicherten Spielstand bei den Bytes 167 und 168 die Werte FF 7F ein. Satte 30 000 Goldstücke sind der Lohn für diese Mühen.

Alexander Irmer

Double Mind

Und nochmal einen Pack Levelcodes für den PC:

- 1 - MARBLE
- 2 - ROCK
- 3 - SAPHIR
- 4 - COREL
- 5 - MEDIA
- 6 - ARTWORK
- 7 - CLEVER
- 8 - SILENT
- 9 - SKIN

Tim Hegmanns

Super Space Invaders

Tippt man auf dem PC im Optionenmenü *KRIS* ein, kann man mit der Taste F1 die Level direkt anwählen.

Tim Hegmanns

Prince of Persia

Damit dem Prinzen auf dem SuperNES nicht immer die Luft ausgeht, sollte man ein Action-Replay-Modul bemühen. Der Zaubercode für unendliche Energie lautet *7E05 0803*.

Thomas Schulze

Robocop 3

Auch hier hilft das Action Replay für's SuperNES - *7E04 7938* ist der Code, der schwachen Robos zu mehr Saft verhilft.

Thomas Schulz

0,0000375

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

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

für gut angelegte

20,- DM

4er-

pack

SPECIAL 6

SPECIAL 7

SPECIAL 8

SPECIAL 9

Solange Vorrat reicht!

Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

Kopf

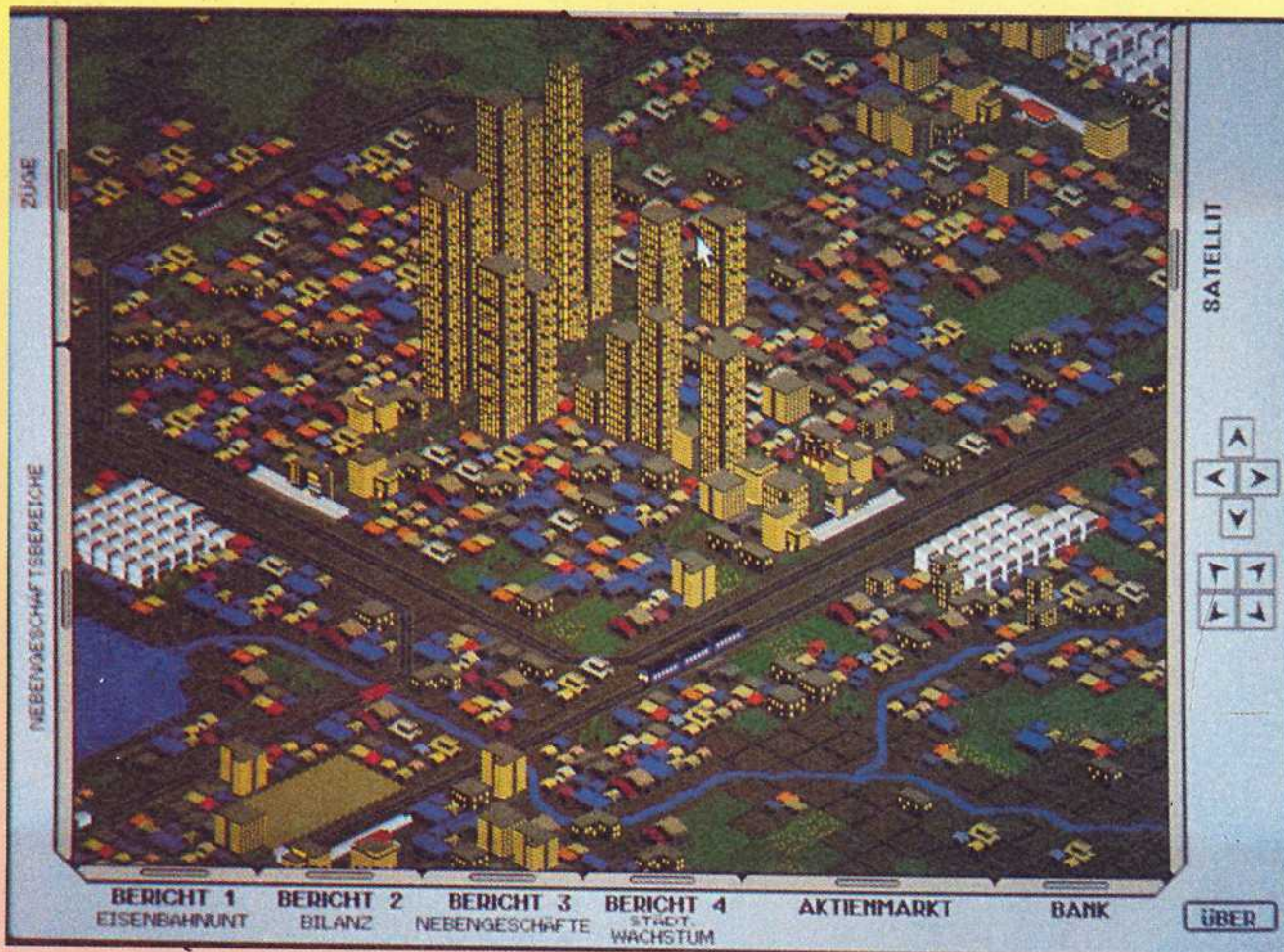
Ha, ein Strategie-Special sollte es also sein. Kein Thema! Nur wo fängt man an, und wo hört man auf. Anders als in den weiteren Spielgenres wird im Strategie-Teil alle nase-lang ein neues Game mit völlig neuem Inhalt von winzigen Softwarefirmen produziert. Schwierig wird es zudem, wenn man sich plötzlich vor einer Mischung aus Adventure, Action Simulation und Strategie wiederfindet.

Foto: Bavaria Bildagentur

Arbeit

Zeit für eine kleine Definition. Strategie heißt eigentlich nichts anderes, als mit einer gut-durchdachten Taktik zum Ziel zu kommen. Sprich: eben nicht mit der Haudraufmethode zu Werke zu gehen. Gevatter Duden beschränkt sich auf die gewichtigen Worte: "Kriegskunst, genau geplantes Vorgehen." Nun denn, hinein in die Arbeitswelt der grauen Zellen.

Die besten Strategiespiele



▲ Wer A sagt, muß auch A-Train spielen

Selbst wenn man sich auf das Wesentliche beschränkt, kommt man in diesem Genre nicht um Unterteilungen herum. Wir haben uns für vier Kategorien entschieden: Kriegsspiel, Knobelspiel, Brettspiel und Wirtschaft.

Natürlich können wir mit dem begrenzten Platz nicht auf jedes Game eingehen. Deshalb haben wir aus den rund 500 Strategiespielen der letzten beiden Jahre die besten 120 herausgesucht. Wenn also nun ein einzelner seinen Favoriten nicht darunter finden sollte, dann liegt das einfach an der Fülle der Variationen und ist keine böse Absicht.

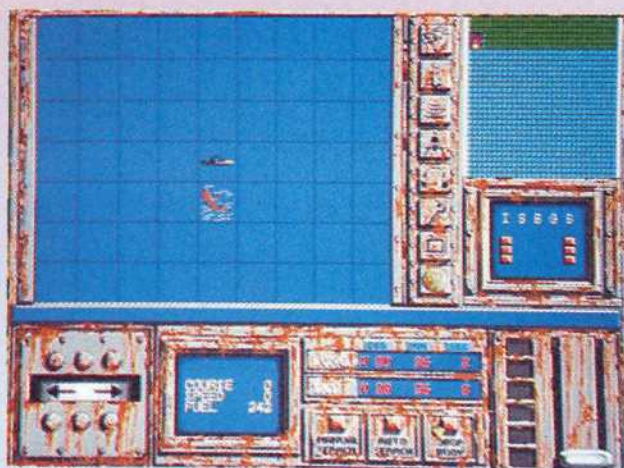
Yuppies Grundstein

Der Bereich der noch am einfachsten zu fassen ist - weil gleiches Spielziel - ist die Wirtschaft: Möglichst schnell möglichst viel Kohle auftürmen, Geldspeicher anlegen und morgens in Talern baden.

Die ersten Reißer liefen dabei auf dem C-64 und hießen **Vermeer**, **Hanse**, **Oil Imperium** oder **Yuppi's Revenge**. Am Grundgedanken hat sich dabei bis heute eigentlich nicht viel geändert. Mit einem verhältnismäßig geringen Startkapital und einem be-

grenzten Kreditrahmen darf ein millienschweres Imperium aufgebaut werden. Ob nun Öl, Schiffe oder Rohstoffe, jeder konnte vom Bürger zum Millionär aufsteigen, seinen Einflußbereich erweitern und damit verbunden, immer mehr graue Zellen aktivieren. Aber wen motiviert schon wochenlanges Kohlescheffeln, wenn man davon nichts ins Café oder in den Computerladen schleppen kann. Deshalb gibt es oft übergeordnete Spielziele, die erst nach ein paar Tagen oder Wochen in Angriff genommen werden können. Prägend für eine ganze Generation war da mit Sicherheit **Vermeer**. Dort konnte man erst nach den ersten Millionen gegen Vico auf Auktionen Bilder ersteigern - sozusagen im Ehrgeiz gepiekt wird, die größte Sammlung zu haben.

Das Spitzenprodukt derzeit auf dem



▲ Unterwasserabenteuer: Sea Rogue

Markt dürfte der **Patrizier** sein, der nicht nur in Sachen Wirtschaft extrem komplex ist, sondern auch gleich mit zwei übergeordneten Spielzielen aufwartet. Denn nach wirtschaftlichem Erfolg beginnt die politische Karriere. Zuerst in der Gunst des Volkes steigen, dann Bürgermeister einer Stadt werden und von dort in die Chefetage eben der Boß der Hanse werden.

Ohne übergeordnetes Spielziel, aber vom Seemännischen besonders interessant, präsentiert sich **1869**. Dort geht es vor allem um optimale Schiffrouten, einschließlich der Winde und Strömungen auf dem Globus, um die Auswahl der Besatzung und die richtigen Schiffstypen.

Auf dem Seeweg, aber mit ganz anderem Schlag, präsentiert sich **Sea Rogue**, ein Programm, das bisher noch nicht auf dem Deutschen Markt erhältlich ist. Dabei geht es diesmal unter der Meeresoberfläche auf Schatzsuche. Mit einer Crew von sechs Leuten darf man Hinweisen zu abgesehenen Schif-



▲ Dune - die Wüstenexpedition

fen nachgehen, sein Schiff mit modernem Schatzsucherequipment ausrüsten, die Mannschaft trainieren und gegen nicht gerade zimperliche Berufskollegen bestehen. Übergeordnetes Spielziel ist dabei eben die Sea Rogue, eine "U-Yacht" mit allen Schikanen. Der Clou am Geschehen ist, daß außer Strategie auch Action-, Rollenspiel-, Simulations- und Adventureeinlagen vorhanden sind.

Strategie und Adventure vereint die **Dune**-Saga in sich. Auf einem fernen Planeten darf eine Droge von imperialer Bedeutung abgebaut werden. Als Manager Paul Atreidis darf man sich um den Abbau kümmern. Die Mo-

tivation der Arbeiter muß dabei im Auge behalten, der Planet kultiviert und die Feinde, die Harkonnens, geschlagen werden. Was dieses Spiel allen anderen voraus hat, ist, daß es mit einer besonders kurzen Anleitung auskommt, da der Spieler durch Gespräche mit Personen in das Geschehen hineinwächst, sozusagen bei null anfängt und zum Herrscher des Planeten aufsteigt.

Wer unter der Managerkrankheit leidet, der sollte mit **A-Train** oder **Railroad Tycoon** sein Eisenbahn-Imperium aufbauen, Strecken planen, Züge kaufen und ein wenig an der Börse spekulieren. Für Fußballer gibt es den **Bun-**

desliga Manager Pro und **Starbyte Super Soccer**. In beiden Fällen darf sich der Spieler mit den Finanzen eines Vereins herum-schlagen, Spieler einkaufen, Stadien bauen, Fans zufriedenstellen und



▲ **Abenteuer des Schienenstrangs: Railroad Tycoon**

natürlich die Meisterschaft gewinnen. Aber auch in anderen Bereichen dürfen ordentlich Marktstücke und Dollar umgedreht werden: Hotel-Manager, Fluglinienchefs, Winzer, Fuhrunternehmer, Broker, Ölbaron und, und, und... Für jeden Geschmack bietet der Markt die entsprechende Software.

In Führungsstrichen gehört sicherlich auch **Sim City** in die Sparte Wirtschaft. Bei diesem Klassiker dürfen Städte geplant, Steuern erhoben Gehälter bestimmt und ordentlich viele Probleme bewältigt werden. Eben alles, was zu einer Großstadt gehört. Von Überschwemmungen, AKW-Unfällen, Flugzeugabstürzen bis hin zu japanischen Filmmonstern ist alles vorhanden.

Computers at War

Am meisten scheint es den Strategen aber die "Kriegskunst" (O-Ton Duden) angetan zu haben. Gut die Hälfte aller Games fallen in diese Untergruppe.

Als erster echter Klassiker dürfte da wohl **Pirates** wie eine Bombe eingeschlagen haben. Das Spielziel heißt Einfluß in der Karibik. Natürlich könnte man auch einfach ein lustiges Piratenleben führen, hier mal einen Händler ausplündern und in Saus und Braus leben, aber der Ehrgeiz ist stark und zwar in Richtung Fäden in die Hand nehmen. Schwerpunkt sind natürlich die kämpferischen Qualitäten, ob nun im Schwertkampf, in der Seeschlacht oder zu Lande. als Nebenaspekt gilt es, ein bißchen zwischen den vier Großmächten zu diplomaten. Vielleicht auch 'ne hübsche Gouverneurstochter glücklich zu machen und durch geschicktes Handeln



IHR WOLLT UNS?

DANN SCHREIBT, OB'S UNS IN NATURA GIBT ODER OB WIR NUR 'NE PSYGNOSIS-ERFINDUNG SIND!

Umfragen haben längst bewiesen: Wir Lemmings avancierten in kürzester Zeit von Nobodies zu den beliebtesten Haustieren bei Computer-Usern jeden Alters. Und weil wir so liebenswert sind, verlost ASM mit PSYGNOSIS zusammen 1/4 100 der im März erscheinenden Lemmings 2-Games, 1/5 100 superscharfe Lemmings-T-Shirts und 1/2 100 starke Lemmings-Pins!

Karte an: ASM, Lemmings, Eschwege, Postfach 870, 3440 Gammelsdorf, ST-Systemangabe nicht vergessen! Einsendeschluß: 21. Februar '93. Rechtsweg: ausgeschlossen!



▲ **Politik und Wirtschaft: Der Patrizier**

ordentlich Piratenpunkte einzuheimen. Wer nicht weiß, wie sich ein Segelschiff im Wind verhält, sollte da schnellstens ein paar Nachhilfestunden nehmen, denn auch das gehört zum Piratendasein. Spätestens im nächsten Jahr soll übrigens ein Update des Klassikers herauskommen und



▲ **Power Monger: Krieg und Frieden**

Pirates Gold heißen. Man darf also gespannt sein.

Krieg hat es zu jeder Zeit der von Menschen bewohnten Erde gegeben und, machen wir uns nichts vor, wird es auch weiterhin geben. Im Computerspiel ist dies schon lange Praxis. Ob nun in der Antike, im Mittelalter, im 20. Jahrhundert, in der Zukunft oder im Fantasy-Land, überall sprechen die Waffen, verteidigen ihre Ziele nach dem Motto: "Bist Du nicht willig, so brauch ich Gewalt!"

Herausragendes in Sachen neuer Ideen gibt es eigentlich wenig dabei, aber die paar Games, die andere Wege beschriften, hatten auch eine steile Karriere in den Charts. Völlig neue Wege ging seinerzeit zum Beispiel **Populous**. Dort durfte man ein wenig Gott spielen. Den guten Bewohnern einen erträglichen Lebensraum schaffen und den schlechten eben einen unerträglichen. Sehr hilfreich

waren da die Katastrophenoptionen. Ein kleines Erdbeben oder eine Überschwemmung an der richtigen Stelle hatten langfristige Folgen für den Gegner. So ging denn ein wenig Zeit ins Land und die Jungs vermehrten sich auch ohne Frauen ganz ordentlich. Der Nachteil der Geschichte war, daß sich auch die bösen Buben zur Fortpflanzung bereit erklärten. Um dem einen Riegel vorzuschieben, konnten sich einige Buben zusammenschließen und zu einem Raubritter mutieren, der in Terminator-Manier den Bösen ordentlich was über die Omme gegeben hat. Wenn denn der letzte Fiesling den Löffel über den Jordan geschmissen hatte, galt das Szenario als gewonnen, und es ging in die nächste Schlacht. Das Spiel war so erfolgreich, daß es nicht lange dauerte, bis der Nachfolger **Populous II** auf den Markt kam.

In der Benutzeroberfläche ähnlich, aber ansonsten ganz verschieden, ging es in **Power Monger** den Feinden an den Kragen. Zum ersten Male mußten die Eroberungszüge geplant, Spione ausgesandt, Städte geplündert und Söldner rekrutiert werden. Power Monger sollte so gemeinsam mit Populous für eine ganze Welle ähnlicher Games den Startschuß bedeuten. Irgendwie blieb es um dieses



▲ **Aktuell: Crisis in the Kremlin**

Prinzip aber trotzdem einigermaßen ruhig, weil Kopien eben meist nicht an das Original herankommen. Bis zu dem Zeitpunkt, da **Civilization** die durchschnittlichen Rechnerbenutzungszeiten in die Höhe schnellen ließ. Plötzlich war alles machbar (vielleicht bis auf die Möglichkeit, einbeinig auf der Stelle zu hüpfen und mit drei Backsteinen im Mund die letzte Rede Rainer Barschels wörtlich wiederzugeben). Der Name ist Programm, und so geht es in diesem Game auch darum, ein Land zu Ruhm und Ehre zu führen. Zwar ist der kriegerische Aspekt nur einer von vielen, aber wie würde unsere politische Weltkarte heute wohl ohne Kriege aussehen. Forschung, Entdeckung und Eroberung gehen in Civilization eine enge Verbindung ein. Und nicht selten stößt man im Entwicklungsstand um Christoph Columbus auf eine Zivilisation, bei der Atombom-



▲ **Nix für Landratten: 1869**

ben im Sommerschlußverkauf zu haben sind. Verhältnismäßig klein ist die Auswahl an guten Strategiegames, Abteilung Krieg, Sachbereich Zukunft. Meistens geht es darum, daß irgendwelche Rebellen gegen ein Imperium agieren. In **Dominium** ist dies ganz gut gelungen, obwohl sich streckenweise doch der Verdacht aufzwingt, daß Battle Isle der Patenonkel war. Die Rebellen bauen Fabriken, rekrutieren Soldaten, bauen in den Fabriken Panzer und Raumschiffe und befreien sieben Planeten von den Truppen des Imperators.

Bei **Laser Squad** geht die Story in die gleiche Richtung, aber mit anderer Zielsetzung. Rollenspielmäßig darf man mit einer Crew ein paar wohldurchdachte Anschläge verüben. Sprich, geht so ungefähr in Richtung **Special Forces**. Bei diesem taktischen Spiel geht das Ganze aber mit konventionellen Waffen in der Gegenwart ab. Die Special Forces sind Spezialeinheiten, die in vier Klimazonen hinter den feindlichen Linien für Trouble sorgen sollen.

Wer mehr auf globale Konflikte steht und die jüngsten



▲ Civilization ▼ Carriers at War



politischen Entwicklungen ignorieren kann - eben ein Freund des kalten Krieges ist - sollte sich mit **UMS II** beschäftigen.

Dort dürfen weltweite Konflikte zur Not auch mit Atomwaffen ausgeglichen werden. Wem die ganze Erde eine Nummer zu groß ist, der könnte seine Freude an **Burning Steel** haben. Die Schlachtschiffe aus dem Zweiten Weltkrieg

können um die Vorherrschaft im Atlantik kämpfen, Konvois überfallen, Flugzeugträger versenken oder U-Boote jagen. Als Oberbefehlshaber müssen erstmal die Routen geplant und die Flotte eingesetzt werden; kommt es zu einer Feindberührung, geht es zu einer Seeschlacht par excellence. Alle Stationen von der Navigation über die Geschütztürme bis zum Schiffssicherungstrupp warten alle auf Befehle. Und damit wären wir auch schon mitten im Thema WK II, der mindestens soviel Stoff für Games bietet, wie Vietnam für schlechte Einzelkämpferfilme. Zu Luft, zu Wasser und auf dem Lande gibt es ordentlich was zu strategeln. Grafisch ansprechend, aber mit nur einem

RAGNAROK

Es muß nicht immer Kaviar sein, und schon gar nicht müßt Ihr die nordische Mythologie auswendig kennen, um jetzt zu gewinnen. Dennoch: Ragnarok ist die taufrische Umsetzung eines alten Wikingerspiels...

HEY, hey Wickie...

Jetzt habt Ihr die einmalige Chance, mit Mirage und ASM ein Unikat zum "Spiel der Wikinger" zu gewinnen. Das handgefertigte Brettspiel zu Ragnarok. Dazu verlosen wir als ...

2.-5. Preis: das Original-Brettspiel "The Viking Game",
6.-10. Preis: das Computergame Ragnarok (für PC, Amiga oder ST, bitte System angeben).

Die Preisfrage:
Wie werden die Wikinger in der Geschichte häufig bezeichnet?
Als Hunnen, Nordmänner oder Hurenkinder?

Die Adresse:
ASM, Ragnarok,
Postfach 870, 3440 Eschwege

Der Einsendeschluß: 21. Februar 1993
(Es gilt das Datum des Poststempels!)

Der Rechtsweg: ausgeschlossen!

MIRAGE

Marktübersicht

Programmtitel	Genre	Test in Ausgabe	Urteil
1869	Wirtschaft	August '92	*
A.T.A.C.	Kriegsspiel	Dezember '92	*
A-Train	Wirtschaft	August '92	*
Africa Korps	Kriegsspiel	Oktober '91	*
Armada	Kriegsspiel	Dezember '91	
Ashes of Empire	Kriegsspiel	Juli '92	*
Backgammon	Brettspiel	April '91	
Bambuzle	Knobelspiel	Dezember '91	*
Battle Isle + Scenario	Kriegsspiel	Dezember '91	*
Battlechess	Brettspiel	Mai '91	
Betrayel	Kriegsspiel	Mai '91	
Black Gold	Wirtschaft	Januar '92	*
Block Out	Knobelspiel	April '91	*
Booly	Knobelspiel	September '91	*
Brain Artiface	Knobelspiel	Oktober '91	
Brigade Commander	Kriegsspiel	Dezember '91	
Broker King	Wirtschaft	Oktober '91	*
Bundesliga Manager Prof.	Wirtschaft	Oktober '91	*
Burning Steel	Kriegsspiel	Dezember '92	*
Carrier Strike	Kriegsspiel	August '92	
Carriers at War	Kriegsspiel	November '92	
Cash	Wirtschaft	September '91	*
Castles	Kriegsspiel	Oktober '91	*
Celtic Legends	Kriegsspiel	Dezember '91	*
Centerbase	Wirtschaft	Juni '91	*
Charge of the light Brigade	Kriegsspiel	Februar '92	
Che Guerva	Kriegsspiel	Februar '92	
Chessmaster 3000	Brettspiel	März '92	
Chips Challenge	Knobelspiel	Mai '92	*
Civilization	Kriegsspiel	März '92	*
Command HQ	Kriegsspiel	Juni '91	
Conquistador	Kriegsspiel	Januar '91	*
Crisis in the Cremlin	Wirtschaft	September '92	*
Devious Designs	Knobelspiel	März '92	*
Dominium	Kriegsspiel	November '92	*
Double Mind	Knobelspiel	April '92	*
Dune	Wirtschaft	September '92	*
Einmal Kanzler sein	Knobelspiel	Dezember '91	
Erben des Throns	Kriegsspiel	Dezember '91	*
ESS Mega	Wirtschaft	März '92	
Exodus 3010	Wirtschaft	Februar '92	
Fighter Command	Kriegsspiel	Februar '92	*
Fireteam 2000	Kriegsspiel	September '92	
Floor 13	Knobelspiel	April '92	*
Germ Crazy	Knobelspiel	September '92	*
Gettysburg	Kriegsspiel	Dezember '91	
Global Conquest	Knobelspiel	August '92	
Glücksrad	Knobelspiel	Juni '91	*
Go	Brettspiel	Juni '91	*
Goblins	Knobelspiel	April '92	*
Grandmaster Chess	Brettspiel	Oktober '92	
Hero Quest	Kriegsspiel	September '91	
History Line	Kriegsspiel	November '92	*
Hong Kong Mah Jong Pro	Brettspiel	Oktober '92	*
Hotel Manager	Wirtschaft	September '92	*
Humans	Knobelspiel	Juli '92	*
Kaiser	Wirtschaft	Februar '92	*
Kwix	Knobelspiel	September '92	
L'Empereur	Kriegsspiel	August '92	

Strategiespiele

Laser Squad	Kriegsspiel	Dezember '92	
Lemmings	Knobelspiel	April '92	*
Locomotion	Knobelspiel	Juni '92	
Mac Arturs War	Kriegsspiel	Januar '92	
Medieval Warlords	Kriegsspiel	Januar '92	
Mega Lo Mania	Kriegsspiel	Oktober '91	*
Midwinter II	Kriegsspiel	September '91	*
Millenium	Wirtschaft	Dezember '92	
Mindwaste	Knobelspiel	August '92	*
No greater Glory	Kriegsspiel	März '92	*
<hr/>			
Operation Combat	Kriegsspiel	Oktober '92	
Pacific Islands	Kriegsspiel	August '92	
Patrizier	Wirtschaft	September '92	*
Patton Strikes Back	Kriegsspiel	September '92	
Perfect General	Kriegsspiel	Juni '92	*
Pirates	Kriegsspiel	Oktober '87	*
Populous	Kriegsspiel	Dezember '91	*
Populous II	Kriegsspiel	Februar '92	*
Pot Panic	Knobelspiel	November '91	
Power Monger	Kriegsspiel	Februar '91	*
<hr/>			
Pushover	Knobelspiel	Oktober '92	*
Quadrel	Knobelspiel	Februar '91	*
Ragnarok	Brettspiel	Januar '93	*
Railroad Tycoon	Wirtschaft	Dezember '91	*
Rampart	Kriegsspiel	September '92	*
Rasender Reporter	Knobelspiel	November '91	*
Realms	Kriegsspiel	März '92	*
Reederei	Wirtschaft	März '91	
Robo Sport	Kriegsspiel	September '92	*
Romance of the Kingdoms	Kriegsspiel	Juni '92	*
<hr/>			
Rules of Engagement	Kriegsspiel	November '92	
Sargon V	Knobelspiel	April '92	*
Scenario Theatre of War	Kriegsspiel	September '92	*
Sea Rogue	Wirtschaft	August '92	*
Seven Colors	Knobelspiel	Dezember '91	
Shanghai	Brettspiel	Juni '92	*
Siege	Kriegsspiel	November '92	*
Sim City	Wirtschaft	März '91	*
Space Crusade	Kriegsspiel	April '92	*
Space Max	Wirtschaft	Oktober '92	
<hr/>			
Special Forces	Kriegsspiel	Juni '92	*
Spot	Knobelspiel	Januar '92	
Starbyte Super Soccer	Wirtschaft	Januar '91	*
Steigenberger Hotelmanager	Wirtschaft	Februar '92	*
Stone Age	Knobelspiel	September '92	*
Storm Master	Kriegsspiel	April '92	*
Stratego	Brettspiel	Februar '91	
Supaplex	Knobelspiel	März '92	
Super Tetris	Knobelspiel	August '92	
Swap	Knobelspiel	Dezember '91	
<hr/>			
Ten Gai	Knobelspiel	August '92	
Tetris	Knobelspiel	Oktober '92	*
Think Cross	Knobelspiel	Mai '92	*
Tower of Babel	Knobelspiel	März '90	*
Traders	Wirtschaft	Oktober '91	*
Transworld	Wirtschaft	März '91	*
Turn it 2	Brettspiel	Dezember '91	
UMS II	Kriegsspiel	Juni '91	*
Utopia	Wirtschaft	Dezember '91	*
Vikings	Kriegsspiel	September '92	
<hr/>			
Welltris	Knobelspiel	März '91	*
Winzer	Wirtschaft	Oktober '91	

Anmerkung

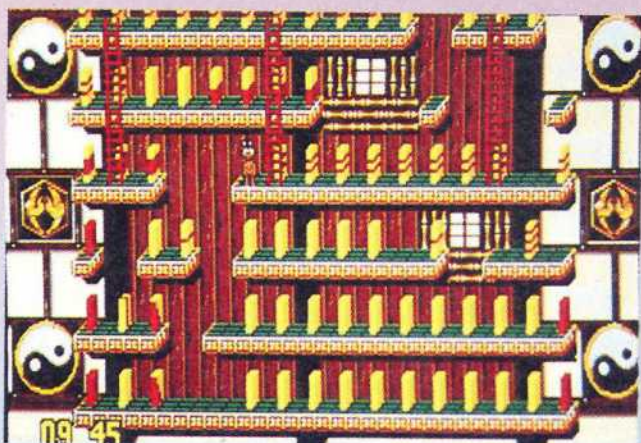
Da es in der Sparte Strategiespiele eine Fülle unterschiedlicher Spielideen gibt, haben wir noch einmal unterteilt, und zwar in die Sparten: Wirtschaft, Knobelspiel, Brettspiel und Kriegsspiel.

Natürlich ist auch diese Einteilung nicht perfekt, da es immer wieder Games gibt, die zwei Komponenten in sich vereinigen. Wer genauere Informationen zu den jeweiligen Spielen haben möchte, sollte sich einmal die ASM-Ausgaben mit den betreffenden Tests ansehen. In der Spalte Urteil findet Ihr hinter einigen Titeln Sterne. Das sind zwar keine Hitsterne, weisen aber darauf hin, daß es sich dabei um Games handelt, die über dem Durchschnitt liegen. Klar, daß die Bewertungsmaßstäbe im Februar 1991 ganz andere waren, als im Herbst 1992. Trotzdem gibt es beim größten Teil der älteren Games lediglich Punktabzüge in Sachen Grafiksprache die Spielideen sind nicht unbedingt schlechter als bei neuen Games.

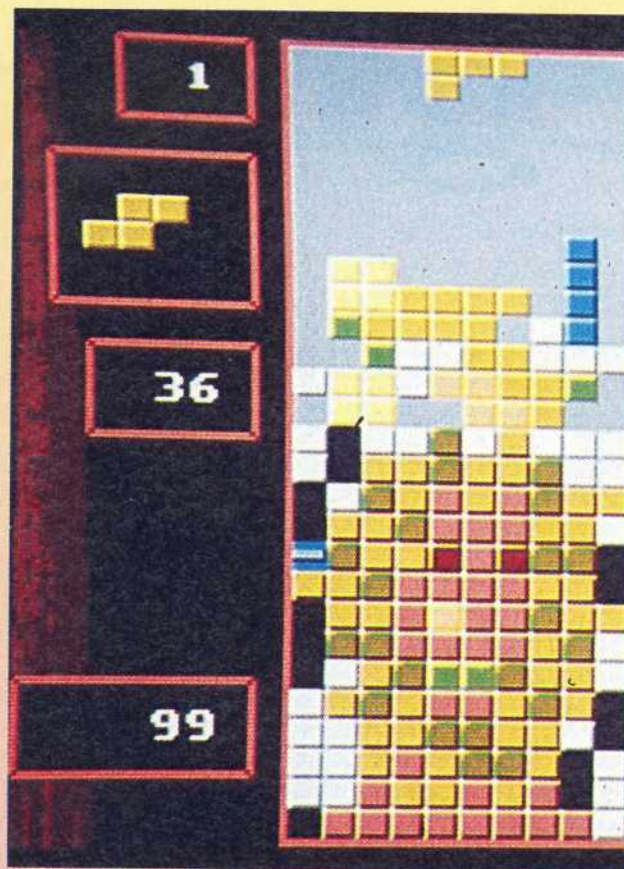
Szenario kommt **Patton Strikes Back** den Historikern sehr entgegen. Die Schlacht in den Ardennen darf noch einmal entschieden werden. Die ganze Sache läuft per Sandkastensymbole, die je nach Lage verschoben werden können und unterschiedliche Aufträge annehmen können. Damit die Materie nicht zu trocken wird, sind ein paar digitalisierte Wochenschauspielen eingespleißt. Auch das Afrika Korps macht bei der politischen Umgestaltung des Landes eine passable Figur. Wer mehr in Richtung Seefahrt geht, dürfte sich mit **Carriers at War** und **Carrier Strike** längere Zeit beschäftigen können. Stichwort: Flugzeugträger, Stichwort: Pazifik, Stichwort: WK II.

An einem Spiel kommt aber kein echter Kriegsstrategie vorbei: **Battle Isle!** Auf einem Sechseckraster darf mit Material jongliert werden bis die Rübe qualmt. Ziel ist es, auf dem Terrain den bösen Feind aufzureiben oder sein Hauptquartier zu besetzen. Dort geht es nun wirklich nicht mehr ohne gute Planung. Die einfache Steuerung für eine Unmenge Optionen, sowie die Möglichkeit, gegen Computer oder Mensch anzutreten, haben Battle Isle zum Evergreen gemacht. Die Szenario-Disk war dabei nur eine Ergänzung. Mit **History Line** wird das frei erfundene Battle-Isle vom Science-Fiction-Szenario in den Ersten Weltkrieg verlegt. Optisch aufgepeppt mit viel geschichtlichem Hintergrund und vielen neuen Optionen soll es demnächst in die Läden kommen. Auch ein **Battle Isle II** ist bereits in der Planung. Man darf also gespannt sein.

Drei Games stechen nicht nur durch ihre Qualität, sondern auch durch ihre Spielidee heraus. **Ashes of Empire**, **Midwinter II** und **A.T.A.C.**

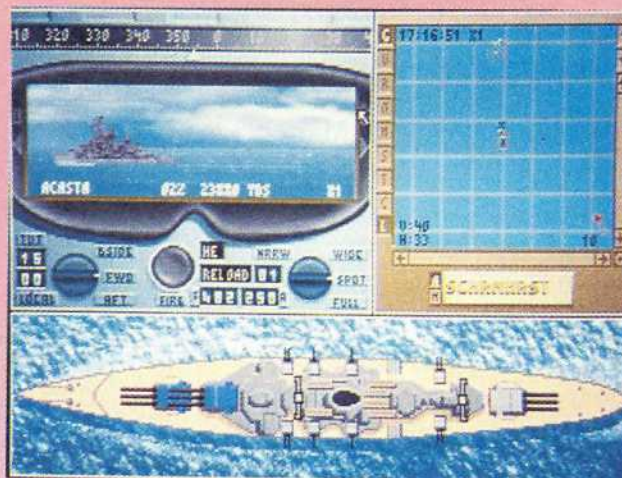


▲ **Push Over: Geplante Kettenreaktion**



▲ **Supertetris: Elne von vielen Varianten**

Bei **Midwinter** geht es darum, als Einzelkämpfer bestimmte Aufträge in einem Inselstaat zu erfüllen. Fahrzeuge



▲ **Burning Steel: Edle Seeschlacht**

können dafür geentert., Leute erschossen oder ausgequetscht werden. Genauso wie bei **Ashes of Empire** wird der Held aus der Blickperspektive des Agierenden gespielt. Jedoch ist bei zweiterem die Lage ein wenig anders. Ein in Republiken zersplittertes Reich muß befriedet werden. Zur Not eben auch mit Waffengewalt. Gespräche und Tauschgeschäfte (2000 Paar Schuhe gegen ein Atom-U-Boot) sind aber mindestens ebenbürtige Taktiken. Hier bleibt die Frage offen, ob es Zufall ist, daß die Städte und Republiken Namen mit russischem Touch haben.

Bei **A.T.A.C.** ist vor allem die Hintergrundstory packend. Schließlich gilt es, den Drogenbaronen in Kolumbien den Kampf anzusagen. Per Flugzeug

und Helikopter dürfen Koka-Plantagen, LKW und Villen der Bösewichter in Stücke geschossen werden. Zum großen Teil bleibt **A.T.A.C.** zwar auf der Schiene der Flugsimulatoren (und derer gleich zwei), aber die mehr als ordentliche Portion Strategie rechtfertigt ein paar Zeilen in diesem Bericht.

Brain-Attack

Herrreinspaziert, kommen Sie, schauen Sie, staunen Sie! Es ist die Zeit der Tüftler und Grübler. Die gruppieren sich so um die Zeit **Tower of Babel** und rissen sich die neuesten Games auf den Markt aus der Hand, um ihre grauen Zellen zu fordern. **Tower of Babel** ist ein 3-D-Koordinationsspiel, das extrem auf die räumliche Vorstellungskraft abzielt und, obwohl es schon vom Markt so gut wie verschwunden ist, immer noch zur Elite der Knobelspiele zählt (vollkommen persönliche Meinung des Autors natürlich).

Als ordentliche Überraschung überfiel die Gambler **Tetris**, das wohl vom ersten Tag an zum Klassiker geworden ist und eine Vielzahl an artverwandten Spielen nach sich zog. Die ganze Nation ließ wie im Wahn Ts, Es, Zs, Stangen und Quader fallen und ärgerte sich immens über das Teil, was einfach nicht kommen wollte. Schlußum: Gehört auf jede Festplatte.

Richtig niedlich sind dagegen doch die **Lemmings**, die, aus irgendwelchen Luken purzelnd, für reichlich Action sorgen. Jedem einzelnen dieser tapsenden und ziemlich dämlichen Viecher kann eine Eigenschaft zugeordnet werden, die den nachfolgenden Grünbehaarten den Weg durch und über allerlei Hindernisse freimacht. Mit Schwund



▲ **History Line - der Battle Isle Nachfolger**

WEEK-REPORT

VOLL TOLL...! HEUTE GIBT'S EINEN SCHÖNEN ABEND AM COMPUTER!



SO, SCHNELL MEIN LIEBLINGS-GAME LADEN! - 'SIM-EARTH'... ABSOLUT MEGA-SUPER!



DA IST MAN TOTAL DER CHEF ÜBER DIE GANZE ERDE.....!



JETZT MACH' ICH MICH ERSTMAL ZUM DIKTATOR UND DANN GIBT'S KRIEG.... (HE, HE!)



...IST SCHON IRRE... EIN RICHTIGES MACHTGEFÜHL! - SIND MIR ALLE AUSGELIEFERT! (HE, HE!)



HE, GABRIEL, ZIEH' DEN STECKER 'RAUS! - DAS SPIEL ÖDET MICH ECHT LANGSAM AN!



wird überall gerechnet, und so macht es auch häufig nichts aus, wenn einmal ein Winzling mit einem Popp in die Luft gejagt wird.

In die gleiche Bresche und bestimmt nicht minder große Wellen auf dem Markt schlägt übrigens auch **Humans**. Ein paar Steinzeitwillis müssen mit den wenigen High-Tech-Mitteln der damaligen Zeit (zum Beispiel ein Rad),



▲ **Populous II mit neuer Optik**

über einige Klippen gesteuert werden. Wie bei Lemmings gibt es auch hier um die 100 Level, die noch mit netten kleinen Gags aufgelockert werden. Nur im Trio geht es bei **Gobliins** durch die Level. Teamwork und Timing sind dabei extrem wichtig. Während einer dies macht, muß der andere etwas anderes machen. Dabei sind die Screens mit vielen guten Gags gespickt. Try and Error heißt die Devise. Die Ausführung für das Duo ist bereits im Werden und heißt: **Gobliins II**.

In einer anderen Sparte - ich nenne sie einfach den Bereich Schiebespielchen - gibt es viele gute Ideen aber relativ wenig Software. Zwei gute Schiebespielchen sind auf jeden Fall **Stone Age** und **Push Over**. In Stone Age muß man versuchen, den kleinen hilflosen Dino zum Ausgang zu bringen, indem man Plattformen in die richtige Stellung verschiebt - also den Spieler mit vielen Was passiert-dann-Fragen quält. Ähnlich auch bei Push Over, nur, daß dort ein paar Dominosteine mit unterschiedlichen Eigenschaften in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen, damit alle der Reihe nach umfallen.

Gänzlich in eine andere Richtung gehen **Floor 13**, **Rasender Reporter** und **Einmal Kanzler sein**. Dort kommt man nur mit den richtigen Entscheidungen zur richtigen Zeit und am richtigen Ort zum richtigen Ergebnis. Ob nun als Sensationsreporter, Detektiv

oder Kanzler, das Leben ist kein Zuckerschlecken, und Rückschläge sind das schon Alltagsschicksal.

Mit Problemlösungen darf man sich noch bei **Global Conquest** herumschlagen. Bei diesem Umweltspiel dürfen die Fehler der Erde vermieden werden. Städteplanung, Energiehaushalt, Klima, Versorgung und so weiter hinterlassen einigen Stoff für Spekulationen zum Thema Gegenwart.

Brett im Kopf

In der letzten Kategorie ist es in den vergangenen Jahren immer stiller geworden. Bleibt da die Frage, ob das klassische Brettspiel auf dem Computer ausgespielt hat?



▲ **Gobliins: Gags und Gehirnerweicher**

Die wenigen Schachumsetzungen, die es derzeit auf dem Markt gibt, sind zwar für Anfänger ordentlich schwer, bieten aber für Profis wenig Gelegenheit, sich auszutoben. Die Spitze ist immer noch **Chessmaster 3000**, der mit guter Grafik, passabler Spielstärke und zahlreichen Optionen den Anforderungen von Anfängern und Profis am ehesten gerecht wird. Ganz abzuraten ist den ernsthaften Spielern von **Battlechess**, einer zwar nett animierten Schachversion, die aber spielerisch unter dem Durchschnitt bleibt. Beim **Backgammon** hat sich bis jetzt trotz einfacher Regeln nicht so viel Berauschendes getan, so daß Anhänger des Spiels auf ihr menschliches Gegenüber verzichten wollen. **Hong Kong Mah Jongg Pro** bietet den Chinesischen Steinchenlegern ganz ordentlich Optionen und ist eines der besseren Umsetzungen in dieser Sparte. Für die Leute, die vor jahrelangem



▲ **Humans: Knobelspaß pur**

Regellernen nicht zurückschrecken, könnte es bei der ganz ordentlichen Umsetzung von **GO** einige Entspannung geben.

Ein Brettspiel, das sich bis jetzt noch nicht so richtig durchgesetzt hat, ist jetzt auf dem Vormarsch als Computergame mit Namen **Ragnarok**. In einer Mischung aus Dame und Schach müssen auf dem Brett Steine eingeklebt werden. Fürs Auge gibt es ein paar kleine Schlachtanimationen gratis. Auf jeden Fall ein Spiel für Experten. Blicke da noch **Stratego**, das schon vom Namen klarstellt, zu welcher Sparte es sich zugehörig fühlt und jedem Strategen eigentlich ein Begriff sein müßte.

Das waren also im Schnelldurchlauf die Strategiespiele, die sich in diesem unseren Lande einen Namen gemacht haben. Klar, der Markt ist groß und das eine oder andere Game ist unter die Gut-Schlecht-Grenze gefallen, aber ein Komplettwerk könnte dem Stasi-Archiv (Luxusausgabe) ernsthafte Konkurrenz machen. □

Marcus Höfer





BAZAR

... macht das Unmögliche noch preiswerter

PC-Sport-Pack

Enthält TV Sports
Basketball, TV Sports
Football & TV Sports
Boxing

Der Preis?

Unglaubliche (PC 5,25")

99,-



Buck Rogers-Pack

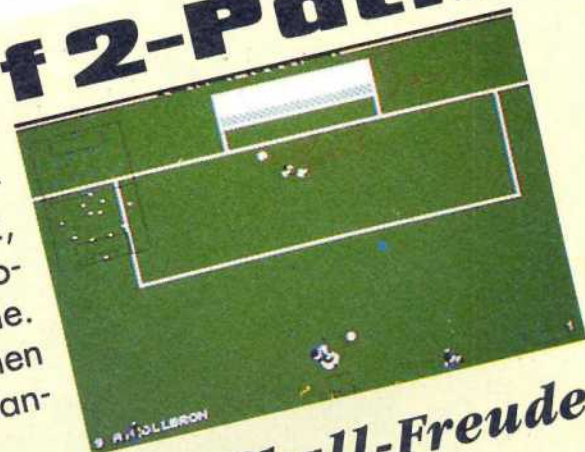


Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspielen kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.



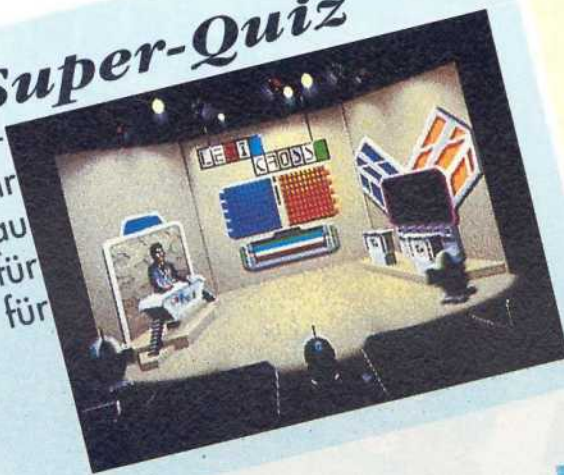
Amiga **59,95**

Fußball-Freude

Lexicross Das Super-Quiz

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**



Jetzt zugreifen!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!** oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! "Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen "Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**



EA-Shirt

Electronic Arts - das T-Shirt!
Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**



Vorderseite



Rückseite

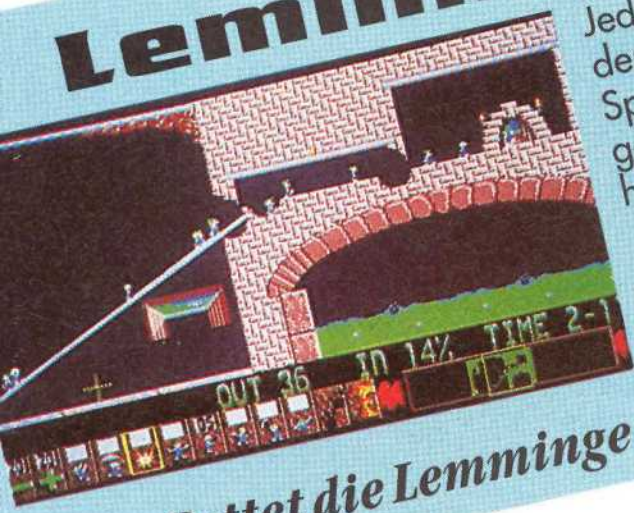
Turrican-Shirt!

Die ultimative Fan-Wear!
Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**



Lemmings



Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Rettet die Lemminge! Amiga **39,95**



Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Pulse ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128DI)

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis



MegaLoMania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang



Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gib't's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

ELECTRONIC ARTS®

nur **79,95**

Bard's Tale Trilogy

PC (5,25") nur **49,95**

PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force. nur **99,-**

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

- Monster Business (Amiga/ST) **29,95**
- Lethal Express (Amiga/ST) **29,95**
- Loopz (Amiga) **29,95**
- BlackOut (Amiga, Atari ST, PC 3,5"/5,25") **49,95**
- Super Off Road (C64, Atari ST, Amiga) **49,95**
- Masterblazer (PC 3,5"/5,25", Atari ST) **24,95**
- Turrican (ST) **19,95**
- M.U.D.S (PC 3,5"/5,25") **24,95**
- Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) **25,-**

Amiga-Sound-Edition-CD

Mit den Songs aus dem CD-Pur-Musikwettbewerb! nur **21,-**

Lucasfilm-Koffer

Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber! Amiga & PC 3,5" **99,-**



Virgin-Pack

PC: Realms (3,5") & Supremacy (5,25")

nur **49,95**

Amiga: Wonderland & Realms **39,95**



U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!
NCC-1701-A fürs Regal!

Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!
Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!



Vorderseite

Rückseite

nur XL, nur **28,95**

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA SOUNDTRACK



Chris Hülsbeck's neue CD!

soundtrack

APIDYA Soundtrack:		
1. INTRODUCTION :	Apidya Theme	5:14
2. LEVEL 1 :	War At Meadow's Edge	4:41
3. LEVEL 2 :	The Pond	4:37
4. LEVEL 3 :	Sewer's Blast	4:24
5. LEVEL 4 :	Techno Party	5:18
6. LEVEL 5 :	Boss Panic	4:06
7. CREDITS :	Credits (Chris Hülsbeck)	6:01
8. HISCORE :	Game Over	4:41
Special Bonus Tracks:		
9. DEVOTION :	Crazy Lover	4:55
10. POINT ONE :	Trip Like That (The New The Gals Feaked Out)	4:15
11. OVERDUB :	Freedom Is Indivisible (Kobayashi Gaki)	6:45
12. 3RD DIMENSION :	Breakout (Kobayashi Gaki)	5:06
13. MERLAND :	Theme From Merland	6:01
Excerpt from 'Das Schwarze Auge':		
14. DAS SCHWARZE AUGE : Blade Of Fate		6:26
Total playing time:		73:19

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke - nicht nur von Chris. Über 70 Minuten feinsten Musik!

nur **24,95**

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR **23,95** DM

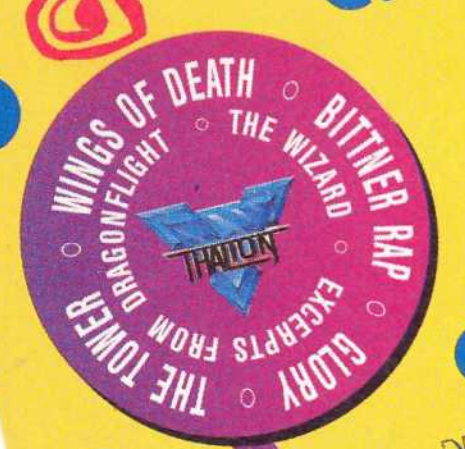


Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5



JOCHEN HIPPEL

Give it a try
CD



NUR **16,95** DM



Produced by THALION-Software G.m.b.H.

Factor 5-Shirt

Denn Sie wissen, was sie tun...
Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

26,95

PC-Sound-Pack 1

nur **249,-**

enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

PC-Sound-Pack 2

nur **149,-**

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

Ultima V (C64) **49,95**

ASM-Fantasy-Hit-Collection

Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

69,95



Well
come
to
the



Jungle

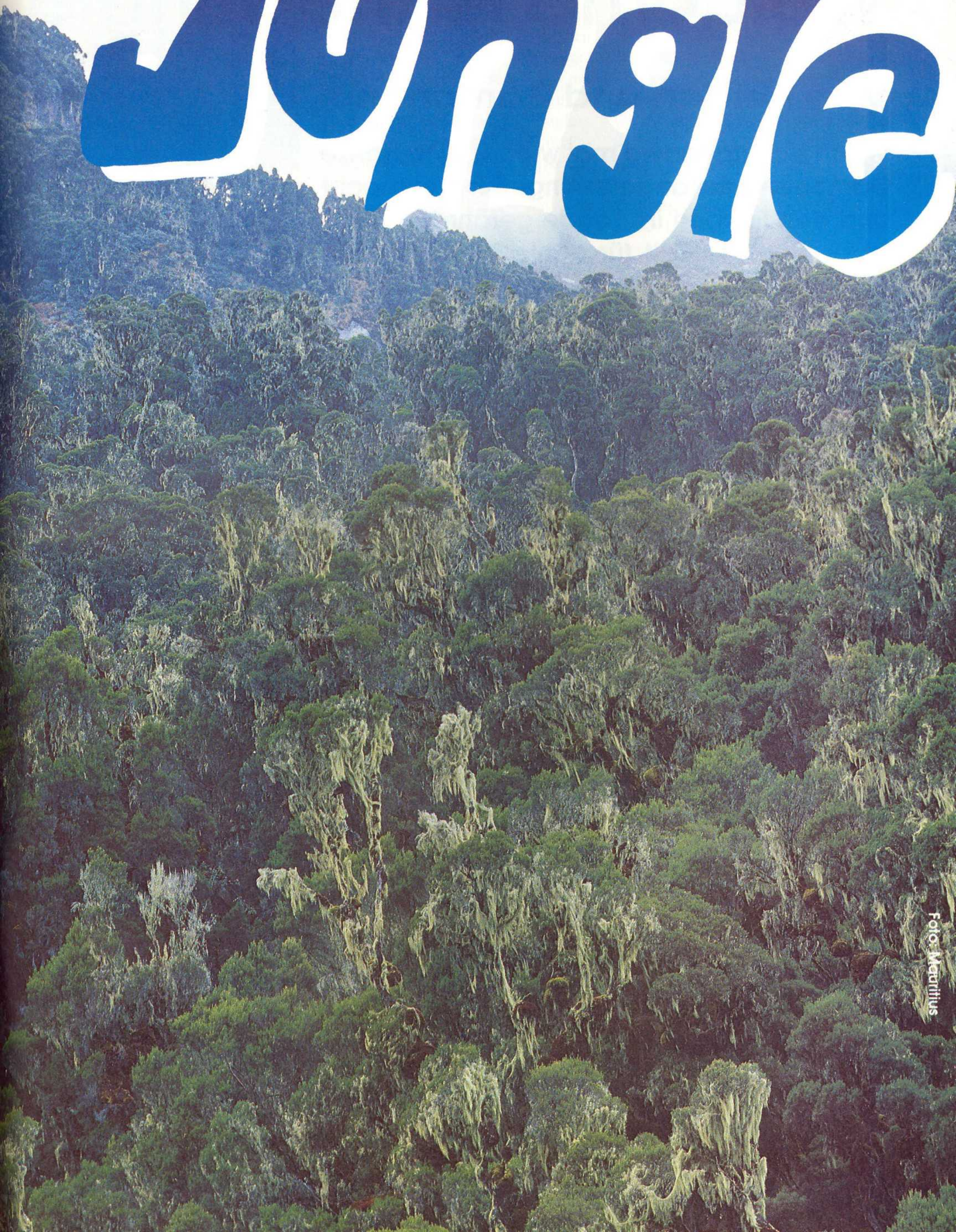


Foto: Maurizio

Welcome to the Jungle

Von Helden und Dämonen

Wenn sich irgendwo mal wieder eine Horde Dämonen oder anderes Ungetier breitmacht und den Frieden im Lande gefährdet, dann ist es höchste Zeit für echte Helden, ihren Rucksack zu packen und sich auf den Weg zu machen, dem Bösen Einhalt zu gebieten. Genügend Erfahrung sollten sie ja haben - insbesondere jener Held, dessen neuestes Abenteuer wir uns jetzt anschauen...

In 'Quest For Glory I - So You Want To Be a Hero' kam unser Held gerade von der "Schule für Abenteurer" und suchte im Land von Spielburg nach seinen ersten Abenteuern. Er befreite die Stadt Spielburg von der Belagerung durch Räuber, rettete die Tochter und den Sohn des Barons Stefan von Spielburg und vertrieb die böse Hexe Baba Yaga aus ihrem Domizil in der Nähe von Spielburg. In 'Quest For Glory II - Trial By Fire' besiegte er die verschiedenen Elemente, welche die Stadt Shaper zerstören wollten. In der Stadt Raseir nahm er den Kampf gegen den bösen Zauberer Ad Avis auf und wurde nach seinem glorreichen Sieg vom Sultan des Reiches Shaper adoptiert. Zusammen mit dem Löwenmenschen Rakeesh, der Kriegerin Uhura und deren Sohn Simba macht er sich in seinem neuesten Abenteuer auf den Weg nach East Frania, um Rakeesh und seiner Lebensgefährtin Kreasha bei der Rettung des Friedens in deren Heimat zu helfen.

Adventurefreunde, die einen der ersten beiden Teile der Serie schon gespielt haben, können ihren Helden als Datei importieren und die bereits erlernten Fähigkeiten bzw. Leistungs-

punkte übernehmen. (Dies bringt vor allem Vorteile für gemischte Charaktere, die also in den Vorgängern eine Doppel- oder gar Dreifach-Karriere eingeschlagen haben - die Verteilung der 'freien' Punkte legt bei einer Neuschaffung doch arge Beschränkungen für Multi-Talente auf. Außerdem

beherrscht ein neu geschaffener Kämpfer oder Dieb, der noch über Magie verfügen soll, nicht alle Zaubersprüche, die ein reiner Magier besitzen würde. Doch sollte es sich bei den importierten Typen um wirklich fähige Leute handeln, denn die Einstiegswerte mancher Eigenschaften im dritten Teil sind teilweise höher als die, die man im zweiten Teil unbedingt brauchte, um sich gerade so durchzumogeln.)

Interessant ist es auch, einen 'Paladin'-Charakter aus 'Quest For Glory 2' zu importieren, da dieser Charakter nicht geschaffen werden kann. Dem Einsteiger in die 'Quest For Glory'-Serie bieten sich drei Charaktere zur Wahl: Der Fighter, der Magier und der Dieb. Jeder einzelne Charakter hat seine Vor- und Nachteile. So können Fighter beispielsweise schnell und effizient Monster besiegen, aber nicht auf Zehenspitzen durch die Nacht schleichen. Magier können mit Zaubersprüchen zwar Berge versetzen,



▲ Die Qual der Wahl



▲ Ein Blick in die Kristallkugel



▲ Willkommen in Tarna

aber keine Saurierhorden töten. Diebe sind die wahren Meister der Nacht, haben es aber nicht leicht, sich gegen Gewalt und Magie durchzusetzen.

Ich habe für diesen Lösungsweg den Fighter gewählt, da 'Quest For Glory 3' im Gegensatz zu seinen Vorgängern neben beinharten Puzzles auch harte Gegner liefert, und der Fighter in dieser Beziehung einfach die besseren Karten hat. Die Vorgaben zum Lösen der einzelnen Puzzles sind ähnlich, doch werden andere Charaktere den ihren speziellen Fähigkeiten angepaßten Lösungsweg wählen - und dem Spieler steht es selbstverständlich frei, mit anderen Charakteren nach Alternativen zu forschen...

Trouble in Tarna

Zu Beginn des Abenteuers reist unser Freund nach der Verabschiedung durch den Adoptivvater durch ein Zeittor nach Tarna, der Hauptstadt des Landes der Linotauren und Mittelpunkt von East Frania. In diesem Land gehen merkwürdige Dinge vor sich: Dämonen aus der Vergangenheit

bemächtigen sich der Menschen des Landes und stiften Unfrieden. Die Simbani erklären den Leopardenmenschlichen Krieg, die Leopardenmenschen greifen jeden an, der den Dschungel betritt. Die Linotauren sollen sich mit den Simbani verbrüdern, um gegen die Leopardenmenschen zu kämpfen. Rakeesh, Ex-König von Tarna und Paladin in Shapeir, hat es sich zur Aufgabe gemacht, die verschiedenen Stämme wieder zu befrieden und den Krieg zu vermeiden, indem er die Ursachen des Übels aufklärt. Hier kommt unser Held ins Spiel: Mit seinen Kräften soll er zur Vermeidung des Krieges beitragen und den 'wahren' Gegner aufspüren und bekämpfen.

Die Stadt Tarna ist in zwei Bezirke eingeteilt: Den Bezirk der Linotauren und den Bezirk der Menschen. Uns interessiert natürlich der Bezirk der Menschen, der Stadtteil der Linotauren bleibt uns sowieso versperrt. Im Tempelbereich befinden sich der Beratungssaal, die Apotheke, die Räume von Zauberin Kreasha, der Tempel der Linotaurengöttin Sekmeth und das Gasthaus der Stadt Tarna. Im unteren Teil der Stadt findet sich der Basar, der mit seinen zahlreichen Ständen zum Einkaufsbummel einlädt.

Let's Go Shopping...

Gesagt, getan. Nach einem informativen Gespräch mit Kreasha und Rakeesh, die man im Laufe des Spiels übrigens ab und zu mal besuchen sollte, begibt sich unser Held zum Basar. Im oberen linken Teil des Basar kann er sein Geld wechseln. Den Dieb dort sollte er verfolgen. Das gibt Punkte zur Ehre und verhilft ihm auf Anhieb zu einem guten Ruf in Tarna. Nach der Verhandlung geht der Einkaufsbummel weiter: Er kauft beim Gemischtwarenhändler **zwei Wasserschläuche**, beim Obsthändler ein paar **Früchte**, beim Ramschladen eine **Zündeldose**, beim Waffenhändler einen **wertvollen Dolch** und einen **wertvollen Speer**, bei der alten Frau ein paar **Haarperlen**, bei der netten Frau im Süden des Basars eine **Robe**, beim

Seilmacher ein **Seil**, ein paar **Fische** als Aufbesserung für die Rationen und etwas **Honig**, um später den Honigvogel anzulocken. Beim Apotheker kann er **Pillen** zur Heilung, zur Stärkung und zur Auffrischung des magischen Karmas kaufen. Die **Dispel Potion**, die der Apotheker in unserem Auftrag und unter Zugabe einiger Zutaten herstellen kann, sollte man zweifach vorrätig haben. Das **Gegengift gegen Schlangenbisse** sollte ein Held auch immer bei sich tragen, um nicht nach einem langen, durchkämpften Tag seinen letzten Atemzug zu tun.

Wenn unser Held den Dieb trifft, kann er ihm durch die Gabe von Rationen, Fisch oder Trockenfleisch helfen. Das zahlt sich besonders zum Spielende aus. Die ersten zwei Tage sollte sich der Held in der Nähe von Tarna aufhalten, die oben beschriebenen Besorgungen tätigen, den Tempel besuchen und mit vielen Monstern vor den Toren der Stadt kämpfen, um die Health- und Staminawerte zu steigern. Wer Lust hat, kann auch im Gasthof mit der Bedienung flirten und fremdartige Speisen zu sich nehmen. Dies ist vor allem dann zu empfehlen, wenn man hungrig ist und das nötige Kleingeld in der Tasche fehlt. Dann wird das Essen genauso wie das Zimmer der Magierin Kreasha berechnet. Man sollte auch nicht versäumen, dem Katta auf dem Basar den **Brief aus Shapeir** zu geben, denn das steigert die Ehrenpunkte. Die **Leoparden-Schnitzerei** erweist sich im übrigen als gutes Freundschaftsgeschenk und sollte beim Katta erworben werden. Auf dem Zimmer steht eine Holztruhe, in der man überschüssiges Gepäck verstauen kann.

Kleine Monsterkunde

Hier noch ein paar Tips zum Kampf mit den verschiedenen Bestien: Bevor unser Held in den Nahkampf geht, sollte er den Gegner vorher immer ein bißchen schwächen, damit der Kampf sich nicht in die Länge zieht und wertvolle Hitpoints kostet. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man benutzt die Magie, die man am Anfang



▲ Alles klar auf dem Bazar

eingetragen hat, oder man wirft mit **kleinen Steinen**, die man am Wegesrand einsammeln kann, und die nach ausgiebigem Training eine gute Ergänzung zum Schwert sein können. Nach gewonnener Schlacht sollte man den toten Gegner untersuchen, denn es finden sich meistens ein paar Goldstücke oder eine kostbare Hinterlassenschaft des Gegners.

Abenteuer in der Savanne

Im Tempel der Sekmeth bekommt man die Aufgabe gestellt, das **Gem of the Guardian** beizubringen, um im Anschluß daran bewertet zu werden. Das **Gem** bekommt man vom **Wächter des Lebensbaumes**, der auf der Hälfte des Stammes in einer Höhle wohnt. Der Baum des Lebens befindet

sich am Anfang des Dschungels, zwei Bilder links von Tarna. Es empfiehlt sich, nicht gierig zu sein und mehr als einen Edelstein zu nehmen, da man sonst recht schnell sein Leben aushaucht. In der Krone des Baumes findet sich eine Art Altar. Dort sollte man eine Wasserflasche mit dem Wasser vom **Quell des Friedens** entleeren, um ein Geschenk zu bekommen, das man zur Erstellung der **Dispel Potion** braucht. Der Quell des Friedens befindet sich südlich vom Dorf der Simbani und ist übrigens sehr gut dazu geeignet, in der Nacht eine sichere Rast einzulegen. Mit dem **Gem of the Guardian** begibt man sich nun wieder zum Tempel von Sekmeth, wo man sich dem Ritual der Einschätzung durch Sekmeth unterziehen muß. Unser Held beantwortet einfach alle Fragen mit Ehrenhaftigkeit, und er hat auch diese Prüfung bestanden. Das gibt Bonuspunkte in Sachen Ehre und hilft außerdem bei der Kommunikation mit den Bewohnern von Tarna, wie man an den Reaktionen der Bedienung im Gasthaus unschwer feststellen kann.

Den **Honigvogel** findet man südöstlich von Tarna, wenn man den Honig im Inventar hat. Am Bienenstamm muß man den **Honig** ausgießen, der Vogel verliert dann eine **Feder**, die man beim Apotheker in reichlich **Heilpillen** eintauschen kann.

Südwestlich von Tarna befinden sich die **Venemous Vines**. Deren Frucht, ein Bestandteil der **Dispel Potion**, kann vom Fighter nur durch ein Zeichen der Hilfsbereitschaft erworben werden. Wenn man zum ersten mal diesen Ort betritt, wird dort ein Flugmeerschweinchen von einer Pflanze angegriffen. Ein Steinwurf (*oder alternativ ein dezenter Flame Dart*), und das Flugmeerschweinchen kommt frei und erweist sich, wenn man den Ort nochmals in der Nacht aufsucht, als treuer Freund und Wohltäter. Neben einem **wundersamen Stein** erhalten wir von ihm besagte **Frucht**.

Am dritten Tag, nachdem man den heiligen Friedenseid geleistet hat und die eigene Ehre auf dem Spiel steht, machen sich Rakeesh und unser Held schließlich auf den Weg zum Dorf der

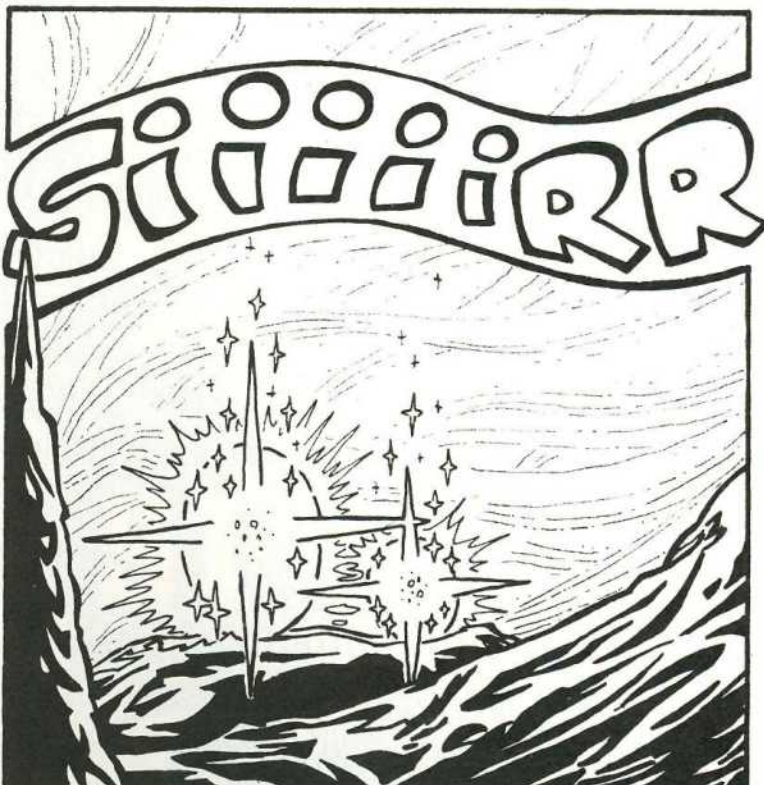


▲ Immer feste druff!!!



STERNZEIT:
17524.7

DIE H.R. LUCKY STAR
UMKREIST DEN ORBIT
VON CREOMORTIA VII.
EIN PLANET, AUF DEM
STÜRME VON KOSMISCH-
ER STÄRKE TOBEN...



WOAH! WAS FÜR
EIN INFERNO!



IN ORDNUNG! ICH GEHE DA RUNTER
UND DU VERSUCHST, DIE ANHÖHE
DORT ZU ERREICHEN! ALLES KLAR?



HE, ZIGGY,
ALLES IN ORDNUNG?

HEY!



ABER KLAR IST ALLES
IN ORDNUNG, STEVIE!

WAR NUR
GERADE ETWAS
BESCHÄFTIGT...

Simbani. (Die anfängliche Sammelarbeit kann notfalls auch etwas später erledigt werden, dann hat man mit dem Dorf der Simbani eine zusätzliche Rastmöglichkeit. Anmerkung des Redakteurs: Vorsicht, wenn man sich nachts im Dorf herumtreibt, kann es zu einem Absturz kommen. Mir ist es jedenfalls einmal passiert, daß ich nachts in irgendeine Versammlung der Dorfbewohner gestolpert bin und anschließend bewegungsunfähig war. Weiterhin trat ein Absturz auf, als nach dem Psychotest in der Taverne abgespeichert werden sollte. Diese Fehler treten jedoch nicht regelmäßig auf, vielleicht hatte ich nur Pech...)

Das Dorf der Simbani

Rakeesh und unser Held erklären dem Laibon, dem Herrscher der Simbani, den Sinn ihrer Mission. Der Laibon ist von der Idee des Friedens nicht gerade begeistert, denn die Leopardmenschen werden von den Simbani als ihre Feinde bekämpft. Angeblich sollen die Leopardmenschen den **heiligen Speer** der Simbani gestohlen haben. Fakt ist, daß der Laibon im Besitz der **Zaubertrommel** der Leopard-

denmenschen ist. Diese Trommel zu den Leopardmenschen zurück zu bringen, ist der erste Weg zur Friedensstiftung, doch so einfach es klingt, ist es nicht. Nur ein Krieger des Stammes der Simbani kann in dieser Richtung etwas erreichen.

Nachdem Rakeesh sich am nächsten Tag verabschiedet hat, fängt unser Held an, zu trainieren. Speerwerfen, Balancieren und Brückenhangeln sind die verschiedenen Disziplinen, die er perfekt beherrschen muß. Um die nötige Kraft und Leistungsfähigkeit zu erlangen, empfiehlt sich zwischendurch der Abstecher in die Savanne oder den Dschungel, um im Kampf gegen diverse Monster die Punktzahlen zu steigern. Als Dopingmittel seien hierbei **Healing Pills** und das **Wasser vom Quell des Friedens** empfohlen. Das Wasser stellt die gesamte Stamina wieder her. Der Händler in Tarna versorgt unseren Held gerne mit weiteren Wasserflaschen, die man jederzeit am Quell des Friedens nachfüllen kann. Die Kriegerin Uhura, die uns schon in Shapeir beim Workout geholfen hat, leistet uns auch hier wieder gute Hilfe. Mit ihren Tips und Tricks, ihrer Ermutigung und ihrem körperlichen Einsatz bringt sie unse-

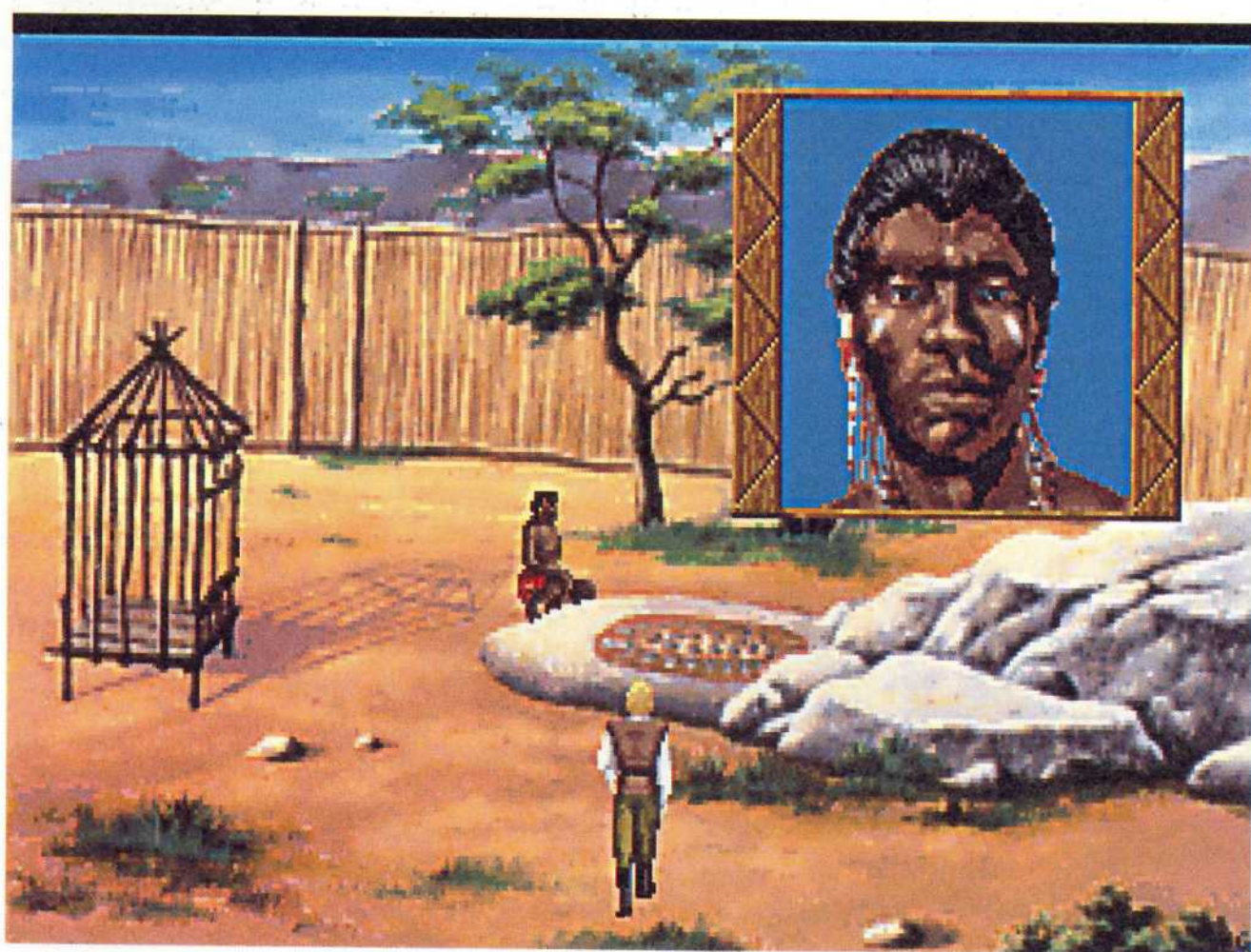
ren Helden auf das Maximum seiner Leistungsfähigkeit.

Kleiner Tip am Rande: Nur den hartgesottenen Action-Freunden kann ich empfehlen, den Skill-Schieber bei den Optionen ganz hoch zu setzen, da dann sowohl die Kämpfe mit den Monstern als auch die Aufnahmeprüfung in echte Arbeit ausarten. Ansonsten tut es auch die mittlere Einstellung, denn sie läßt auch keine Langeweile aufkommen. Für Einsteiger oder Puzzle-Puristen wird die untere Einstellung empfohlen: Das Training, die Monsterkämpfe und auch die Aufnahmeprüfung sind ein Klacks, aber es geht eine Menge Spielspaß verloren.

Die Reifeprüfung

Hinter der Hütte des Laibon kann man von Yesufu das Awari-Spiel lernen und sich ab und zu damit die Zeit vertreiben. Die Spielregeln werden im Spiel erklärt, beim Awari kann man seine Intelligenzpunkte (*im Spiel und auch so*) aufbessern. Man kann sich dort auch mit Yesufu anfreunden, was im weiteren Spielverlauf von großem Nutzen sein kann. Der Käfig hinter der Hütte des Laibon ist zu Anfang leer. Wenn eine Leopardenfrau darin sitzt, kann man sie mit der **Dispel Potion** zurückverwandeln und sie mittels Geschenken von seinem guten Willen überzeugen. Als nützlich erweisen sich der **Haarschmuck (Beads)**, die **Leopardenschnitzerei** und ein **wertvoller Dolch** vom Basar in Tarna. Die Tür zum Käfig kann man erst öffnen, wenn man die Aufnahmeprüfung bestanden und beim Laibon den Brautpreis gezahlt hat. Der Brautpreis wird vom Laibon festgesetzt, die nötigen Gegenstände kann man auf dem Basar von Tarna erwerben. Keine Panik, wenn die Leopardenfrau nach dem Öffnen des Käfigs verschwindet; wenn man sich intelligent und freundlich genug angestellt hat, wird man sie wiedersehen.

Als Zeichen der Bereitschaft zur Aufnahmeprüfung gibt man dem Laibon das **abgeschlagene Horn eines Kampfsauriers**. Während des Wett-

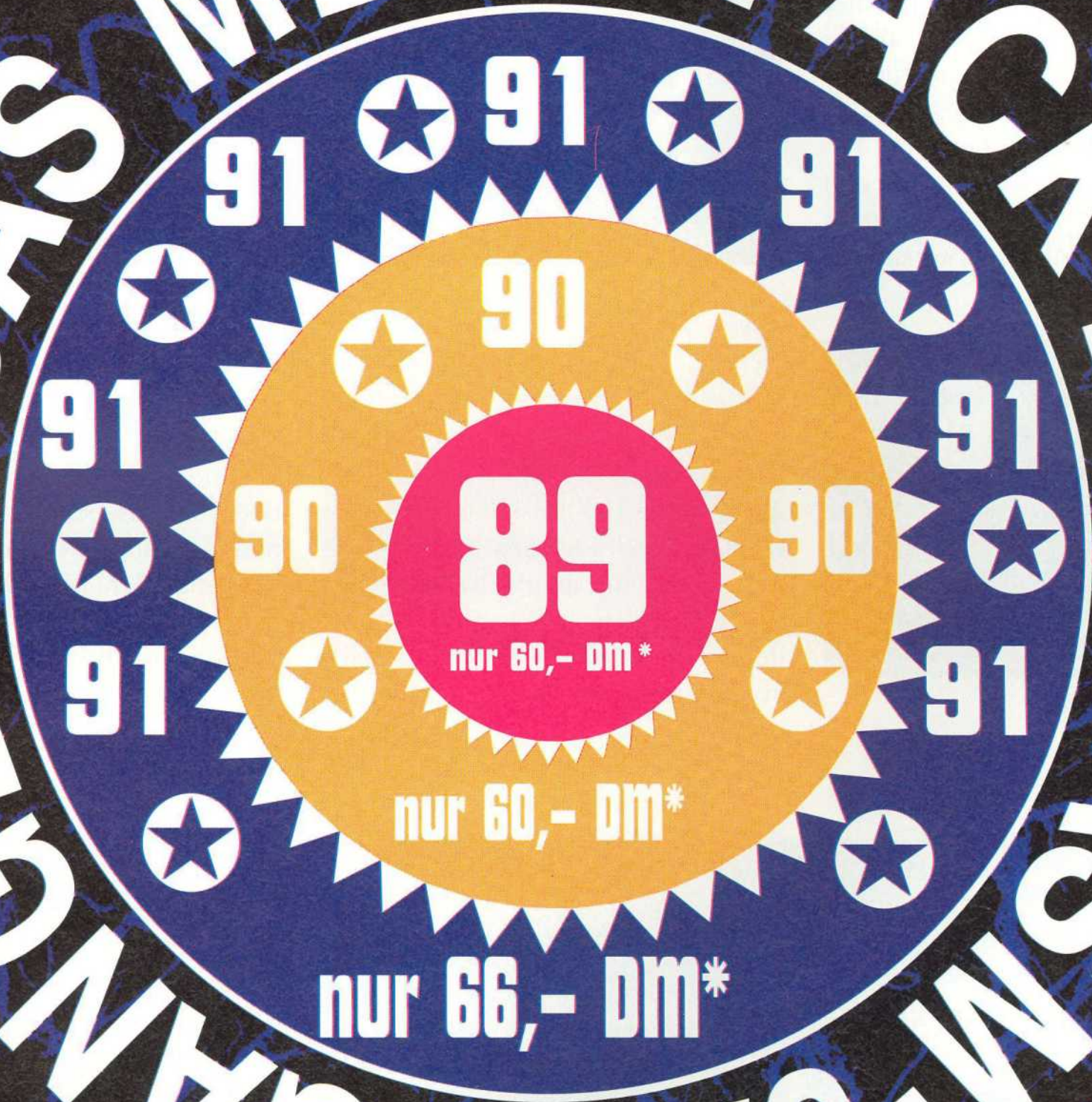


▲ Dörfliche Idylle ...

**Absolut
cooler
Sonderpreis!**

Bitte Bestellkarte benutzen

**DAS MEGA-PACK
DER
JAHRES-SAMMELORDNER**



* nur solange
der Vorrat
reicht!!!

**inkl.
1 Sammelordner**

Bitte Bestellkarte benutzen



bewerbs gilt es, weniger Schritte als Yesufu zur Lösung des gestellten Aufgaben zu brauchen. Als es galt, den Ring vom Baum zu holen, habe ich einfach das gleiche wie Yesufu getan. Bei der zweiten Aufgabe, dem Ring im Dornenbusch, kann man gewinnen, indem man die Hecke mit der Zündelbox einfach niederbrennt und den Ring nimmt. Man kann auch den hohlen Baumstamm durch die Hecke schieben und darüber klettern. Das Wettrennen ist nicht so wichtig. Hier gilt es nur, Yesufus Fuß aus der Falle zu befreien und so seine Ehrenhaftigkeit zu beweisen. Als vierte Aufgabe gilt es, das Speerwerfen gegen feste und bewegliche Ziele zu gewinnen. Bei den beweglichen Zielen sollte man immer etwas vorhalten, um das Ziel zu tref-



▲ *Das Dorf der Simbani*



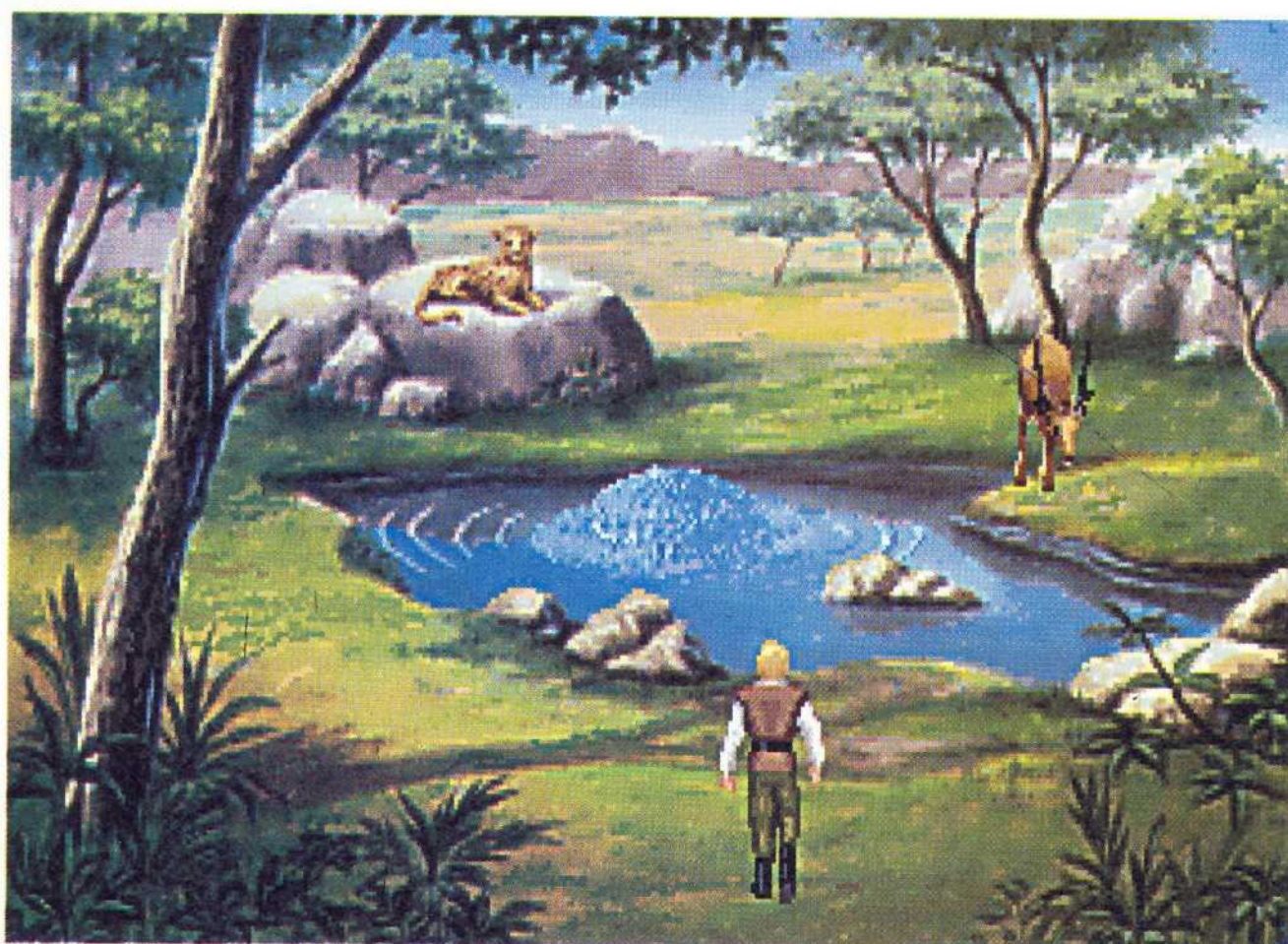
▲ *Auf zu neuen Taten*

fen. Die letzte Aufgabe besteht darin, auf der Brücke gegen Yesufu zu bestehen. Nach all den Stunden des Trainings sollte das unserem Held nun nicht mehr schwerfallen. Als Preis sollte man sich die **magische Trommel** der Leopardmenschen wünschen, denn den Vorschlag einer Friedenskonferenz will der Laibon nicht annehmen.

Die Leopardmenschen

Nun gilt es, die Leopardenfrau wie oben beschrieben für sich zu gewinnen, den Brautpreis zu bezahlen und die Leopardenfrau freizulassen. Sollte man bis dato noch nicht den Dschungel durchforstet haben, gilt es nun, Manu, den Affen zu finden und aus der Falle zu befreien. Damit hat man einen Freund im Dschungel, der einem später auf der Suche nach der verlassenen Stadt weiterhelfen kann. Manu ist auch empfänglich für **frische Früchte** und wird sich schon bald dafür erkenntlich zeigen.

Wenn man in Richtung Wasserfall geht, trifft man irgendwann auf die Leopardenfrau, die man im Simbani-Dorf freigelassen hat. Nachdem man ihr den Sachverhalt und den Sinn der Friedensmission erklärt hat, bringt sie unseren Helden zum Dorf der Leopardmenschen. Dort angekommen spricht unser Held von Romantik und handelt auch danach. Man kann nun beobachten, wie sich die Bewohner des Dorfes in Leoparden verwandeln. Dem Anführer der Leopardmenschen erklärt man, warum man unterwegs in Sachen Frieden ist und gibt ihm als ein Zeichen desselben die **magische Trommel**. Davon so angetan,



▲ *Oase des Friedens*

händigt er uns den **heiligen Speer** der Simbani aus, den ein Simbani-Krieger dort vergessen hat, als er die Trommel stahl. Die ganze Fehde basiert also auf einem Mißverständnis.

Mit dem Speer kann unser Held nun auch die Simbani zur Teilnahme an der Friedenskonferenz bewegen.

Doch auf dieser Konferenz tötet ein Dämon in Form eines Leopardemenschen den Laibon der Simbani, worauf diese nun offiziell den Krieg erklären. Als sogenannte letzte Rettung schickt Rakeesh uns nun auf den Plan, um die verlorene Stadt jenseits des Wasserfalls zu finden und den Herr der Dämonen zu finden und zu bezwingen.

Der Weg zur verlorenen Stadt

Unser Held begibt sich einfach in den Dschungel und sucht nach seinem Freund, dem Affen Manu. Manu bringt uns zur Affenstadt, und statt dort den Rest des Heldenlebens in Muße zu fristen, überreden wir die Affen, uns den Weg zur verlorenen Stadt zu zeigen. Am Wasserfall treffen wir auf einen Dämonenwurm, der aber für einen Fighter unseres Schlages kein großes Hindernis bedeutet. Manu möchte seinen treuen Freund nicht verlieren,

doch nach endlosen Diskussionen bringt er uns endlich zur verlorenen Stadt.

So verloren ist diese Stadt nicht: Steinzeitmenschen patrouillieren die Umgebung, und sollte man nicht auf der Suche nach neuen Trainingsgelegenheiten sein, macht man sich auf die Suche nach einem Eingang. Den finden wir prompt in Form einer Tür mit der Gravur eines Hundemenschen. Der **Stein von den Venemous Vines** dient hier vorzüglich als Schlüssel. Die zwei Dämonen in der Halle sind kein großes Hindernis, und schon bald schreiten wir durch die Tür mit dem Totenkopf. Dort finden wir Reshaka, die Tochter von Rakeesh und Kreesha. Leider hat der unheilvolle Oberdämon sie in einen Linotauren-Dämon ver-



▲ *Hat sich wer verlaufen?*



▲ *Auf zur Verlorenen Stadt...*

wandelt. Doch statt sie zu töten, machen wir den Zauber mit einer **Dispel Potion** rückgängig.

Showdown

Nun treten unsere Freunde Rakeesh, Yesufu, Manu, der Dieb aus Tarna und die Tochter des Leopardenhäuptlings durch ein magisches Portal, um uns im Kampf gegen das Böse beizustehen. Im folgenden Kampf tritt ein jeder gegen sein dämonisches Spiegelbild an. Im rettenden Augenblick kommt uns der Ex-Dieb zu Hilfe und befreit uns von unserem "Alter Ego". Nun haben wir Zeit, uns gegen den bösen Oberdämon zur Wehr zu setzen. In einem kurzen Zweikampf erledigen wir den Gargoyle, worauf dieser wieder zu Stein wird. Umgetreten gibt dieser übrigens eine gute Brücke ab. Mit dem **heiligen Speer** der Simbani schicken wir den Oberdämon zurück durch den Gateway in eine andere Dimension. Unser **magisches Schild** nehmen wir als Schutz gegen seine dämonischen Zaubersprüche. Da es sich gut bewährt hat, benutzen wir es auch, um den **Dämonenstein** ins Gateway zu befördern und damit die Verbindung zu unserer Dimension abubrechen. So hat unser Held nach Spielburg und Shapir auch das Land Tarna vor dem sicheren Untergang gerettet.

Wieder zurück bei den Freunden, lassen wir uns gebührend feiern. Die Simbani und Leopardemenschen sind durch die Hochzeit der Junior-Häuptlinge friedlich vereint, und die Linotauren müssen nun nicht mehr eingreifen. Somit wäre die Ehre Rakeesh's als auch die unsrige gerettet.

Doch die Freude ist nicht von langer Dauer: Unseren Helden überfallen krampfartige Zuckungen und er verliert die Kontrolle über sich. Wird er sie wiedergewinnen? Haben Baba Yaga und Ad Avis einen teuflischen Plan ausgeheckt, unseren Helden endgültig zu vernichten? Wir werden es erfahren, in 'Quest For Glory 4 - Shadows of Darkness'... □

Jens Kiel/man

Jäger

★ ★ ★ ★ Streiß ★ ★ ★ ★

der

★ ★ ★ ★ zwischen ★ ★ ★ ★

verlorenen

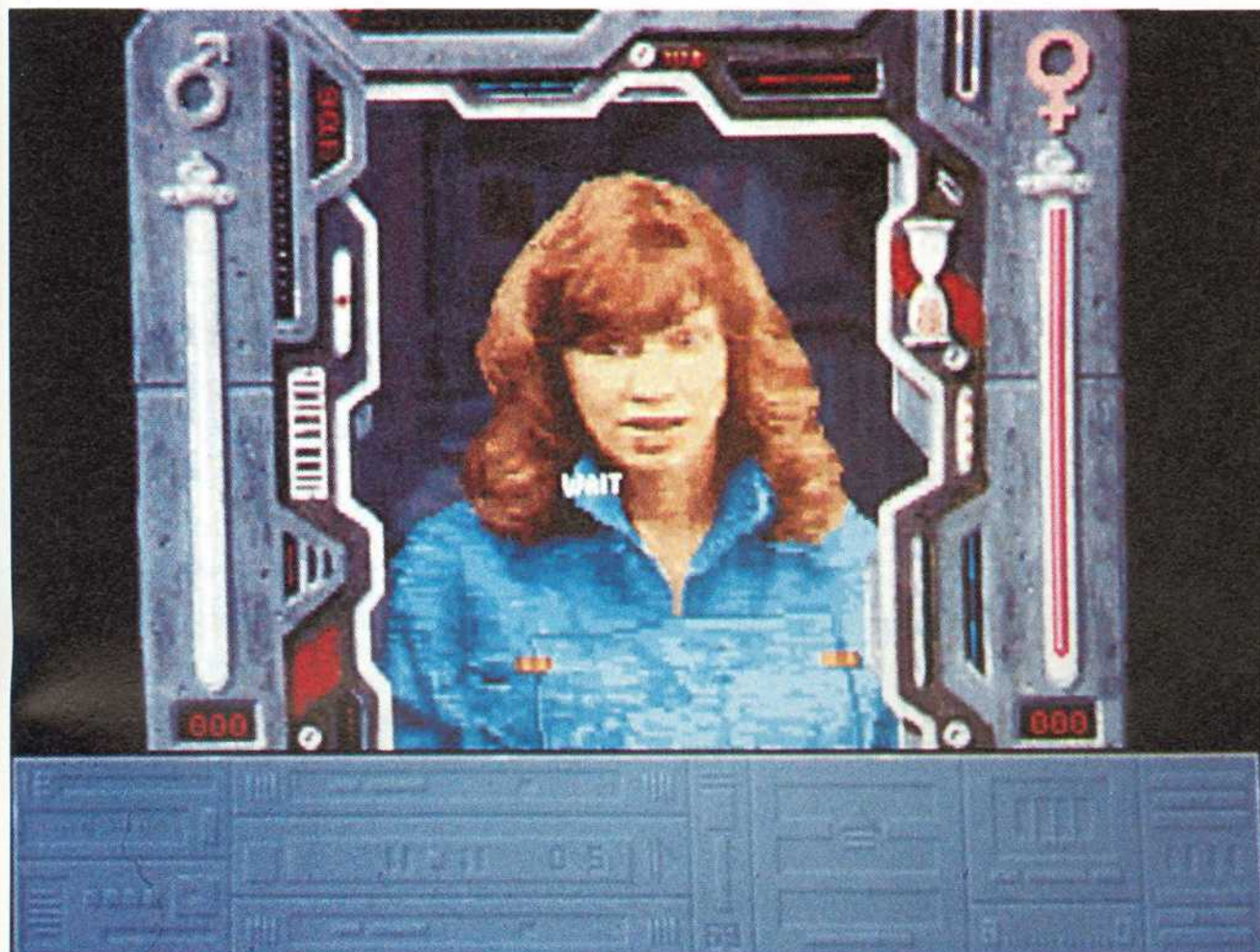
★ ★ ★ ★ den Sternen ★ ★ ★ ★

Vase

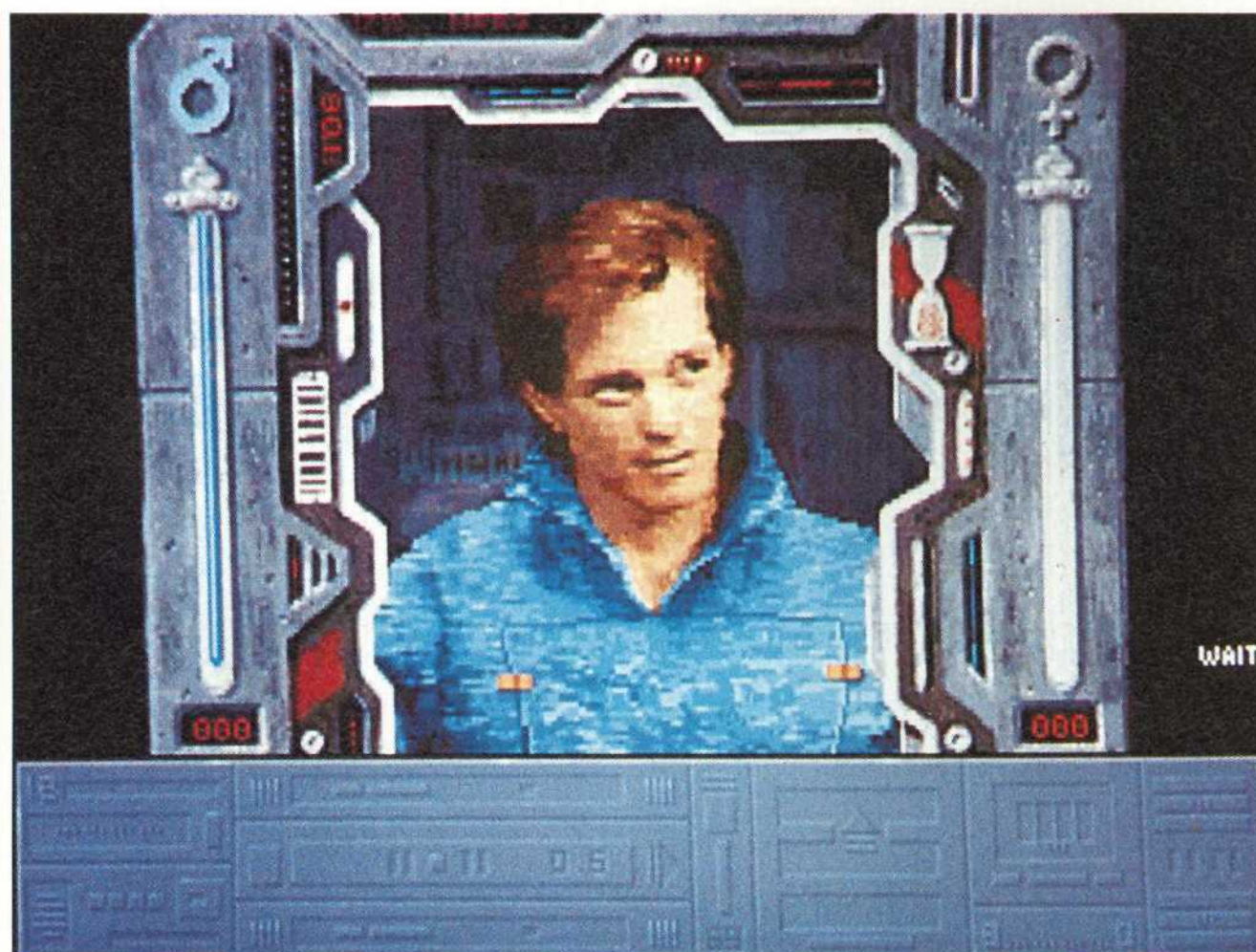
Weltraumhelden haben es wirklich nicht leicht. Rex Nebular kann davon ein Liedchen singen, ist es doch eigentlich nur eine lächerliche Vase, die ihn von seinen Nöten befreien würde...



▲ **Frauenkneipe: Schöne Aussichten**



▲ **Ambulante Geschlechtsumwandlung: Aus Rexina...**



▲ **... wird Abenteuer Rex Nebular**

Die folgende Lösung beschreibt den Weg der leichtesten Schwierigkeitsstufe. Um auch die mittlere sowie die schwere Stufe durchspielen zu können, habe ich die Abänderungen der zweiten und dritten Version in Klammern dahinter geschrieben. Also schauen wir mal, was unser Weltraumheld so alles erlebt.

Nach der animierenden Eröffnungssequenz kommt Rex in seinem abgestürzten Raumschiff wieder zu sich. Er setzt sich auf seinen Platz und schaltet den Bildschirm ein um sich erst einmal auf dem Planeten umzusehen. DAS sieht ja vielversprechend aus... Rex steht auf und nimmt nach intensiver Inspektion seines Raumschiffs den **Hamburger**, das **Fernglas**, das **Atemgerät** sowie das **Timer-Modul** mit. Da sich das Raumschiff unter Wasser befindet, kann Rex dieses mit Hilfe des Atemgerätes verlassen.

Während er durch die Lagune schwimmt, wird er beschossen. Auf der Suche nach einer Deckung findet er einen **toten Fisch**, den er ebenfalls einsteckt. Er entdeckt den Eingang zu einer Höhle, der aber von einem muränenartigen Tier bewacht wird. Er gibt dem Tier den Fisch zum Fressen (*zweite Version: Hamburger; dritte Version: Hamburger im Fisch*) und gelangt dadurch in die nächsten Räume, wo er die Höhle verlassen kann.

Inselleben

Zuerst beginnt Rex, die Insel zu erkunden. Geradeaus entdeckt er eine Fall-

grube, welche erst später eine Rolle spielt. Zur linken Seite befindet sich die Hütte eines Medizinmannes. In der Hütte findet er ein **Blasrohr** sowie **Pfeile** (2.: *Blasrohr und Pfeile*; 3.: *nur Pfeile*). Rex läuft weiter nach links und bekommt eine Kokosnuß an den Kopf. Der Affe, welcher die Kokosnuß warf, nutzt die vorübergehende Bewußtlosigkeit von Rex, um ihm das Fernglas zu klauen.

Nachdem Rex wieder zu sich kommt, bleibt er erst einmal bei seinem bisherigen Plan und läuft weiter nach links. Er ertappt dabei eine eingeborene Schönheit beim Wäscheaufhängen (*für die Entfernung hätte er sowieso kein Fernglas gebraucht*) und beginnt mit dieser ein Gespräch. Er beweist ihr durch die richtigen Antworten, daß er ein echter Mann ist (*denn nur richtige Männer werfen Gabeln*).

Als Rex aufwacht, ist der Platz neben ihm leer und er entnimmt dem Sack an der Wand eine **Frucht**. Nach Verlassen der Hütte empfiehlt sich für Masochisten der Weg zur oberen Hütte, die anderen unter Euch gehen gleich nach rechts - den Weg zurück, auf dem Rex herkam. An der Fallgrube angekommen, legt Rex die Frucht auf die Grube (2. und 3.: *Blätter im Vordergrund aufnehmen, auf die Grube legen und dann die Frucht obendrauf*). Wer na-

türlich erst einmal gematscht werden möchte, geht zuerst nach Norden... Von der Fallgrube aus geht Rex nach rechts. Hier findet er auch den Affen wieder, der mit dem Fernglas von Rex allerlei Unfug treibt. Mit Hilfe des Blasrohrs und der Pfeile, die er auf den Affen abschießt (2.: *ebenso*; 3.: *den Bambusstecken vom Boden aufnehmen und als Blasrohr verwenden*) gelangt er wieder in den Besitz seiner Guckhilfen.

Rex läuft weiter nach Norden und kommt zu einer verlassenen Hütte mit Aussichtsturm (*in der zweiten und dritten Version nimmt Rex die beiden am Boden liegenden Knochen an sich*). Er steigt die Leiter hinauf und verwendet sein Fernglas, um die Tätigkeit im Hintergrund des Bildes näher zu untersuchen. Er merkt sich die Nummer, fällt die Leiter hinunter und läuft sofort zum Teleporter, um dieselbe Nummer einzugeben (*wer hier zu lange wartet, kann dadurch überrascht werden, daß Zatox wieder zurückbeamt*).

Andere Welten, andere Sitten

In der Zelle angekommen, unterhält sich Rex mit dem Gefangenen in der Zelle links neben ihm (*mit der Wand*

sprechen). Nach dem Abtransport zum Doktor spricht Rex mit ihm und klaut ihm dann, nachdem dieser wegen einer Explosion den Raum verlassen hat, das **Skalpell**. Zurück in der Zelle öffnet Rex mit Hilfe des Skalpells das Gitter zum Lüftungsschacht, steigt hinein, kriecht hindurch bis zur Security-Station und öffnet dort mit einem kräftigen Tritt das Gitter. Rex nimmt am Schreibtisch Platz, drückt den roten Knopf zweimal und sieht dem nun beginnenden Schauspiel zu. Anschließend geht er nach rechts bis zu der Zelle, in der das Monster saß, welches die Wache tötete. Hier findet er eine **Security-Card**, die er einsteckt.

Zurück im Raum, in dem seine Sachen gelagert werden, kann er mit Hilfe des abgerissenen, **am Boden liegenden Armes**, welchen er auf den Handscanner legt, den Schrank öffnen und sein Inventar wieder an sich nehmen. Ebenso nimmt er den links stehenden **Kassettenrecorder** an sich (*wo er den wohl trägt, wenn nicht auf der Schulter?*). Im Teleporterraum nimmt er der toten Wache den Kredit-Chip ab und begibt sich zurück zur Ampelkreuzung. Hier läuft er nach links und stellt sich auf die Plattform. Nach der Umwandlung verläßt er den Raum wieder und läuft an der Ampel nach Süden. Jetzt kann nur als Frau weitergespielt werden.

Rex steht seine Frau...

Rex(ina?) geht in den Nachtclub und setzt sich auf den mittleren Hocker. Wenn bunte Pfeile auftauchen, zieht Rex die **Reparaturliste** aus der hinteren Hosentasche seiner Sitznachbarin, einer Mechanikerin. Rex redet mit dem Barkeeper und bestellt eine **Flasche Alkohol** (*Liqueur*). Er bezahlt mit dem Kredit-Chip und steckt diesen wieder ein.

Nach Verlassen der Bar geht Rex auf dem Flur nach unten bis zur Tür mit der Aufschrift "ARMORY". Er steckt die Security-Card in den dafür vorgesehenen Schlitz, betritt den Raum und nimmt aus dem offenen Koffer die **Target-Module** an sich. Im "STORAGE"-Raum entnimmt er dem dort ste-



▲ Seemonster mögen gefüllte Hühnchen

henden Karton mehrere **Charge-Cases**. Im Raum daneben (Labor) steckt er die Gläser mit **Petrox**, **Lecithin** und **Formaldehyd** ein.

Rex verläßt auch diesen Raum, wendet sich nach rechts und nach oben, trifft auf einen alten Bekannten, nimmt diesem die **Cassette** aus der Hand und legt sie in den Recorder ein. Zurück im Labor geht Rex zum Kessel im Alkoven, schaltet den Recorder ein und stellt eine Mischung her, wobei er streng nach Rezeptur verfährt. Von dieser **Flüssigkeit** nimmt sich Rex etwas, verläßt diesen Raum und da er gerade schon einmal Frau ist, stattet er auch gleich noch einmal dem Eingeborenendorf einen Besuch ab. Dazu geht er in den Teleporterraum zurück (*neben der "ARMORY"*), betritt diesen, liest die Reparaturliste und gibt den Code ein. Am Ziel angekommen, läuft Rex zur hinteren Hütte im Eingeborenendorf, redet mit der Hirtin und nimmt das **Hühnchen** vom Feuer.

Da sich die Teleporter-Codes von Spiel zu Spiel ändern, nur ein kleiner Tip hierzu: zwei Teleporter funktionieren (*zum Dschungel und zum Gefängnis*) und zwei sind nicht ganz in Ordnung (*zum Flughafen und der Stadt der Männer*).

Mann-o-Mann

Jetzt ist's aber genug mit Frausein; Rex gelangt mit Hilfe des Teleporters zurück ins Gefängnis und verwandelt

sich wieder in einen Mann. Er verläßt das Gefängnis durch den selben Teleporter und beamt sich in die Stadt der Männer. Falls ein Radarschirm zu sehen sein sollte, befindet sich Rex am Flughafen. Dann zurück zu einem Teleporter beamen, der in Ordnung ist und von da aus die zweite Nummer eingeben (*da nicht von einem halbfunktionsstüchtigen Teleporter zu einem ebensolchen gebeamt werden kann, muß ein Zwischensprung zu einem funktionierenden gemacht werden*).

Rex benutzt das Auto und fährt zu *Sand Bar* und *Pollys Pleasure Dome*. In der *Sand Bar* nimmt er den auf dem Tresen liegenden **Schlüssel** mit (*zweite Version: Kasse öffnen, Schlüssel mitnehmen; dritte Version: Kasse öffnen, Schlüssel mitnehmen, zusätzlich Angelrute an der Wand einstecken*) und steigt wieder in sein Fahrzeug.

Der nächste Weg führt ihn zum *Williams Bypass*. Mit dem Schlüssel löst er die Verankerung für die **Control Box** (*Halterung des Bootes*) und fährt nun weiter zur *Residential*.

Easy Ways Out...

Ab hier folgen die Erklärungen zur ersten und zweiten Version, die dritte Version wird im Anschluß daran behandelt.

Bei der *Residential* angekommen, nimmt er den **Notizzettel** vom Tisch (*zweite Version: ebenso*) und öffnet den Safe im vorherigen Zimmer. Er entnimmt aus dem Safe einen weiteren **Schlüssel**

mit dem er zu *Eduardo's Newsstand* und *Buckcluster Video* fährt. Mit dem Schlüssel öffnet er die Türe zu *Buckcluster Video*, nimmt den **Telefonhörer** an sich, zerlegt diesen und steckt die **Batterien** ein. Er verläßt das Gebäude und geht an der Plakatwand nach rechts.

Von Herman erfährt Rex, daß man gewisse Örtlichkeiten in der Stadt nur mit Hilfe einer ID-Card erreicht. Da er sich gerade eine gebastelt hat, bietet er diese Rex im Tausch gegen 2 Batterien an (*zweite Version: 4 Batterien*). Die im Telefonhörer gefundenen Batterien gibt Rex gleich an Herman und bekommt dafür die **ID-Card**. (*Für die zweite Version besorgt sich Rex einen Leuchtstift aus dem MachoProse Softwarehaus (Fahrt mit Auto), zerlegt diesen und findet 2 weitere Batterien*). Nachdem Herman die Batterien bekommen hat, zieht er sich musikhörend zurück.

Danach fährt Rex zu *Abduls Service-Station* und nimmt dort den **Sekundenkleber** aus der Werkzeugkiste (*zweite Version: Rex wirft einen der im Dschungel gefundenen Knochen über den Zaun, wartet, bis die blutrünstige Bestie den Knochen verfolgt und nimmt dann den Sekundenkleber mit*). Weiter geht es beim *Southern Maintenance Elevator*, aber zuvor ein Blick auf die dritte Version.

A Little Bit Harder!

In der dritten Version muß Rex wie folgt vorgehen: An der *Residential* an-

ONE

TWO

THREE



Anzeige

gekommen, nimmt Rex die **Schminkdose** aus dem Schlafzimmer mit und fährt weiter zum *MachoProse Softwarehaus*. Dort findet er einen **Leuchtstift**, welchen er zerlegt und die in ihm befindlichen **Batterien** einsteckt. Im *Kane Laboratorium (Gebäude daneben)* betätigt er an der Laserkanone den roten Hebel und reflektiert den Laserstrahl mit Hilfe der Schminkdose, die er auf das Podest legt.

Rex fährt nun zu *Abduls Service-Station* und wirft einen der im Dschungel gefundenen Knochen über den Zaun, um damit die vor dem Gebäude lauernde Bestie abzulenken. Nach Betreten der Werkstatt bemerkt er eine weitere dieser Bestien und wirft den zweiten Knochen in die Gefahrenzone. Sobald sich das Untier über den Knochen hermacht, betätigt Rex den unteren grünen Knopf an der Wand neben ihm und nimmt dann den **Sekundenkleber** sowie den **Rückspiegel (auf der anderen Kiste)** mit. Zurück zur *Residential* und mit dem Rückspiegel den Laserstrahl auf den Safe reflektieren. Den **Schlüssel** zum *Buckluster Video* entnehmen, dort Batterien vom Leuchtstift in den Telefonhörer einsetzen (*vorher zerlegen und die darin befindlichen Batterien einstecken*) und im Halter (*auf dem Schreibtisch*) aufladen. Da die im Telefonhörer gefundenen Batterien bereits aufgeladen sind, befindet sich Rex jetzt im Besitz von

vier frisch aufgeladenen Batterien. Nach Verlassen des Gebäudes begibt sich Rex an der Plakatwand nach rechts, wo er auf Herman trifft, welcher ihm im Tausch gegen die Batterien eine **ID-Card** übergibt, mit deren Hilfe Rex auch zu bisher noch nicht erforschten Orten gelangen kann.

Bombenleger

Die nächste Station ist der *South Maintenance Elevator*. Dort benutzt Rex die ID-Card im Kartenschlitz, fährt mit dem Aufzug nach oben und geht weiter nach rechts. Im dort liegenden Knochenhaufen findet Rex eine *richtige ID-Card*, die er einsteckt. (*Falls noch Knochen für die Bestien benötigt werden, kann hier der Vorrat ergänzt werden.*) Die örtliche Zusatzaufgabe in der dritten Version: Bevor Rex die Plattform verläßt, zerlegt er die Angelrute und bindet die Leine an den Haken des rechten Zementpfeilers, fährt dann zurück zur *Sand Bar* und befestigt das andere Ende am Boot.

Nun zum *East Maintenance Elevator* und dort die richtige ID-Card zum Öffnen der Tür verwenden. Aus dem Karton entnimmt Rex **Initialzündler** und verbindet diese mit den Charge Cases, worauf er **Bomben** erhält. Dann befestigt Rex das Timer-Modul an einer der Bomben und erhält eine **Zeitbombe**. Jetzt fährt Rex zum *North Sea Window*

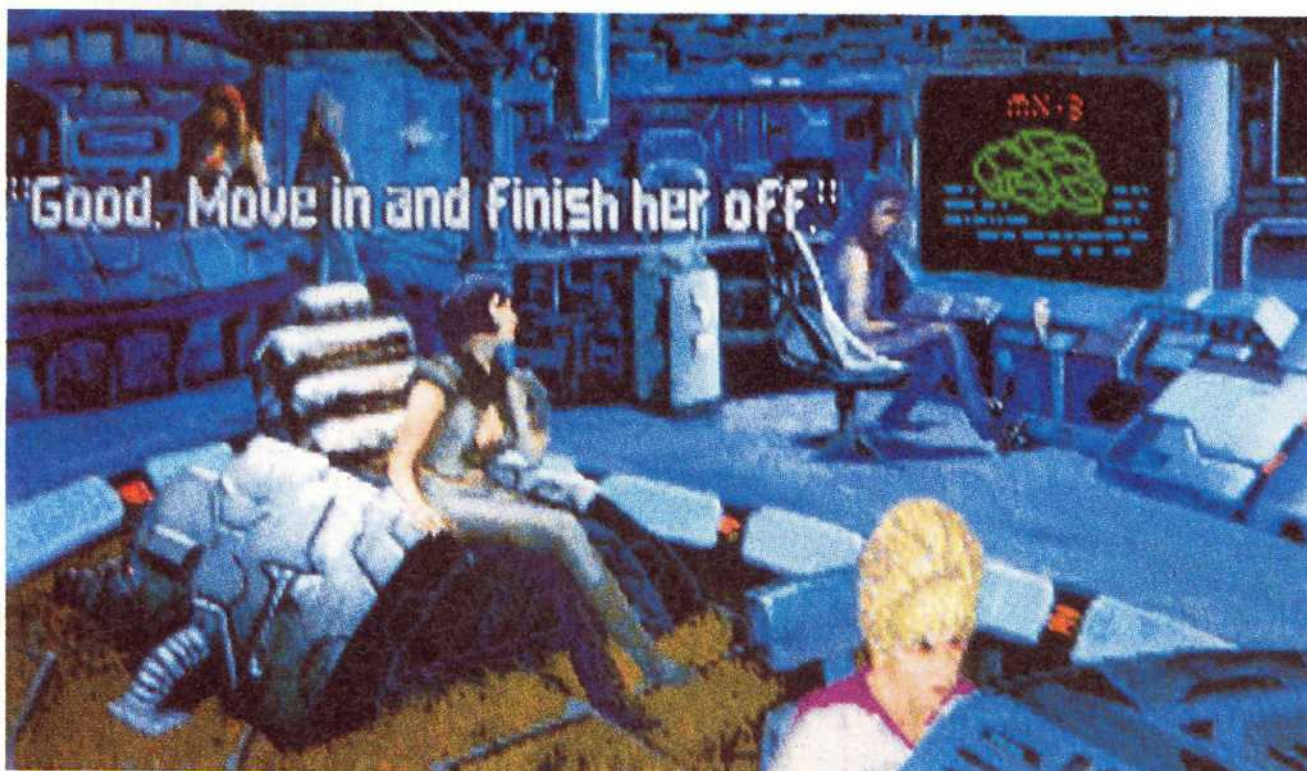
und plaziert die Zeitbombe auf der Ablage vor dem Fenster. Zurück zum *South Maintenance Elevator*, die zweite Bombe in das Hühnchen stecken und nach oben fahren. Rex harret jetzt der Dinge die da kommen.

Endspurt

In der dritten Version zieht Rex nun das Boot zu sich heran, ansonsten besteigt er gleich das Boot und fährt los in Richtung Turm. Dem freundlichen Monster, das ihn aufhält, wirft er die Hühnchenbombe zu. Weiter geht es in Richtung Turm (*zweite Version: unterwegs Flasche aufsammeln und voll mit Wasser füllen; dritte Version: halb-voll*). Am Turm angekommen findet Rex endlich die gesuchte **Vase** und steckt sie ein. (*In der zweiten und dritten Version stellt er die Flasche auf das Podest und erhält dafür im Austausch die Vase*). Nun geht Rex zum Teleporter und wählt die Nummer zum Flughafen. (*Warum hat die Mechanikerin eigentlich diesen Teleporter nicht auf ihrer Liste stehen gehabt?*)

Am Flughafen angekommen, geht Rex zum Kontrollpanel, drückt den grünen Knopf (*Timer*) und dann den darunter befindlichen roten Knopf. Nachdem er festgestellt hat, daß dies nicht die richtige Lösung ist, drückt er den grünen Remote-Knopf und verläßt das Flughafengebäude. Beim beschädigten Raumschiff findet er eine **Fernbedienung (welche beim sofortigen richtigen Drücken des Remote-Knopfes nicht da ist!)** und ein **Schildmodul**. Rex geht weiter nach rechts. Dort besteigt er das Raumschiff und setzt im Service-Panel das Schildmodul sowie das Target-Modul ein. Nun trägt er den Sekundenkleber auf das Loch in der Scheibe auf und aktiviert die Fernbedienung. Er zieht den Gashebel zurück und gönnt sich das Finale.

Ob ihm das, nach dem vielversprechenden Anfang, Ersatz genug für entgangenen Freuden ist, lassen wir allerdings dahingestellt... □



▲ Die schönen und harten Amazonen sind ein dicker Brocken für Rex

Jürgen Rinker & HoSS

Dark Horse Comics	2
Electronic Arts	132
Heidak	22,23
Tronic-Verlag	29,57,63,71,79,81,99, 111,112,113,121,127,130
United	131



Generalkarte



1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.

FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCION, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837.
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCON SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.

DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.

LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.

RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.

UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Eldorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.

JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.

BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HWW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

DIE NEUESTEN HEFTE...

ASM aktueller software markt 1/93
AB 11. DEZEMBER...

ASM aktueller software markt SPECIAL NR. 19
AB 5. MÄRZ!

ASM aktueller software markt EXTRA SSI-SPECIAL NR. 2
SEIT 30. OKTOBER...

...AN EUREM KIOSK!!!

ASM

FÜR 6,60 DM?

DAS ASM KURZ ABO

6x ASM für ein halbes Jahr!

KLARO



Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

nur für Abonnenten!
jeden Monat eine Lösung
GRATIS

(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich

100% PREISWERT

100% SCHNELL

100% KOMPLETT

DESHALB

ASM -
6x für ein halbes,
12 x für ein Jahr!

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin - früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

ABO



Das große Fantasy-Abenteuer
dieses Winters.

SPELLCRAFT™

ASPECTS OF VALOR



Erhältlich für PC

Das Universum steht still. Das moderne Terra und die magische Welt Valoria sind kurz vor ihrer Vernichtung. Unermesslich Kräfte suchen die Zerstörung, werden die Welten zerreißen. Erzmagier treiben ihr rücksichtsloses Spiel. Nur eine Hoffnung gibt es noch: Die Magier müssen aufgehalten und die Reiche vereint werden. Die Hoffnung zweier Welten ruht auf IHNEN...

Bereisen Sie Terra auf der Suche nach Verbündeten. Sammeln Sie dort Zutaten für Ihre Zauber und üben Sie schließlich Ihre Magie im Kampf gegen die valorischen Erzmagier.

- Feine, detaillierte Grafik in 256-Farben-VGA
- Echtzeit-Kämpfe im Reich der Magie
- Bezaubernde Musik und Soundeffekte

UBI SOFT GmbH

Aktienstraße 62

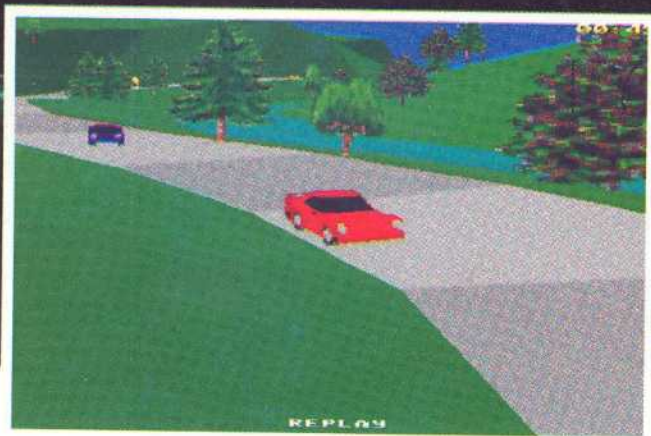
W4330 - Mulheim / Ruhr

Tel 208 44 52 05

Fax 208 44 52 87

ASCIIWARE

© ASCII Entertainment Software, Inc. ASCIIware and SpellCraft are trademarks of ASCII Entertainment Software, Inc. All rights reserved. All brand names and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders. Screen shots on PC.



DAS ATEMBERAUBENDE NEUE 'CAR AND DRIVER' IST

ABSOLUT REALISTISCH, BIS AUF EINE WINZIGE KLEINIGKEIT...

....denn Sie werden sich wahrscheinlich kaum einen der zehn Traumwagen leisten können, die in dieser Rennsimulation die Hauptrollen spielen.

Wie auch immer, mit "Car and Driver"™ können Sie jetzt eine der ausgefeiltesten Fahrsimulationen austesten, die jemals entwickelt wurde.

Die sensationelle Grafik und die verblüffenden Animationen simulieren ein so präzises Fahrgefühl, daß Sie glauben, selbst am Steuer eines der aufregendsten Sportwagen der Welt zu sitzen.

Mit der hohen Auflösung, den 256 Farben, den übereinandergeschichteten Pixelgrafiken und den Gourad-Polygonen erinnert "Car and Driver" stark an eine Hochgeschwindigkeits-Action-Flugsimulation.

Erhältlich für PC.

Jeder Wagen besitzt ein unterschiedliches Fahrverhalten und der Fahrer muß das individuelle Gewicht, die Aufhängung und die Kurvenlage stets im Kopf behalten.

Sie fahren über die berühmtesten Freeways Amerikas, den California Highway 1 und die Arkansas 7, die alle nach den Daten des US-Vermessungsamtes bis hin zur kleinsten Kurve exakt wiedergegeben werden.

Und dann gibt es in "Car and Driver" noch einige ganz spezielle Rennstrecken...

Holen Sie sich jetzt die passenden Zündschlüssel bei Ihrem "Car and Driver"-Händler!

© 1992. Lerner Research. "Car and Driver" is a trademark of Hachette Magazines, inc. used under license by Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

