

Steffen Dralle

Jörg Ehrkamp

Das Blue Byte Buch

Hintergrundinformationen
zu den Machern der
bekanntesten deutschen
Game-Schmiede
Tips, Tricks, Cheats und
Codes zu aktuellen
Blue-Byte-Spielen





Steffen Dralle

Jörg Ehrkamp

Das Blue Byte Buch

Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o. ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Ullstein/SYBEX
Ullstein Buch Nr. 41068
im Verlag Ullstein GmbH,
Frankfurt/Main – Berlin

Originalausgabe

Projektmanagement: Beate Majetschak
Gestaltung: Vera Bauer
Illustration: Stefan Wolf

Alle Rechte vorbehalten
© 1996 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf
Printed in Germany 1996
Gesamtherstellung: Ebner Ulm
Gedruckt auf alterungsbeständigem
Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff

ISBN 3-548-41068-5
März 1996

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Dralle, Steffen:

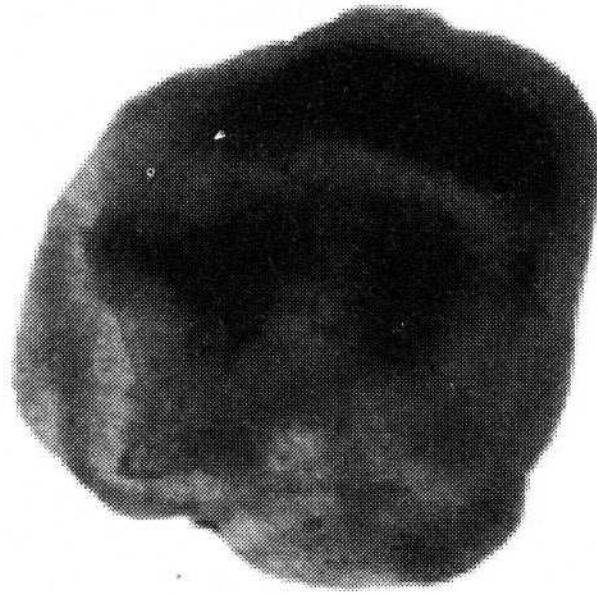
Das Blue Byte Buch / Steffen Dralle; Jörg Ehrkamp. –
Orig.-Ausg. – Frankfurt/Main ; Berlin : Ullstein, 1996
(Ullstein-Buch ; Nr. 41068 : Ullstein-Sybex)
ISBN 3-548-41068-5
NE: Ehrkamp, Jörg;; GT

Inhaltsverzeichnis

Firmenprofil	7
Blue Byte - Die Firma	8
Anschrift	10
Hotline	10
Blue Byte Online	11
Produktlegende	11
Gestern	18
History Line 1914-1918	20
Levelcodes	21
Great Courts 2	26
Cheat	27
Die Siedler	30
Tips & Tricks	33
Battle Isle 1	38
Levelcodes	40
Allgemeine Tips	44
Battle Isle 2	46
Allgemeine Tips	50
Tips zu den einzelnen Leveln	51
Levelcodes	56
Spielstand patchen	57
Scenery CD »Das Erbe des Titan«	58
Heute	60
Battle Isle 3 - Das Spiel	62
Battle Isle 3 - Das Team	69
Patric Lagny (Projektleitung, Programmierung)	69
Janos Toth (Grafik, Leveldesign)	70
Thorsten Knop (Grafik, Gamedesign)	71
Battle Isle 3 - Die Lösung	73
Allgemeine Tips	73
Komplettlösung	74
Die total verrückte Rallye - Das Spiel	98
Die total verrückte Rallye - Das Team	101
Thomas »T3« Friedmann (Projektleitung)	102
Adam Sprys (Grafik)	104
Haiko Ruttman (Musik)	105

Die total verrückte Rallye Tips & Tricks	107
Cheat	109
Chewy - Das Spiel	112
Chewy - Das Team	115
Wolfgang Walk (Projektleitung)	115
Externa	116
Chewy - Die Lösung	117
Die Flucht von F5	117
In Howards Haus	122
In der City	123
Big City	125
Amazonia	128
Lost Valley	130
Wieder in Big City	131
Ghost Town	132
Das Finale	133
Morgen	134
Schleichfahrt - Das Spiel	136
Schleichfahrt - Das Team	141
Bernhard Ewers (Projektleitung)	141
Die Siedler II - Das Spiel	144
Die Siedler II - Das Team	147
Thomas "T2" Häuser (Projektleitung, Programmierung)	147
Christoph Werner (Grafik)	148
Peter Ohlmann (Programmierung)	149
Albion - Das Spiel	152
Die Entwicklung	155
Albion - Das Team	157
Erik Simon (Projektleitung, Grafik, Gamedesign)	157
Jurie Horneman (Programierung, Gamedesign)	158
Marcus Pukropski (Programmierung, Gamedesign)	159
Die CD-ROM	160

Firmenprofil



Blue
Byte

Blue Byte – Die Firma

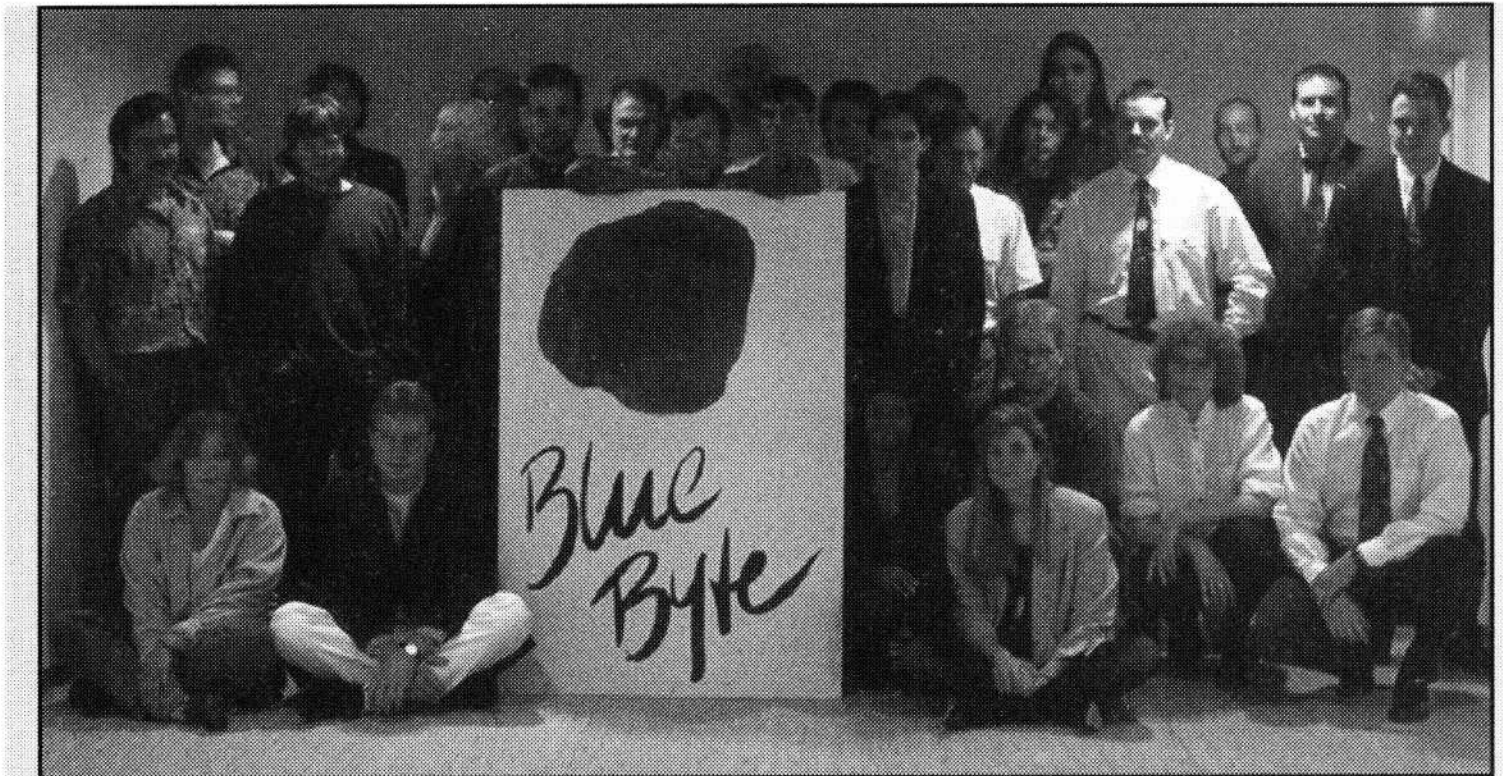
Gegründet im Oktober 1988 vom heutigen Geschäftsführer und Inhaber Thomas Hertzler, landete die damals noch kleine Software-Schmiede mit »Great Courts« direkt einen Hit, der sich international 280.000mal verkaufte. Seit dieser Zeit scheint die Mühlheimer Software-Schmiede auf Erfolg programmiert zu sein. Spätestens seit dem Erscheinen von »Battle Isle« 1991 bzw. von »Die Siedler« 1993 ist der Name Blue Byte eine feste Größe in der deutschen Spiele-Szene.



Thomas Hertzler – Geschäftsführer und Inhaber von Blue Byte

Auch international war man nicht untätig. Neben Geschäftsverbindungen mit SSI, Accolade und UB! Soft, wurde unlängst Tochterfirmen in Großbritannien – Blue Byte Software Ltd. – und den USA – Blue Byte Software Inc. – gegründet.

Durch die stetige Expansion wuchs die Anzahl der Firmenbeschäftigten mittlerweile auf rund 50 Personen, dazu kommen noch etliche freie Mitarbeiter in Deutschland und dem angrenzenden Ausland.



Die Blue Byte Mannschaft

Bemerkenswert ist, daß bei Blue Byte bis auf wenige Ausnahmen alle Produkte bzw. alle Einzelkomponenten, aus denen sich ein Computerspiel zusammensetzt, also Konzeption, Grafik, Programmierung, Musik, usw., direkt in Mülheim unter einem Dach entstehen. In den »heiligen Hallen« findet man alles an Equipment, was das Entwicklerherz begehrt. Neben eigenen Grafik- und Programmierabteilungen, in denen auch schon mal eine Silicon Graphics herumsteht, befindet sich auch ein komplett ausgestattetes Tonstudio in den Katakomben des Gebäudes.



Das Tonstudio von Blue Byte

Hier entstehen unter der professionellen Regie von Haiko Ruttman nicht nur Soundeffekte und Dialoge für die Sprachausgabe, sondern es werden auch ganze Filmmusiken komponiert und aufgenommen.

Nach den jüngsten Releases wie »Battle Isle III« oder »Chewy – Escape von F5« darf man also gespannt sein, was uns die kreativen Blue Byter in Zukunft bescheren werden.

Anschrift

Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Str. 150
45468 Mülheim a.d. Ruhr

Tel.: 0208 – 45088 0
Fax: 0208 – 45088 99

Blue Byte Software Ltd.
22 Billing Road
Northampton

Great Britain
NN1 5AT

Tel.: 0044 1604 232200
Fax: 0044 1604 24553

Blue Byte Software Inc.
33 South Roselle, Suite 201
Schaumburg IL 60193 USA

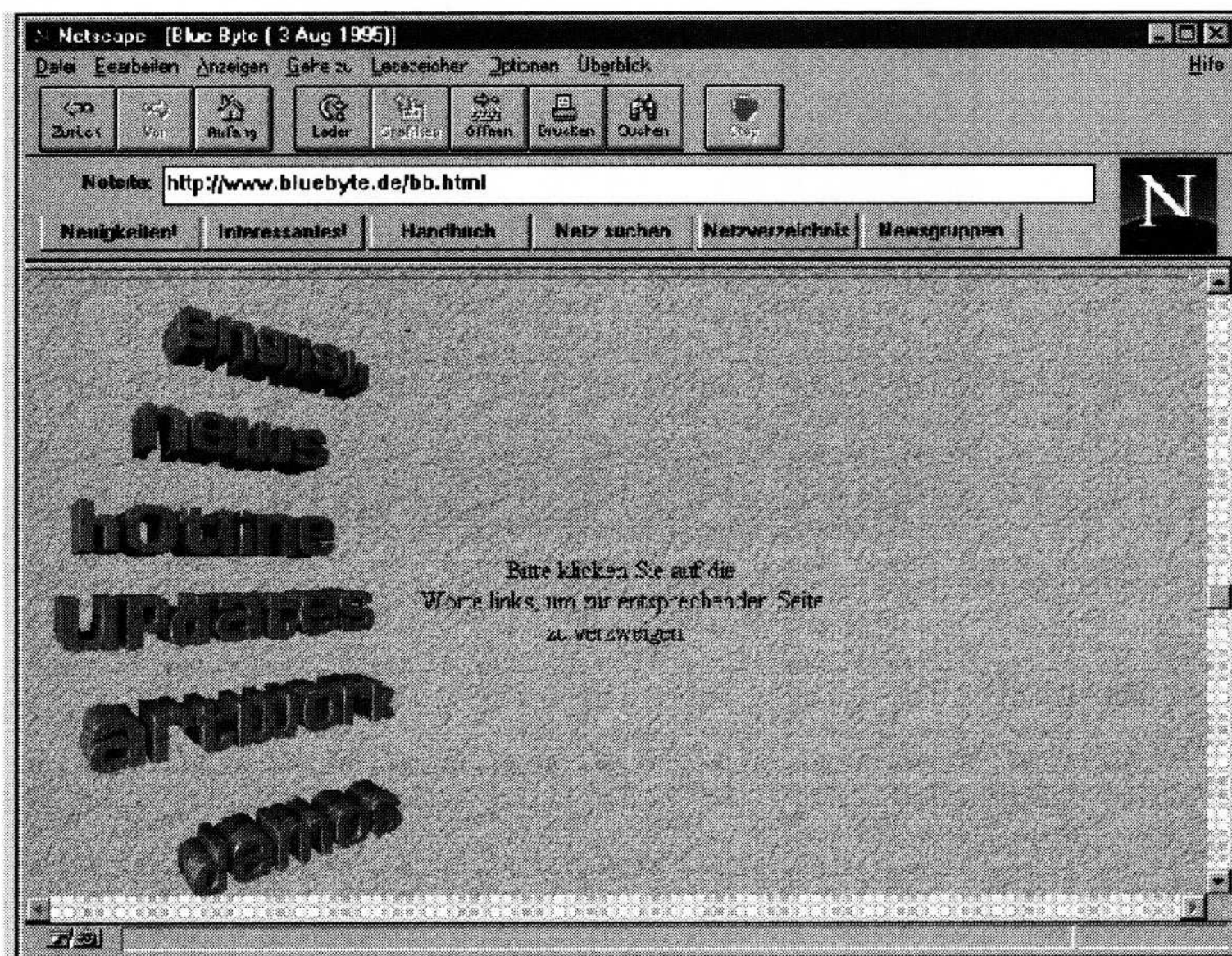
Tel.: 001 708 5397 950
Fax: 001 708 5397 951

Hotline

Für völlig verzweifelte Spielefreaks hält Blue Byte auch eine Hotline bereit. Montags bis Freitags (außer an Feiertagen) in den Zeiten von 15.00 Uhr bis 19.00 Uhr ist sie unter folgender Nummer zu erreichen:

0208 – 45088 88

Blue Byte Online



Blue Bytes Homepage

News zu Blue Byte, Screenshots, Produkt-Infos und vieles mehr sind auch online im World Wide Web zu erhalten. Die vollständige Adresse lautet:

<http://www.bluebyte.de/>

Produktlegende

Great Courts / Pro Tennis Tour

Genre: Tennissimulation

System: PC, Amiga, Atari

Label: Blue Byte

Datum: 10/89



Great Courts – Beste Sportsimulation 1989

Twin World

Genre: Jump & Run

System: Amiga, Atari

Label: Blue Byte

Datum: 11/89

Tom and the Ghost

Genre: Action Adventure

System: PC, Amiga, Atari

Label: Blue Byte

Datum: 10/90

Great Courts II / Jimmy Connors Pro Tennis Tour II

Genre: Tennissimulation

System: PC, Amiga, Atari

Label: Blue Byte

Datum: 10/90

Atomino

Genre: Puzzle

System: PC, Amiga, Atari, C64

Label: Play Byte

Datum: 03/91

Battle Isle

Genre: Strategie
System: PC, Amiga
Label: Blue Byte
Datum: 10/91

Apidya

Genre: Action
System: Amiga
Label: Kaiko / Play Byte
Datum: 03/92

Battle Isle Data Disk 1

Genre: Strategie
System: PC, Amiga
Label: Blue Byte
Datum: 05/92

History Line 1914-1918

Genre: Strategie
System: PC
Label: Blue Byte
Datum: 11/92

History Line 1914-1918

Genre: Strategie
System: Amiga
Label: Blue Byte
Datum: 12/92

Battle Isle Data Disk 2

Genre: Strategie
System: PC, Amiga
Label: Blue Byte
Datum: 04/93

Yo! Joe!

Genre: Jump & Run
System: PC, Amiga

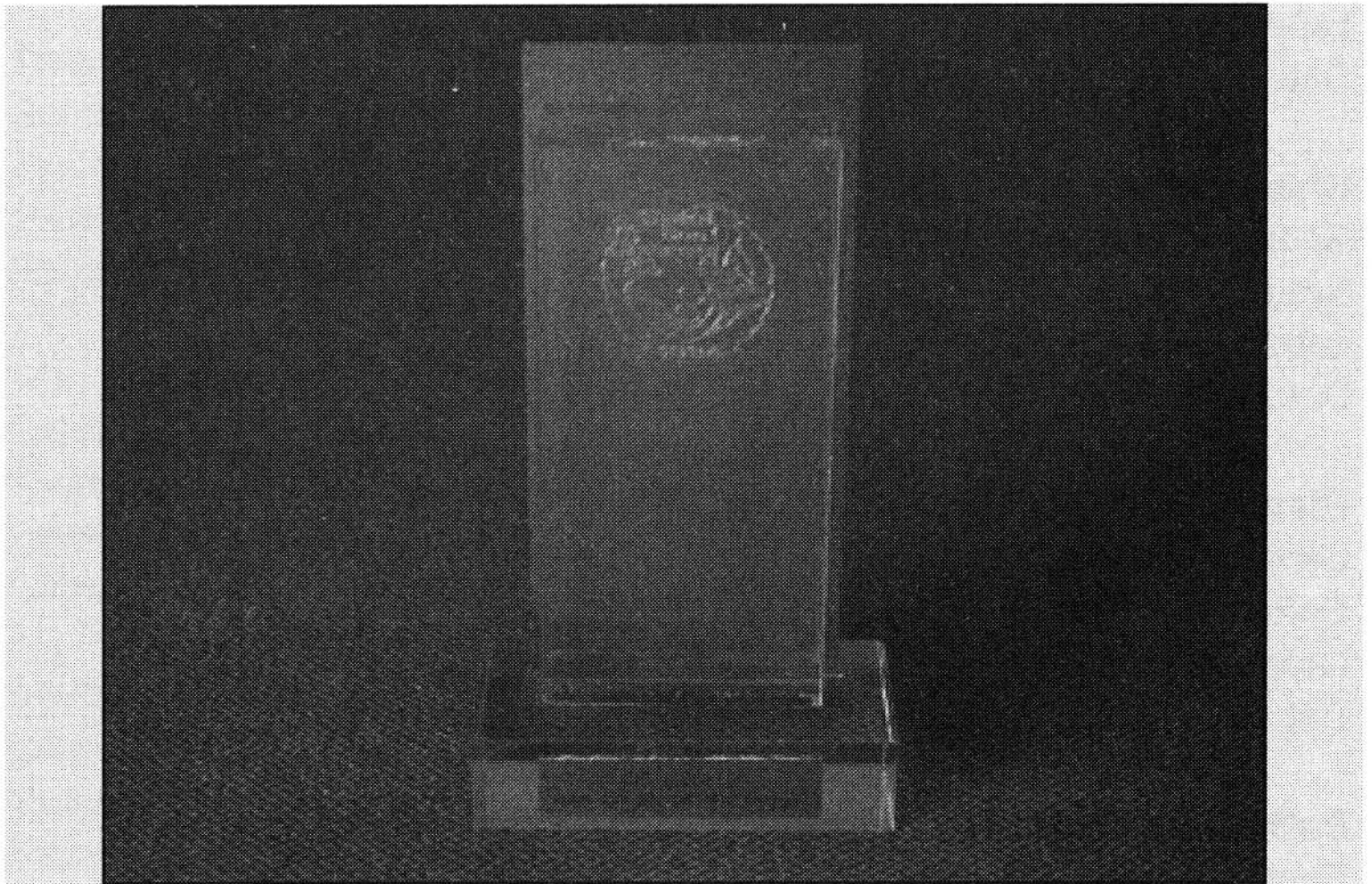
Label: Play Byte / Hudson Soft
Datum: 08/93

History Line 1914-1918 CD-ROM Edition

Genre: Strategie
System: PC
Label: Blue Byte
Datum: 09/93

Die Siedler

Genre: Wirtschaftssimulation
System: Amiga
Label: Blue Byte
Datum: 12/93



Die Siedler – Spiel des Jahres 1994 (Amiga)

Die Siedler

Genre: Wirtschaftssimulation
System: PC
Label: Blue Byte
Datum: 03/94



Auch die Power Play war der Meinung: Das ist Spitze

Battle Isle II

Genre: Strategie

System: PC

Label: Blue Byte

Datum: 03/94



Battle Isle II – Nomiert für das Spiel des Jahres 1994 (PC CD-ROM)

Battle Isle II Scenery CD

Genre: Strategie

System: PC

Label: Blue Byte

Datum: 08/94

Die total verrückte Rallye

Genre: Gesellschaftsspiel

System: PC

Label: Blue Byte

Datum: 06/95

Battle Isle III – Schatten des Imperators

Genre: Strategie

System: PC

Label: Blue Byte

Datum: 09/95

Chewy – ESC from F5

Genre: Action Adventure

System: PC

Label: Blue Byte

Datum: 11/95

Albion

Genre: Rollenspiel

System: PC

Label: Blue Byte

Datum: 01/96

In Vorbereitung:**Schleichfahrt**

Genre: 3D-Unterwassersimulation

System: PC

Label: Blue Byte

Datum: Voraussichtlich 2. Quartal 1996

Die Siedler II

Genre: Wirtschaftssimulation

System: PC

Label: Blue Byte

Datum: Voraussichtlich 2. Quartal 1996

Gestern



HISTORYLINE



1914-1918

CD-ROM

Eight and a half hours of
documentary film, with audio
commentary by the author, Professor
David G. Hall, in a series of
lectures on the war, 1914-1918.
Four and a half hours of
audio commentary on the
war, 1914-1918.
Four and a half hours of
audio commentary on the
war, 1914-1918.

*Blue
Bottle*

History Line 1914-1918

Mit dem Nachfolger von »Battle Isle I« landeten die Mühlheimer Software-Schmiede wieder einen Mega-Hammer in Sachen Strategiespiel. Diesmal stand der erste Weltkrieg Pate für das schlafgefährdende Spielgeschehen. Steuerung und Oberfläche sind nahezu unverändert, dafür wurde aber der Umfang des Games um ein Vielfaches erweitert.



Szene aus »History Line 1914-1918«

Der Spieler entscheidet sich für die deutsche oder französische Seite und dirigiert dann seine Einheiten (mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung) durch die einzelnen Szenarien, die im Laufe des Spiels an Schwierigkeit und Umfang ordentlich zulegen. Der Spielstand kann nach jedem Kampf abgespeichert und über ein Passwort wieder aktiviert werden.

Alles, was das Original zu bieten hat, findet sich auch in »History Line« wieder. Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft, alles, was das Strategenherz erfreut, wird geboten. Nachdem im Bewegungsmodus die Einheiten positioniert und verbrauchte Ressourcen wieder in Schuß gebracht worden sind, rückt man dem Computer oder Mitspieler im Angriffsmodus mit Panzern, Infanterie, Schnellbooten, Flugzeugen und sogar Panzerzügen zu Leibe.



Szene aus »History Line 1914-1918«

Das Kampfgeschehen selber kann allerdings nicht beeinflusst werden und wird vom Rechner per Zufallsgenerator entschieden, wobei natürlich die Stärke der einzelnen Einheiten Berücksichtigung findet. Dafür darf man sich aber an den nett animierten Kampfsequenzen erfreuen.

Wer dieses Sahnestück deutscher Strategiespiele ungetrübt genießen möchte, sollte jedoch mindestens über einen 486er verfügen, da die Vorbereitungszeit des Computergegners ansonsten etwas langatmig wird.

Leider ist der Unterschied zwischen CD-Umsetzung und der Diskettenversion eher dürftig. Lediglich 4 Soundtracks sind als »Goodies« mit dazugekommen.

Levelcodes

Für alle erfolglosen Hobby-Generäle hier die Codes der einzelnen Level:

Level	Code
1.	Pulse
2.	Civil
3.	Mouse
4.	Venom

Level	Code
5.	Noise
6.	Right
7.	Orkan
8.	Front
9.	Ratio
10.	Parts
11.	Plane
12.	Flame
13.	Gotha
14.	Balon
15.	Pause
16.	Elite
17.	Infra
18.	Hills
19.	Cobra
20.	Atlas
21.	Amper
22.	Rhein
23.	Candl
24.	Stern

Level-Codes deutsche Seite

Level	Code
1.	Batle
2.	Goose
3.	Sport
4.	Bimbo
5.	Tempo
6.	Baron
7.	Bumm
8.	Level
9.	Toxin
10.	Princ
11.	Clean
12.	Xenon
13.	Signs
14.	House
15.	Sigma

Level	Code
16.	Seven
17.	Zombi
18.	Moves
19.	Blade
20.	Zorro
21.	Stone
22.	Mosel
23.	Order
24.	Sodom

Level-Codes französische Seite

Level	Code
1.	Track
2.	Husar
3.	Beast
4.	Plate
5.	Light
6.	Scrol
7.	Virus
8.	Bison
9.	Druck
10.	Troll
11.	UBoot
12.	Droid
13.	Grand
14.	Royal
15.	Water
16.	Skill
17.	Skull
18.	Audio
19.	Spell
20.	Camel
21.	Flags
22.	Story
23.	Scout
24.	Green

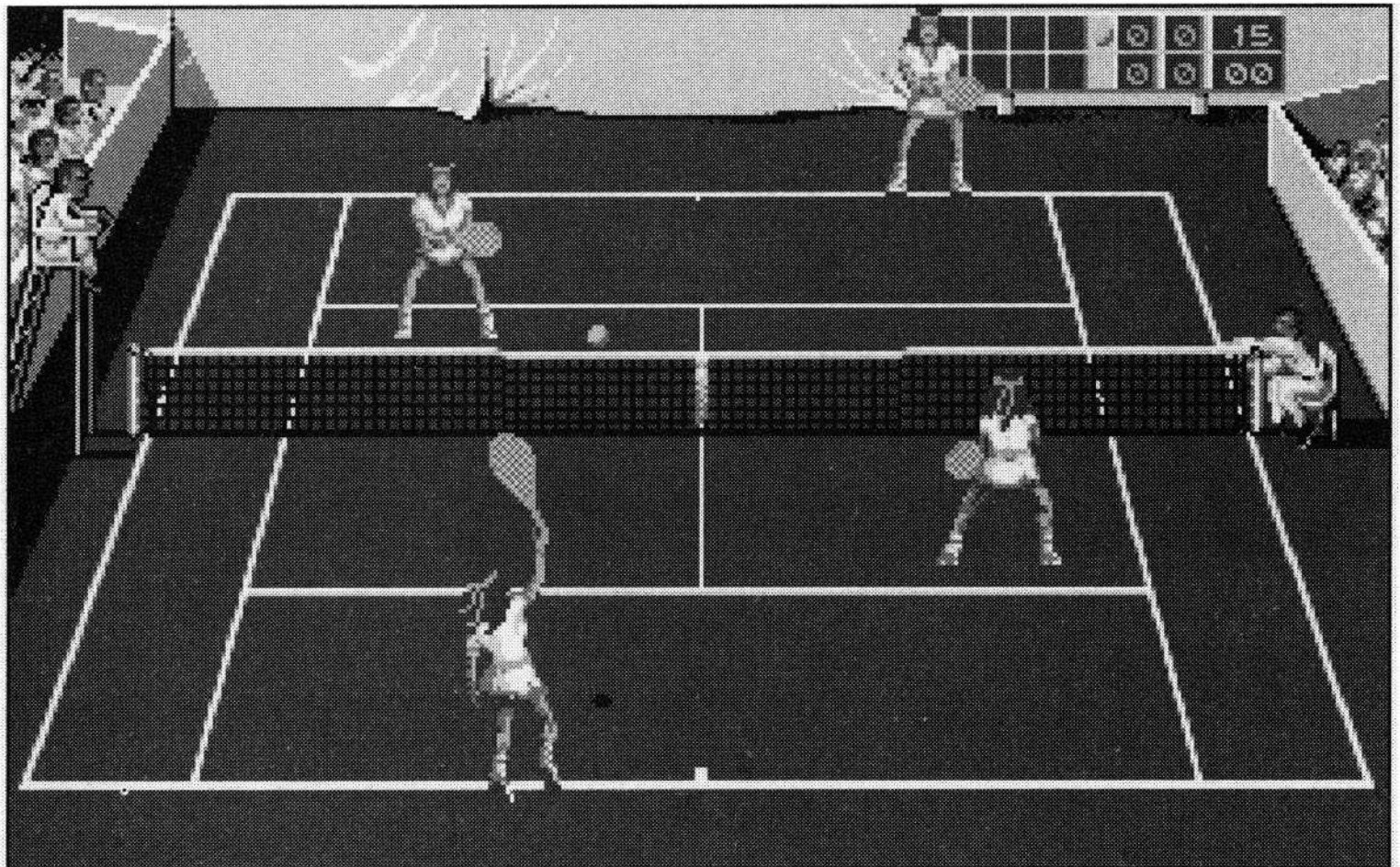
Level-Codes Zwei-Spieler-Modus

GREAT COURTS



Great Courts 2

Trotz des (für Computerspiele) hohen Greisenalters hat es bisher keine Software-Schmiede geschafft, eine bessere Umsetzung dieser Sportart zu präsentieren. Geboten wird sogar eine für 1990 noch völlig unübliche Mehrspieleroption, bei der bis zu vier Spieler gleichzeitig an einem PC spielen können!



Damen-Doppel

Dank der guten Animation der Spieler kommt recht schnell das nötige »Tennis-Feeling« auf. Das Schlagverhalten wurde sehr realistisch umgesetzt. Je eher Sie z. B. den Ball erreichen, desto mehr können Sie den Schläger ausholen und desto stärker wird der Schlag. Zudem kann die Schlagrichtung ziemlich exakt bestimmt werden. Erreicht Ihr Spieler den Ball, erhalten die Richtungstasten durch Drücken der Feuertaste die Funktion zur Ballsteuerung. Nach kurzer Einübung ermöglicht diese Steuerung die Realisierung aller wichtigen Schlagarten.

Zur Eingewöhnung und Übung stehen Ballmaschinen bereit, die auf bestimmte Schlagpositionen einstellbar sind. So können Sie z. B. gezielt Ihre Rückhand verbessern. Übrigens ist Ihr Spieler lernfähig, jeder korrekte Schlag erhöht seine Talentpunkte.

Maximal vier Spieler können über Tastatur und Joystick teilnehmen, verhinderte Mitspieler werden vom Computer simuliert. Zwei Spieler können z.B. gegeneinander oder bei einem Doppel miteinander spielen. Sogar die Kombination zwei gegen einen (Dirty) ist möglich.



Einstellmöglichkeiten

Einzelspieler haben die Möglichkeit, sich komplette Spielpläne zu erstellen, um eine Saison lang gegen die verschiedensten Computergegner bei den bekannten Wettbewerben zu spielen. Für Abwechslung sorgen die unterschiedlichen Charaktere und Spielstärken der Gegner.

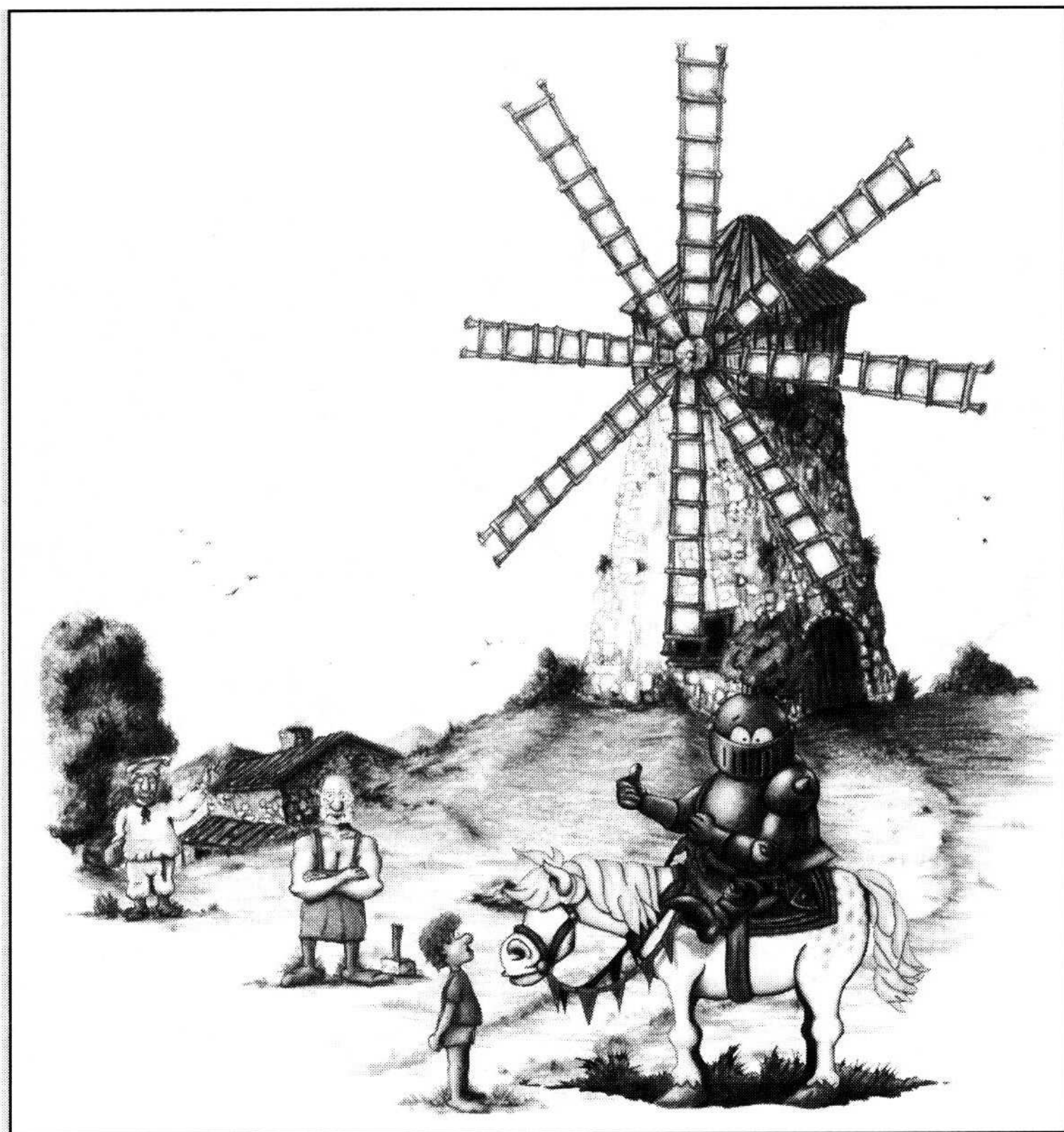
Als weitere Einstellmöglichkeit kann sogar der Bodenbelag verändert werden. Zur Verfügung stehen Gras, Asche und Gummi, deren Wahl Einfluß auf das Ballverhalten hat. Da bleiben keine Wünsche mehr offen.

Cheat

Um seinem Schützling etwas unter die Arme zu greifen, kann ein Hex-Editor herangezogen werden. Laden Sie die Datei STANDARD.PLA, und tragen Sie ab Byte 147 folgende hexadezimalen Zahlen ein:

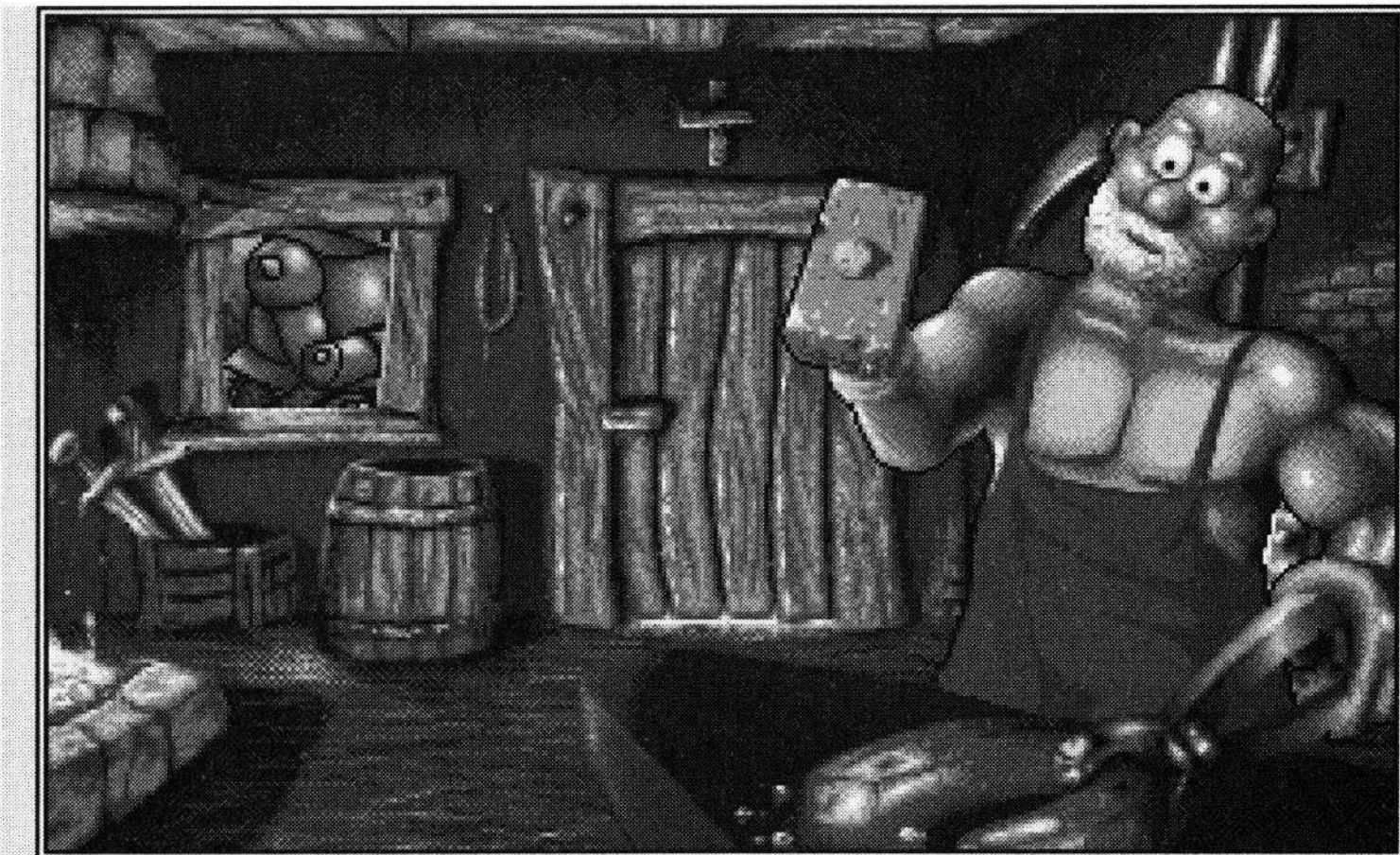
7F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F

Nach der Änderung glänzt Spieler 1 mit 127 Talentpunkten.



Die Siedler

Nach dem Erfolg, den die Siedler schon seit einiger Zeit auf dem Amiga hatten, wurde 1994 eine Umsetzung für den PC auf den Markt gebracht. Blue Byte verwöhnt die Spielergemeinde nun mit SVGA-Grafik und 2-Spieler-Modus.



Szene aus dem Intro

Bei dieser Echtzeit-Simulation beginnt alles mit einem mittelalterlichen Schloß, das Sie irgendwo in die noch unberührte Landschaft setzen. Wie schon der Titel vermuten läßt, lautet die nun folgende Aufgabe: siedeln, siedeln, siedeln.

Um das gewünscht Wachstum zu erzielen, müssen ganze Wirtschaftszweige aus dem Boden gestampft werden. Sämtliche Bestandteile der neuen Welt sind über die Faktoren Rohstoffe, Ressourcen und Nahrung miteinander verknüpft.

Da (Computer-) Gegner die gleiche Aufgabe haben, kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen und Kämpfe um wichtige Rohstoffvorkommen, allen voran das Gold.

Damit das anvisierte Gebiet überhaupt erschlossen werden kann, ist ein ausgeklügeltes Wegenetz anzulegen. Hierbei spielen auch Bodenbeschaffenheit und Steigungen eine Rolle.

Im Schloß wird die arbeitslose Bevölkerung zu Rittern, Arbeitern, Geologen, Fischern, Schweinebauern, Holzfällern und vielem anderen ausgebildet. Insgesamt gibt es 25 verschiedene Berufe. Zudem werden im Schloß die verschiedensten Güter zwischengelagert und bei Bedarf weitergeleitet. Bei fortgeschrittenem Spielstand kommen Sie mit bis zu 15 verschiedenen Gütern in Kontakt, z. B. Kohle, Gold, Schweine, Eisen usw.



Einstellmöglichkeiten beim Start

Nicht weniger als 24 verschiedene Gebäude können gebaut werden. Zur Auswahl stehen z. B. Schweinhöfe, Bootswerften, Schlachthöfe, Goldschmieden und Wachburgen. Zu Beginn dreht sich aber alles um das Holz. Erst, wenn genügend Holz geschlagen und weiterverarbeitet wird, kann der Staat weiter ausgebaut werden.

Zu jedem Schloß gehört ein genau abgestecktes Gebiet. Um dieses Gebiet zu erweitern, können Wachtürme oder -burgen nahe der Grenze gebaut werden. Sobald diese mit Rittern besetzt sind, vergrößert sich das eigene Gebiet automatisch. Sollten sich fremde Gebäude auf dem neuen Gebiet befinden, werden diese abgebrannt.

Nach kurzer Zeit wimmelt es auf dem Bildschirm von fleißigen Arbeitern. Diese können von Ihnen jedoch nicht direkt gesteuert werden. Ihre Auf-

gabe ist es, Aufträge zum Bau von Gebäuden und Wegen zu geben. Den Rest erledigen die putzigen Männchen in detailgetreuen Animationen.



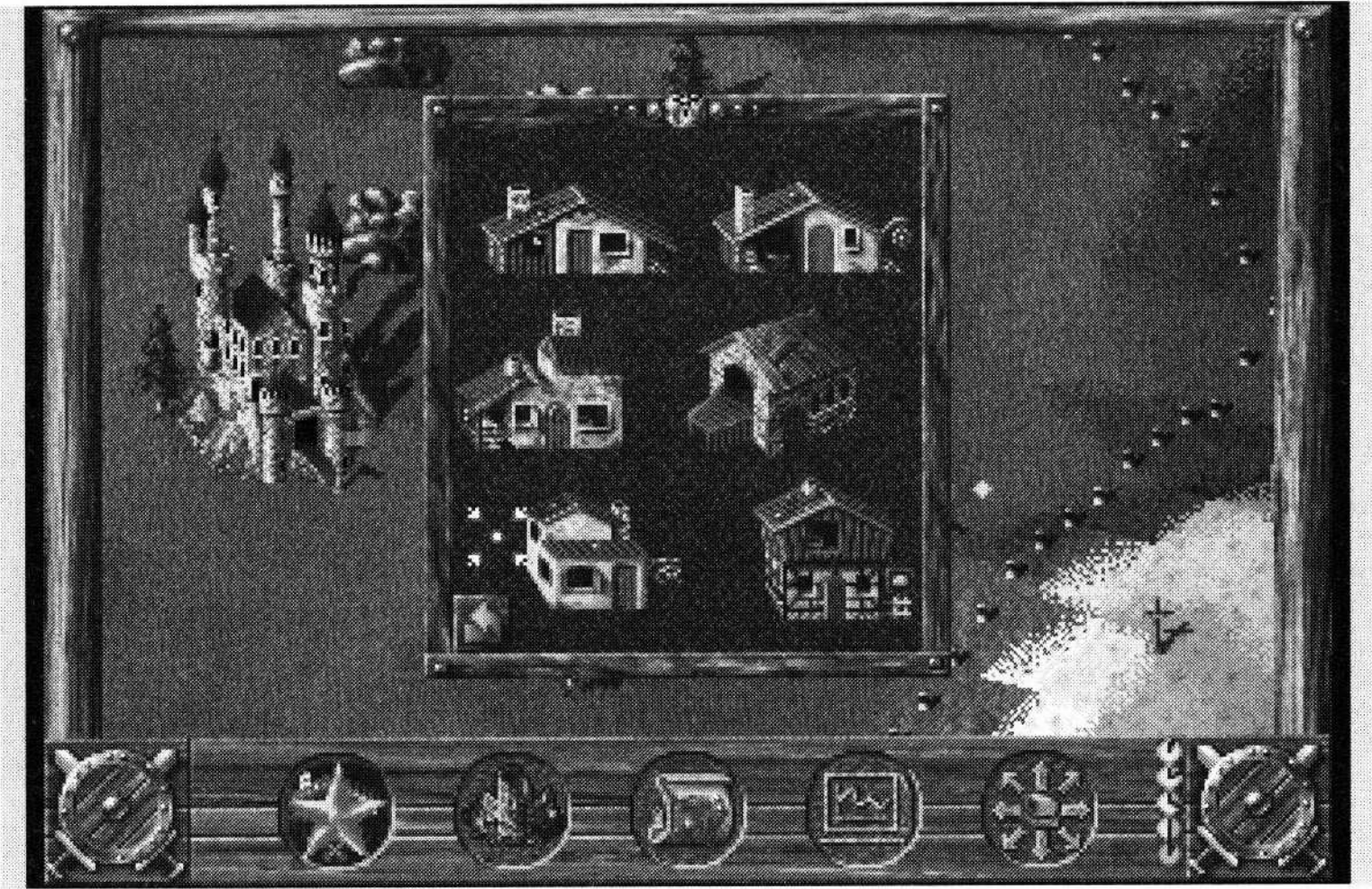
Damit fäng alles an: Das eigene Schloß

Die wirtschaftlichen Zusammenhänge sind komplexer, als man zunächst vermutet. Werden z. B. an einem See zuviele Fische gefangen, gibt es bald keine mehr. Hält sich der Fischfang in Grenzen, vermehren sich die Fische stets in ausreichender Zahl. Um für Nahrungsmittel zu sorgen, reicht es nicht, eine Farm zu bauen. Das Getreide muß in einer Windmühle gemahlen und anschließend in einer Bäckerei zu Brot gebacken werden. Beachten Sie diese Zusammenhänge nicht, kommt das Wirtschaftssystem schnell zum Erliegen.

Dem fortgeschrittenen Spieler öffnen sich mehrere Menüs, in denen die verschiedensten Parameter eingestellt werden können. Hier legen Sie z. B. fest, welche Werkzeuge beim Werkzeugmacher vorrangig hergestellt werden oder welche Waren von den Trägern bevorzugt werden.

In weiteren Menüs kommen alle Statistikfans auf ihre Kosten. Hier gibt es fast nichts, über das es keine Statistik gibt. So können Sie sich einen guten Überblick über den Ausbau Ihres Dorfes und das der Gegner verschaffen.

Die Sounduntermalung paßt sich dem jeweiligen Bildschirmausschnitt an. So hören Sie z. B. das Fällen eines Baumes oder das Schlagen des Schmiedes. Ist das Dorf ordentlich gewachsen, paßt sich die Geräuschkulisse entsprechend an.



Verschiedene Gebäudetypen

Tips & Tricks

Der Standort für das Schloß muß schnell, aber überlegt, ausgesucht werden. Beim Untergrund sollte es sich um eine ebene Fläche handeln. In unmittelbarer Nachbarschaft sollten sich Wälder, ein Gebirge und evtl. ein See befinden.

Nach dem Bau des Schlosses wäre es ratsam, zunächst eine Holzfällerhütte, eine Forsthütte und ein Steinmetzhaus zu bauen. Befinden sich bereits Computergegner in der Nähe, sind auch Wachhütten wichtig. Schicken Sie einen Geologen in das Gebirge.

Im nächsten Schritt ist in der Nähe des Holzfällers ein Sägewerk zu bauen. Wird das erste Gold gefunden, muß natürlich eine Goldschmiede gebaut werden.

Das Gebiet rund um das Schloß sollte nicht gleich mit vielen kleinen Gebäuden zugebaut werden. Lassen Sie mehrere, große Flächen frei, auf

denen später Gebäude zur Waffen- Gold- und Eisenproduktion gebaut werden können.



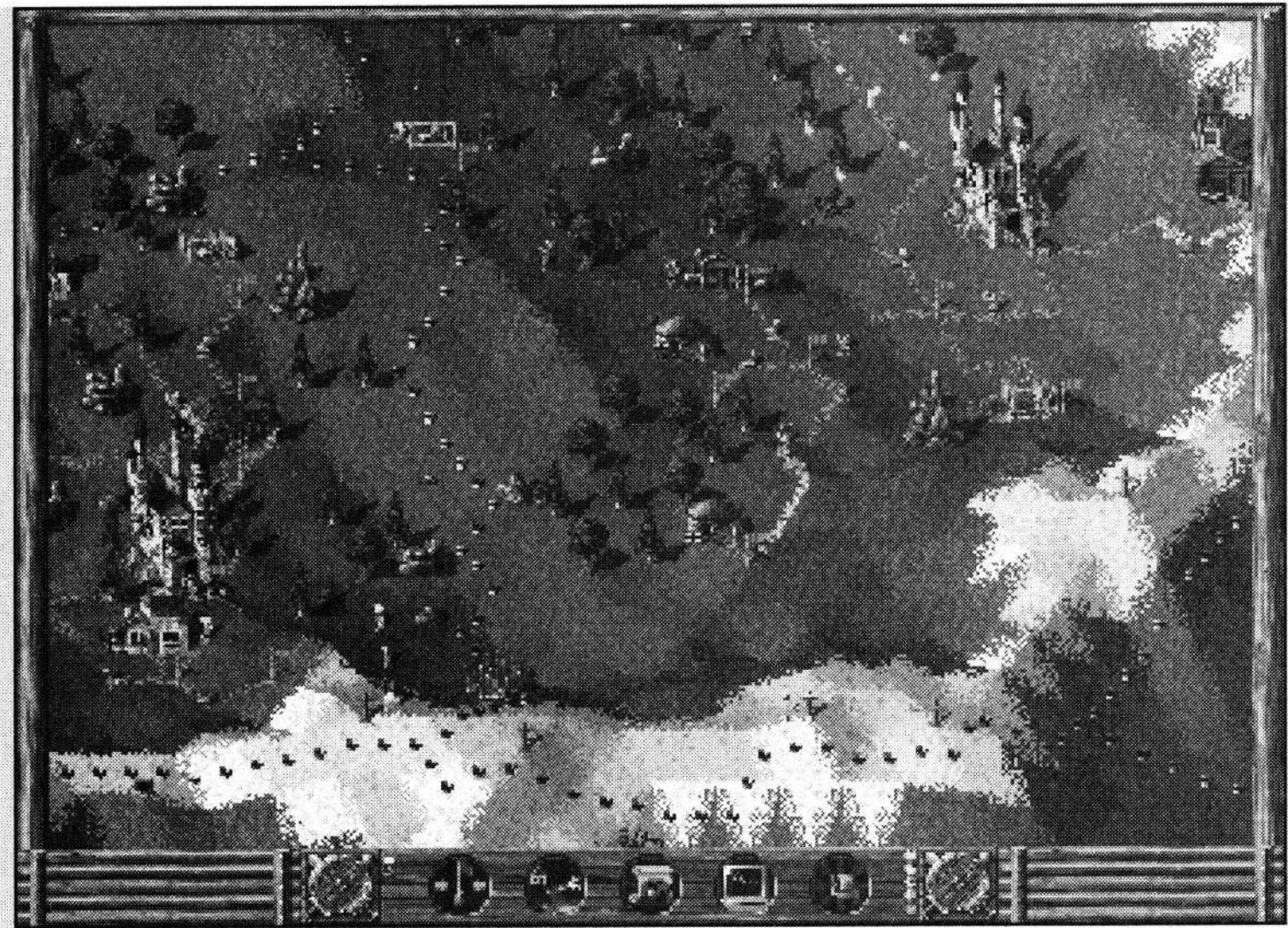
Der Fischer sorgt für Abwechslung auf dem Speiseplan

Um Farmen herum ist ausreichend Platz zu lassen, damit der Bauer eine maximale Anzahl von Feldern bestellen kann. Bei Platzmangel kann zur Nahrungsversorgung auch auf Schweinezucht zurückgegriffen werden.

Beim Transport kommt es nicht nur auf die Weglänge an. Starke Steigungen können den Transport erheblich beeinträchtigen. In manchen Fällen lohnt sich somit ein Umweg. Über den Einfluß von Steigungen gibt folgende Tabelle Auskunft:

Steigung	Farbe	Benötigte Zeit
eben	grün	100%
leicht	hellgrün	125%
mittel	gelb	175%
stark	hellrot	240%
sehr stark	rot	300%

Beim Transport von Waren ist zu beachten, daß pro Wegabschnitt nur ein Träger unterwegs sein kann. Zusätzliche Wege und Querverbindungen schaffen Entlastung.



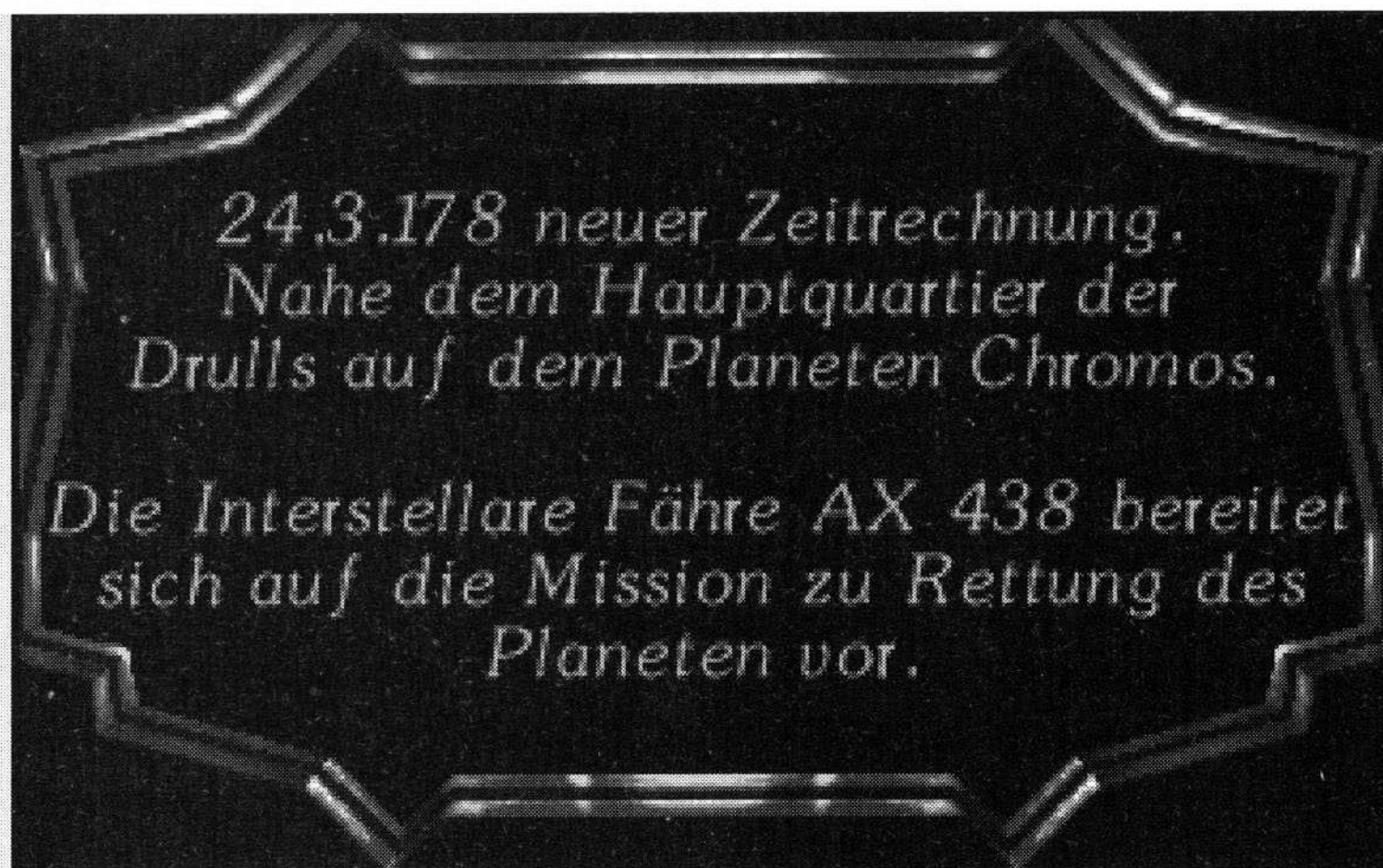
Benachbarte Schlößer sorgen für Auseinandersetzungen (SVGA)

Ein Teil Ihrer Ritter sollte so lange wie möglich im Schloß trainiert werden, um die fünfte Kampfstufe zu erreichen. Derartige Ritter können auch von einer sehr großen Zahl schwächerer Gegner nicht getötet werden, da immer Mann gegen Mann gekämpft wird und Verletzungen nicht in den nächsten Kampf übernommen werden.



Battle Isle 1

Einen echten Meilenstein in Sachen Strategie lieferten die Blue Byte Programmierer 1991 mit »Battle Isle« ab. Auf einem vertikal geteilten Bildschirm bewegt man im Wechsel mit Gegenspieler oder Computer futuristische Truppenteile über das in hexagonale Felder aufgeteilte Spielfeld. Sobald diese einander in Reichweite kommen, kann der Schlagabtausch beginnen. Die Kampfsequenzen werden jedoch völlig vom Rechner übernommen, wobei die Stärke der einzelnen Truppenteile natürlich berücksichtigt wird.



Die Vorgeschichte wird als Intro gezeigt

Die linke Bildschirmhälfte ist dabei für den (menschlichen) Feldherrn Nr. 1 reserviert, die rechte für seinen (menschlichen oder digitalen) Gegner. Beide versuchen nun, entweder das feindliche Hauptquartier einzunehmen oder sämtliche Einheiten ihres Widersachers zu zerstören. Die Auseinandersetzung findet natürlich auf ein und demselben Schlachtfeld statt, die Screenaufteilung soll nur das gleichzeitige Agieren der Spieler ermöglichen – der Inselkrieg entwickelt sich nämlich im fliegenden Wechsel von Bewegungs- und Aktionsphasen. Dabei bewegt jeweils ein Spieler seine Infanteristen, Panzer, Kanonenboote, Flugzeuge etc., während der andere angreift, Reparaturen ausführt, Informationen einholt oder seine Kampfverbände verstärkt.

Die Bedienung sieht so aus, daß man (per Joystick oder Tastatur) einen »Multifunktions-Cursor« über das Schlachtfeld steuert, der je nach Phase die unterschiedlichsten Aufgaben erfüllt: Man kann sich damit z. B. die Reichweite eines bestimmten Verbandes anzeigen lassen, eine Übersichtskarte auf den Bildschirm holen und selbstverständlich auch die Marsch- und Angriffsbefehle geben. Insgesamt wird um 32 mehrere Screens große Inseln gekämpft, von denen die Hälfte auch für den Solo-Kampf geeignet sind. Die Komplexität nimmt dabei von Eiland zu Eiland zu: Die ersten dienen eher zum Warmspielen, später werden die Landschaften immer umfangreicher und in puncto Geländebeschaffenheit ständig anspruchsvoller. Zudem gebietet man über zunehmend mehr Truppen, was die Kriegsführung auch nicht gerade einfacher macht.

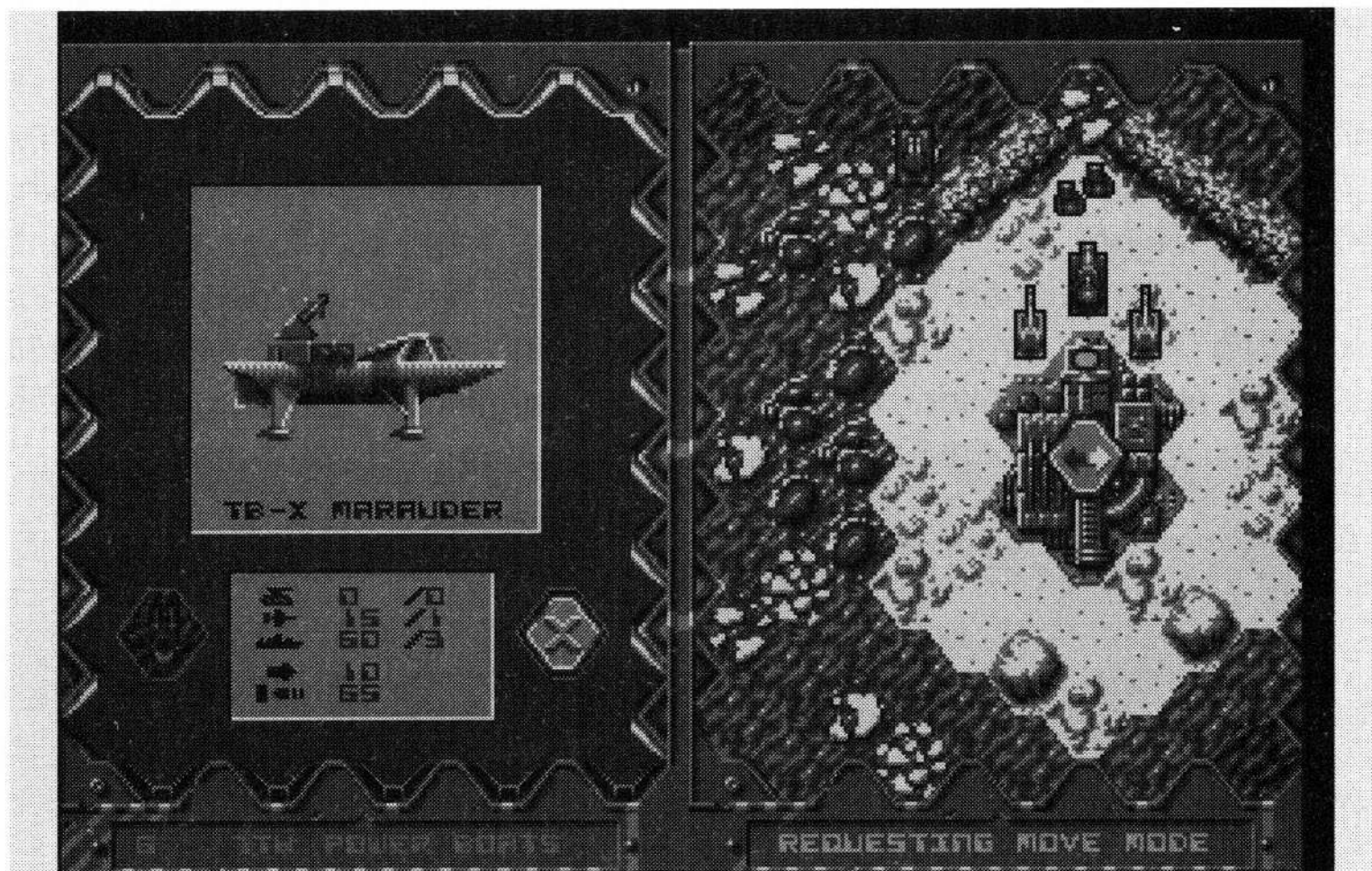


Szene aus dem Intro

Neben seinen ausgefeilten strategischen Qualitäten hat »Battle Isle« eine Präsentation zu bieten, die zu dieser Zeit und in diesem Genre ihresgleichen sucht: Obwohl sämtliche Landschaften im typischen Sechseckformat aufgebaut sind, sehen sie doch beinahe wie richtige Landschaften aus – mit Flüssen, Straßen, Gebirgen, Fabrikanlagen usw.

Hat man sich erst einmal mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung angefreundet, kennt die Faszination keine Grenzen mehr. Absolute Suchtgefahr besteht bei denjenigen, die einen Faible für Strategiespiele haben, aber auch solche, die sich eher in anderen Genres wohlfühlen,

können dieser Seuche zum Opfer fallen (Dem Autor ist persönlich ein solch tragischer Fall bekannt.)



Die Oberfläche von Battle Isle

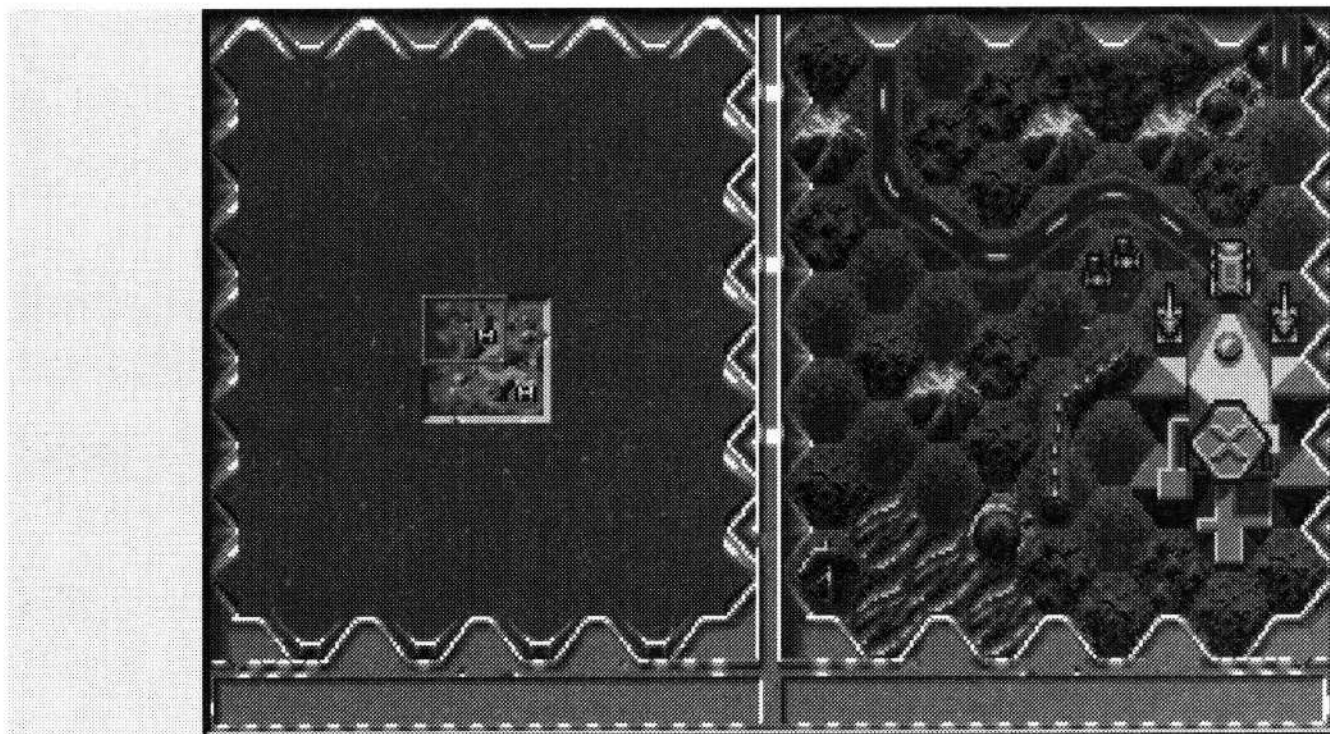
Ach ja, wer gar nicht genug bekommt, für den gibt es auch noch eine zusätzliche Data-Disk mit vielen neuen Szenarien, so zum Beispiel im heißen Wüstensand oder in arktischen Regionen.

Levelcodes

Zunächst die Paßwörter für den 1-Spieler-Modus:

Level	Paßwort
2	PHASE
3	EXOTY
4	MOUNT
5	FIGHT
6	RUSTY
7	FIFTH
8	VESUV
9	MAGIC
10	SPACE
11	VALEY

Level	Paßwort
12	TASTY
13	TERRA
14	SLAVE
15	NEVER
16	RIVER



Die Übersichtskarte

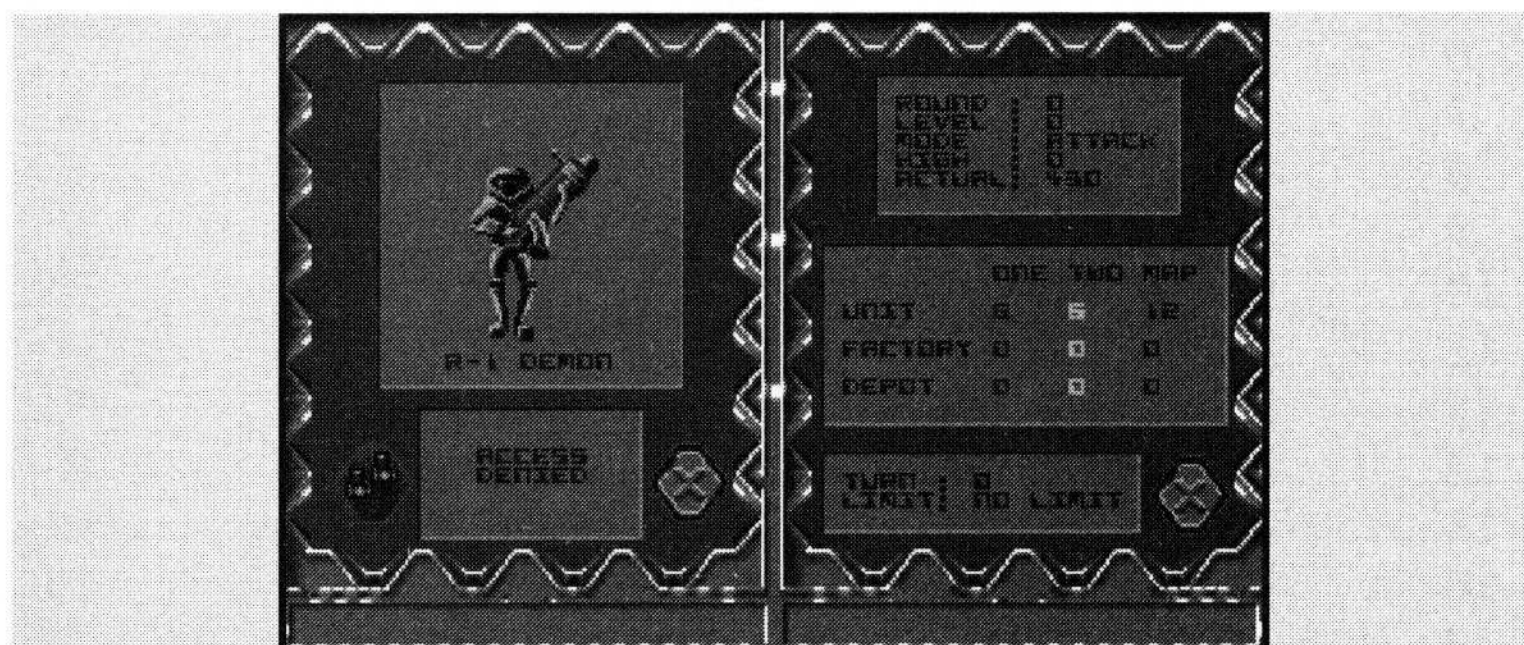
Und hier die Paßwörter für den 2-Spieler-Modus:

Level	Paßwort
2	GHOST
3	GAMMA
4	MARSS
5	EAGLE
6	METAN
7	FOTON
8	POLAR
9	TIGER
10	SNAKE
11	ZENIT
12	DONNA
13	VESTA
14	OXXID
15	DEMON
16	GIANT

Battle Isle Data Disk

Hier die Levelpaßwörter für den 1-Spieler-Modus:

Level	Paßwort
2	BLOCK
3	WATCH
4	LAGUN
5	BIRMA
6	SERPT
7	RAMBO
8	YUKON
9	POINT
10	FROGS
11	ITALY
12	LINES
13	VARUS
14	SOUND
15	TWEAK
16	NIPON
17	FLAIR
18	ARROW
19	KORSO
20	NORTH
21	FJORD
22	DONOR
23	LEYES
24	JUMPY
25	WERFT (Bonuslevel)



Der Informationsschirm

Und hier für den 2-Spieler-Modus:

Level	Passwort
2	CLOCK
3	LOSAG
4	BOMBS
5	COMET
6	PEARL
7	MIROR
8	ROMEL
9	MAGMA (Bonuslevel)

Battle Isle Data Disk 2

Hier sind sämtliche Levelcodes für den Ein-Spieler-Modus aufgeführt:

Level	Code
1	LUNAR
2	LUTOF
3	SONIX
4	SOWYN
5	SOSOO
6	SONAF
7	RACHE
8	RAMPE
9	RANGG
10	FILMO
11	FIEST
12	FINXT
13	EBENE
14	EBSYL
15	EBONY
16	EBTAR
17	KARST
18	KANTO
19	KAROT
20	KAISR
21	SYBIL
22	SFINX
23	SYNOM
32	DIONE (Geheimlevel)

Und hier die Codes für den Mehr-Spieler-Modus:

Level	Code
24	LUPOS
25	SONNE
26	SOTEX
27	RASEN
28	FISCH
29	EBTON
30	KABEL
31	SYTAX
32	NAIAD (Geheimlevel)

Allgemeine Tips

Straßen und offenes, flaches Gelände sollten möglichst vermieden werden. In diesen Bereichen ist die Defensivkraft sehr gering.

Neben der Gefechtslinie und hinter Ihnen sollte sich schwer zugängliches Gelände befinden, um eine Einkesselung zu erschweren.

Achten Sie darauf, daß sich immer Gebäude in der Nähe befinden, in denen angeschlagene Einheiten aufgefrischt werden können.

An vorderster Front sollten sich möglichst schwere Panzer oder Einheiten befinden, die sich gut gegen Angreifer verteidigen können.

In der zweiten Linie postiert man am besten Einheiten mit Fernwaffen, da diese keine große Abwehr besitzen.

In die dritte und letzte Reihe gehören Transporter und andere Nutzfahrzeuge. In brenzlichen Situationen können die eigenen Einheiten schnell verladen und abtransportiert werden.



Battle Isle 2

Einen echten Meilenstein für jeden Strategiefan lieferten die Mülheimer Programmierer bereits mit der ersten Version von »Battle Isle«. Die Fortsetzung macht noch einen weiteren Schritt nach vorn und glänzt mit verfeinerter Grafik, verbesserten Soundeffekten und angenehmer Musikuntermalung.



Intro zu Beginn des ersten Kapitels

Im Gegensatz zur ersten Version ist der Bildschirm nicht mehr geteilt. Nunmehr steht jedem Mitspieler, einschließlich dem Computergegner, abwechselnd der ganze Bildschirm zur Verfügung. Im Wechsel mit Gegenspielern oder dem Computer müssen futuristische Truppenteile auf dem Planeten Chromos strategisch günstig über das in hexagonale Felder aufgeteilte Spielfeld bewegt werden. Sobald diese einander in Reichweite kommen, kann der Schlagabtausch beginnen. In den Fahrzeugen befindet sich allerdings keine Lebewesen, alles wird von Robotern gesteuert.

Die Kampfsequenzen werden jedoch völlig vom Computer übernommen. Um den Gewinner einer Schlacht zu ermitteln, werden eine Reihe von Daten herangezogen, z.B. die Truppenstärke, Truppenart, Bodenbeschaffenheit und der Zustand der Truppen. Wird ein Gegner durch die eigenen Truppen eingekreist, muß er sich warm anziehen.

Wer möchte, kann sich die Kampfszenen vom Computer per 3D-Animation anzeigen lassen. Es wird dann der Verlauf der Schlacht aus der Vogelperspektive dargestellt, geografische Gegebenheiten werden berücksichtigt. Zugrundeliegende Parameter werden zusätzlich als Balkendiagramm angezeigt, so können Schwachstellen, z.B. eine nicht beachtete Bodenbeschaffenheit, besser lokalisiert werden.



Der Kommunikations-Bildschirm

Gegenüber dem ersten Teil wurde die Bedienung weiter vereinfacht, Einsteiger werden sich schnell zurechtfinden. Befehle werden über die sogenannte »MilOp-Konsole« an die Einheiten übermittelt. Wurde die gewünschte Einheit zum Zweck der Verlagerung angewählt, erkennt man sofort die Reichweite derselbigen. Alle Bereiche, die außerhalb der Reichweite liegen, werden abgedunkelt. Die maximale Reichweite ist abhängig von der Truppenart, dem Truppenzustand und der Bodenbeschaffenheit.

Nach der Wahl des Ziels per Maus oder Tastatur wird die Einheit verlagert, was auf dem Bildschirm verfolgbar ist. Dabei sind sogar so kleine Details wie Reifenspuren zu erkennen.

Bis zu sechs Spieler müssen sich durch insgesamt 20 Level kämpfen, wobei der Schwierigkeitsgrad stetig anwächst. Hat man es anfänglich nur

mit einfachen Bodentruppen zu tun, kommen später die Elemente Luft und Wasser hinzu. Selbst U-Boote wollen korrekt geleitet werden.

Darüber hinaus gibt es vier spezielle Mehrspielerkarten, die in geselliger Runde besonders reizvoll sind. Um die Notwendigkeit der Erkundung nicht zu umgehen, sollte immer nur der jeweils aktuelle Spieler auf den Schirm sehen.

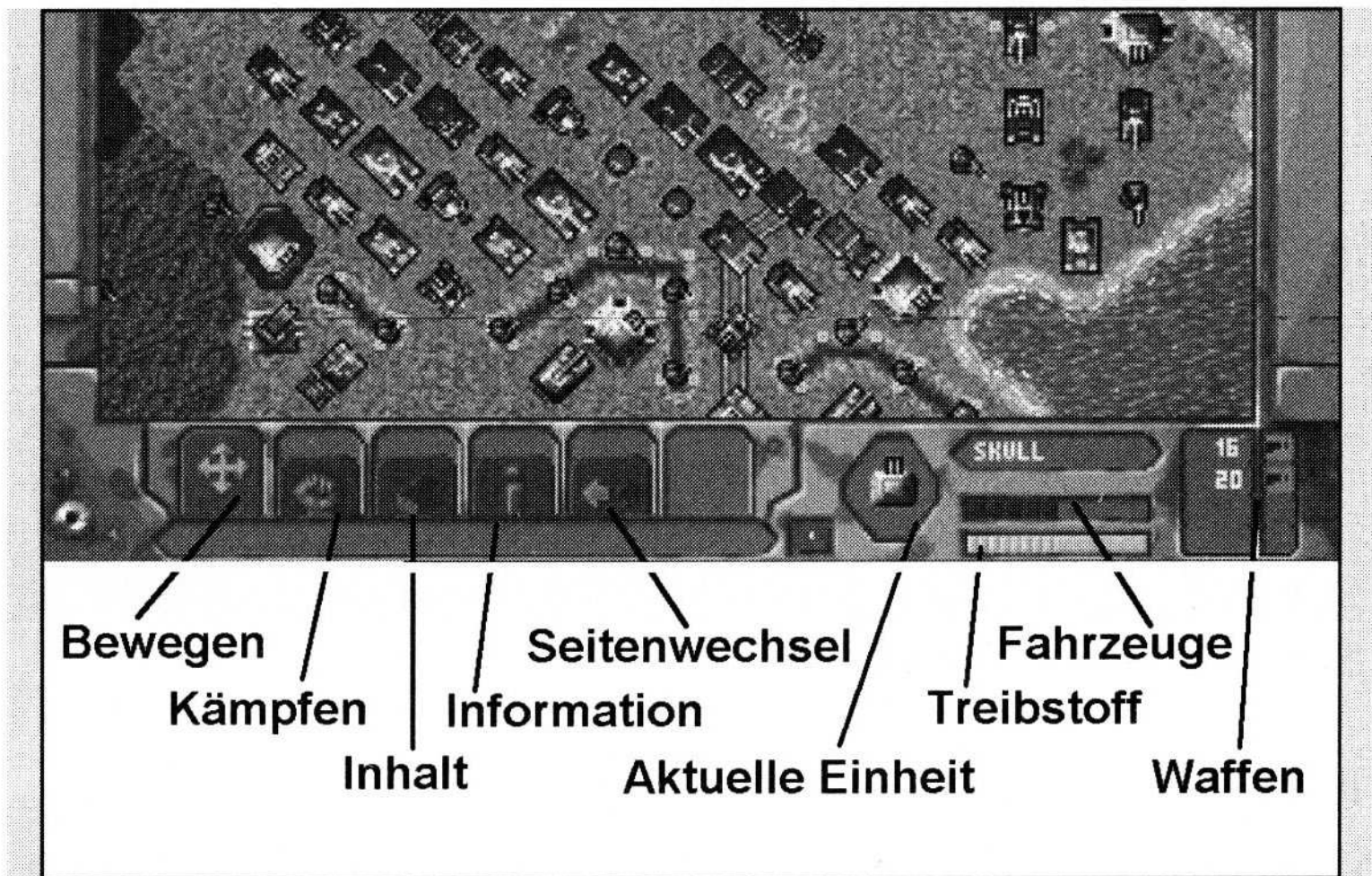
Gegenüber der Vorversion sind nun eine Fülle von verschiedenen Truppenarten und Fahrzeugen vorhanden. So gibt es z.B. Munitionstransporter und Tankfahrzeuge, die zur Versorgung der Vorstoßtruppen dienen. Erstmals können per Schiene sehr schnell große Entfernungen zurückgelegt werden. Im Trainingslager können kampfentscheidende Erfahrungswerte gesteigert werden.



Der erste Auftrag

Für Abwechslung sorgen auch Zwischenmeldungen, die zum schnellen Handeln fordern. Wird z.B. durch einen Wetterbericht Regen oder Schnee vorausgesagt, müssen die meisten Fahrzeuge schnellstens auf festen Boden verlegt werden, um nicht gänzlich stecken zu bleiben. Überqueren Truppen einen zugefrorenen See, sollte unbedingt auf die Ankündigung steigender Temperaturen geachtet werden, andernfalls kann das Eis unter der großen Last zusammenbrechen.

Unterschiedliche Bodenbeschaffenheiten sind durch verschiedene Farben bzw. Muster gekennzeichnet. Hierbei ist zu beachten, daß nicht alle Fahrzeuge für jede Beschaffenheit geeignet sind. Zudem ist auf unwegsamem Gelände der Treibstoffverbrauch höher und die Reichweite geringer.



Die Menüleiste

Neu ist auch, daß nicht das komplette Gebiet sofort einsehbar ist. Um die Simulation noch realistischer zu machen, muß das Feindgebiet erst erkundet werden. Noch nicht erkundete Bereiche werden zunächst dunkel dargestellt, erst wenn ein Truppenteil in die Nähe des Gebietes kommt, wird es sichtbar und mit ihm auch eventuelle feindliche Truppen. In höheren Leveln stehen zu diesem Zweck häufig Radarfahrzeuge bereit, die weit in das feindliche Gebiet »schauen« können. Normale Truppenteile haben nur eine geringe »Aufklärungsreichweite«.

Parallel zum Spiel hat Stefan Piasecki vom Blue Byte-Team es sich nicht nehmen lassen, gleich einen eigenständigen Roman über die Hintergrundgeschichte der »Battle-Isle-Saga« zu schreiben. Es ist zwar sein erster Roman, aber unbedingt empfehlenswert, weil er sehr spannend ist. Nach dem Durchlesen des Romans macht das Spiel noch mehr Spaß. Der Roman lag der ersten Auflage des Spiels bei, kann aber auch im Buchhandel für DM 12,90 erworben werden (Bastei-Verlag, ISBN 3-404-13591-1, über 300 Seiten).



Bündnisse können vorteilhaft sein

Allgemeine Tips

- Machen Sie sich unbedingt mit den Vor- und Nachteilen der einzelnen Truppenbestandteile vertraut. Das Waffenhandbuch ist eine wichtige Beigabe!
- Mit welchem Truppenteil am besten ein bestimmter gegnerischer Truppenanteil anzugreifen ist, kann auch häufig an den Computerzügen erkannt werden. Sind sie erfolgreich, sollte man sich die Kombination merken.
- Zur Vorhut und zur Erkundung sind kleine und schnelle Einheiten, z.B. Ranger, am besten geeignet. Diese werden auch benötigt, um ein feindliches oder unbenutztes Lager zu besetzen.
- Fabriken sind möglichst schnell einzunehmen, können hier doch ständig Einheiten produziert werden. Dabei ist auch an den Nachschub der für die Produktion wichtigen Aldiniumkristallen zu denken.
- Achten Sie unbedingt auf die Wettervorhersagen, um nicht mit Ihren Einheiten im Schlamm stecken zu bleiben.
- Für einen Überraschungsangriff sind Buggys bestens geeignet, falls noch keine Flugzeuge zur Verfügung stehen: Mit zwei Feldern Abstand

an das Ziel heranfahren (der Gegner kann sich dann nicht wehren), die Raketen verwenden, wieder außer Reichweite des Gegners fahren. Andere Fahrzeuge können nach einem Angriff nicht nochmal bewegt werden.

- Mit Hilfe von Tank- und Reparaturfahrzeugen sollten die Truppen ständig gewartet werden.
- Stellungen und Fabriken dürfen nie ohne Schutz zurückgelassen werden. Meistens reichen ein paar Kampfroboter.
- Vorrangiges Ziel sollten immer die gegnerischen Waffen mit der größten Reichweite sein, z.B. Buggys, Skulls oder Anacondas.

Tips zu den einzelnen Leveln

Level 1

Die beiden Städte Skom-Halta und Skom-Sebor müssen vor den Übergriffen des Feindes geschützt werden. Dazu sind lediglich einige Technotrax-Einheiten zu vernichten.

Level 2

Mittels Buggys sollte ein schneller Vorstoß zur östlich gelegenen Stadt Pank vorgenommen werden, welche einzunehmen ist. Dies geschieht am besten über die südlich gelegene, befestigte Straße. Auf dem Weg zu Pank kann auch die Stadt Kerth eingenommen werden. Hier können die Truppen aufgefrischt werden.

Level 3

Probleme bereiten mehrere gegnerische Buggys; diese sollten möglichst schnell vernichtet werden. Die Eroberung des Depos 23 bringt den Kampfpanzerzug Anaconda in die eigenen Reihen. Für die Eroberung des gegnerischen Hauptquartiers »Skom« werden vor allem schwere Panzer benötigt.

Level 4

Ziel ist es, die beiden Flughäfen zu besetzen. Da der Gegner automatische Geschütze großer Reichweite und Mienen besitzt, sollten vor allem Buggys für die Vorhut verwendet werden. Für eine bessere Versorgung sollte das Depot 26 mit Hilfe von Rangern eingenommen werden.



Mögliche Züge sind deutlich erkennbar

Level 5

Ziel dieses Levels ist die Besetzung von Terdon Gent. Die Stadt liegt im Norden und wird vor allem durch ein Skull-Geschütz gesichert. Kampfscheidend sind in diesem Level vor allem Buggys. Um möglichst viele davon zusätzlich zu produzieren, muß die Fabrik Atc eingenommen werden. Hilfreich ist auch die Besetzung der im Süden gelegenen Stadt Giltow. Für den Vorstoß in den Norden sollte das Schienennetz entsprechend ausgebaut werden. Die feindliche Anaconda sollte möglichst schnell zerstört werden, sie richtet bei den eigenen Truppen sonst rasch große Schäden an.

Level 6

Bei diesem Auftrag muß die Stadt Terdon samt Werft eingenommen werden. Hier empfiehlt es sich, eine Brücke zu bauen, um auch Bodentruppen zum Ziel zu bringen. Feindliche Boote werden am besten mit schweren Samurai-Panzern bekämpft. Zwei dieser Panzer sind im Hafen versteckt. Die feindlichen Geschütze großer Reichweite sollten stets im Auge behalten und möglichst schnell vernichtet werden.



Inspizierung der Truppen per Animation

Level 7

Für die Eroberung der beiden gegnerischen Hauptquartiere sollten vor allem Waffen großer Reichweite eingesetzt werden. Da diese schnell zum Ziel des Gegners werden, müssen sie unbedingt durch vorgestellte Panzerverbände abgeschirmt werden. Hilfreich ist die Einnahme des östlich liegenden Flughafens.



Feindkontakt

Level 8

Um die beiden Werften und das Hauptquartier des Titan-Nets einzunehmen, empfiehlt sich der massive Einsatz von Fernwaffen. Dazu kann man den Gegner ruhig etwas näher kommen lassen.

Level 9

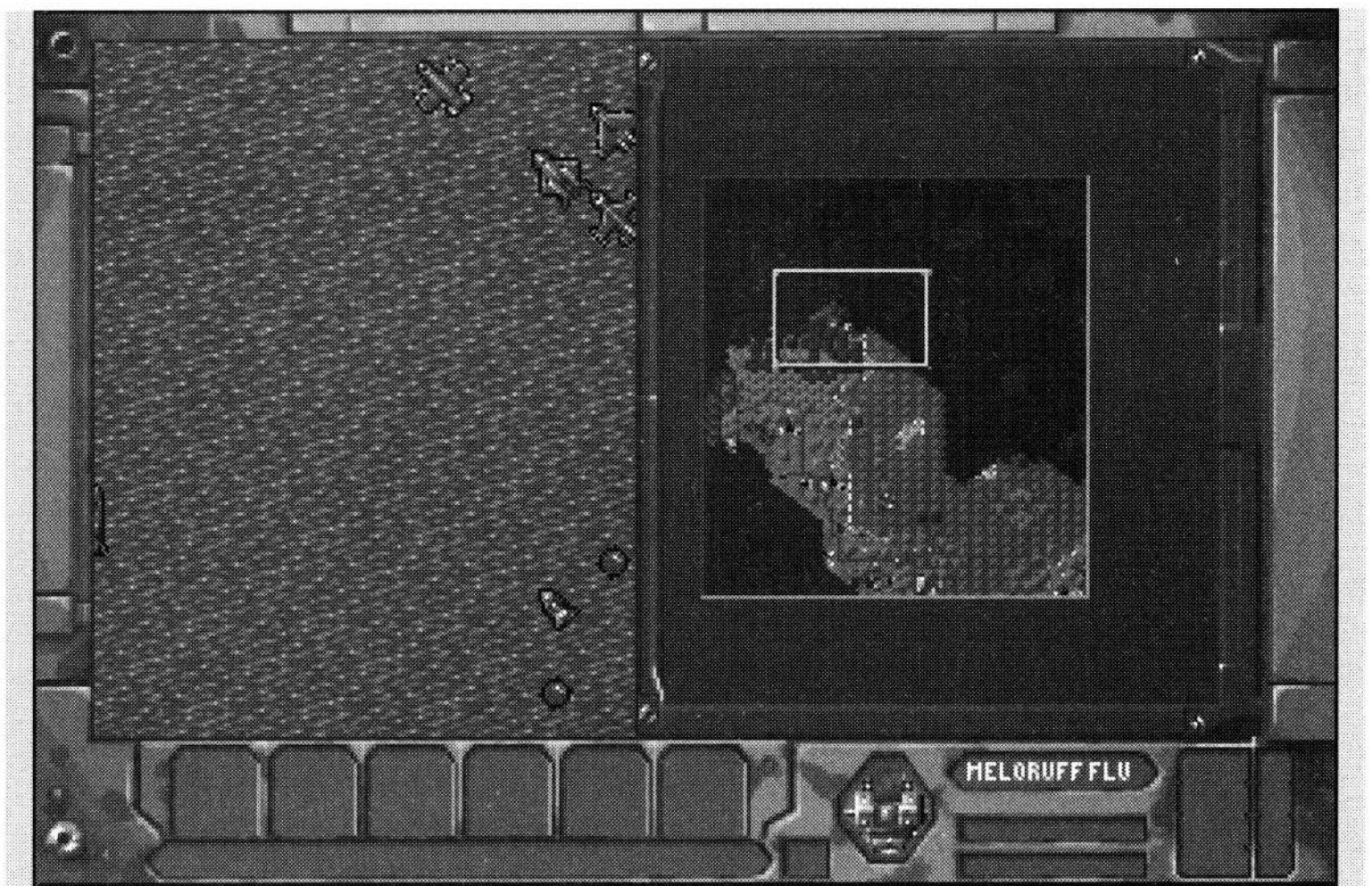
Hier gilt es, den südlich gelegenen Flughafen »Klondaris« zu finden und zu erobern. Sinnvoll ist auch die Einnahme der beiden westlichen Depots und der Fabrik im Norden. Mit etwas Geschick lassen sich Feindberührungen auf ein Minimum reduzieren.

Level 10

Um das südöstlich gelegene Feindeslager zu erobern, müssen starke Truppenverbände überwunden werden. Hierzu eignet sich am besten die Luftwaffe, die um möglichst viele weitere Einheiten erweitert werden sollte.

Level 11

Um ungestört die grünen Einheiten und die Ferngeschütze zerstören zu können, sollten sämtliche Brücken blockiert werden, z.B. mit Mienen. Für die Vernichtung der Ferngeschütze eignet sich am besten die Luftwaffe. Anschließend ist das Hauptquartier des Titan-Nets einzunehmen.



Die Übersichtskarte

Level 12

Das Ziel ist die Eroberung der nordwestlich gelegenen Villa Dengh, die am besten mit Transportflugzeugen erreicht werden kann. Da die Luftwaffe in diesem Level eine entscheidende Rolle spielt, sollte unbedingt der nördlich gelegene Flughafen eingenommen werden. Zu diesem Zweck empfiehlt sich der Bau einer entsprechenden Schienenstrecke.

Level 13

Neben der Besetzung des feindlichen Hauptquartiers gilt es, Khun Kaaps Elixir-Fahrzeug zu beschützen. Zu diesem Zweck sollte das Fahrzeug gänzlich von Bodentruppen umgeben werden. Vorrangiges Ziel der Angriffe sollte unbedingt die gegnerische Luftwaffe sein.

Level 14

Zunächst ist das Hauptquartier des Titan-Nets einzunehmen. Die Panzereinheiten samt Fabrik der Partisanen sollten anschließend mit einer starken Konzentration der Luftverbände eingenommen werden. Achten Sie bei Ihren Luftangriffen auf die neuartige Jagddrohne des Gegners, sie kann besonders effektiv gegen Ihre Luftwaffe eingesetzt werden.

Level 15

Das gegnerische Hauptquartier kann zügig mit Buggy-Einheiten erobert werden, denen schwerere Einheiten folgen.

Level 16

Neben dem feindlichen Hauptquartier muß der Tempel im Nordosten besetzt werden. Rechnen Sie mit dem späteren Zustoß weiterer See-Einheiten, die vernichtend gegen die roten Gegner eingesetzt werden können.

Level 17

Ziel ist die Vernichtung sämtlicher Gegner. Dies allein ist nicht sonderlich schwierig, wäre die Anzahl der Züge nicht auf 16 begrenzt. Somit ist ein sehr schnelles Vorgehen mit allen Truppenteilen erforderlich.

Level 18

Das Versteck des Titan-Nets befindet sich in der Mitte der Insel und ist mit Geschützen gesichert. Zunächst sollten aber die gegnerischen Flottenverbände vernichtet werden. Für eine eventuelle Übernahme der nordöstlich gelegenen Forschungsstation sollte ein Vader zur Hilfe genommen werden.

Level 19

Ziel ist das feindliche Hauptquartier im Norden, das gut über die befestigte Straße erreicht werden kann.



Sehr effektiv: Die Luftwaffe

Level 20

Kampfentscheidend ist eine möglichst große Zahl an Buggys. Davon sollten einige nachproduziert werden. Auf dem Weg zum nördlich gelegenen Hauptquartier sind vor allem die festinstallierten Geschütze zu vernichten, um die Brücke passierbar zu machen. Ist das Hauptquartier genommen, gilt es, auf weitere Karten der Blue Byte-Programmierer zu hoffen.

Levelcodes

Die Anwahl eines höheren Levels ist wegen des höheren Schwierigkeitsgrades nicht zu empfehlen. Wer aber dennoch hineinschnuppern möchte:

Level	Codewort
1	AMPORGE
2	JOGRWAI
3	GEGIDOS
4	WABODAE
5	BUFASWE
6	GEHAUWA
7	OLARIBU
8	FITORGE

Level	Codewort
9	DAFATWA
10	WABIKDO
11	GEEUSAT
12	KAIMAWA
13	SIETIBU
14	GEDEROM
15	ULUARGE
16	ABUNDWA
17	LANADGE
18	WAFEFAL
19	BUSALUG
20	GEKEFZU

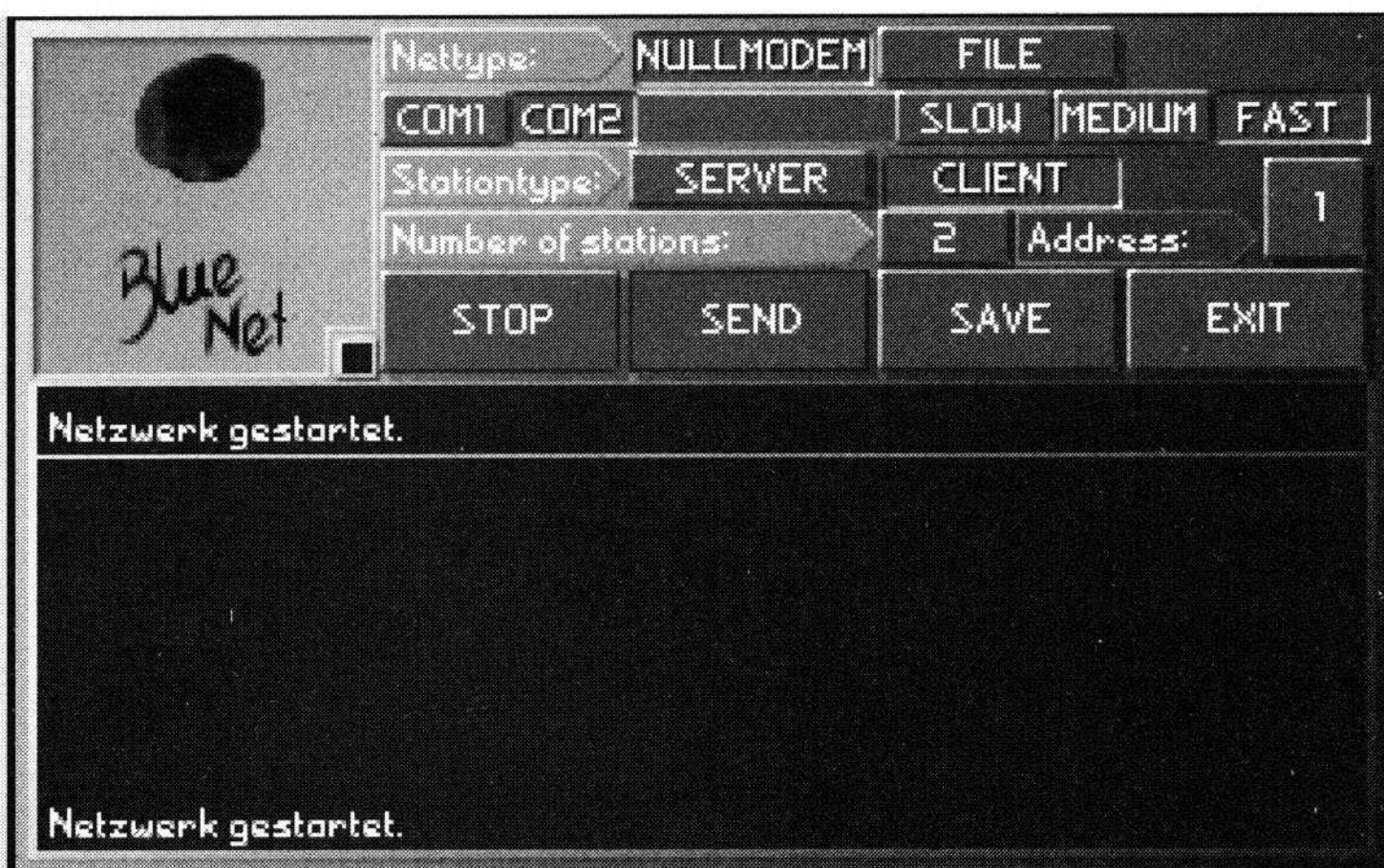


Neues Panzermodell der Scenery-CD

Spielstand patchen

Wem das nötige Sammeln von Aldinium zwecks Energieaufstockung zu lästig ist, kann sich mit einem geeigneten Hex-Editor einen beachtlichen Energieschub verschaffen.

Die zu patchende Datei trägt den Namen SAVE0000.DAT für den ersten gespeicherten Spielstand, SAVE0001.DAT für den zweiten und so fort. An der hexadezimalen Adresse 58 ist der aktuelle Energiewert hinterlegt, der mit dem Eintrag »FF« auf 255 erhöht werden kann. Anschließend sollte einer massiven Produktion neuer Einheiten nichts mehr im Wege stehen.



Das lang ersehnte Mehrspielermenü der Scenery-CD!

Scenery CD »Das Erbe des Titan«

Wer glaubt, das Tintan-Net vernichtet zu haben, sollte sein Augenmerk auf die separat zu erwerbende Zusatz-CD richten. Daß die Mühlheimer Programmierer sich nicht auf den Erfolgen von Battle Isle 2 ausgeruht haben, beweisen unter anderem folgende Leistungsmerkmale der neuen CD:

- Netzwerkfunktion
- Null-Modem Unterstützung
- Beschleunigte Computergegner
- Sechs neue Einheiten
- 16 neue Computerkarten
- 10 neue Mehrspielerkarten
- 50 neue Zwischensequenzen

Die hier vorgenommenen Optimierungen bezüglich des Arbeitsspeicherbedarfs und der Geschwindigkeit wirken sich auch auf die ersten Missionen von Battle Isle 2 aus. So sind nun z.B. die Zugberechnungen der Computergegner erfreulicherweise um etwa ein Drittel schneller. Als weiterer Bonus befinden sich zusätzlich sechs Audiotracks auf der CD.



Animationsszene der Scenery-CD

Eine Installation ist nur möglich, wenn bereits das Hauptprogramm »Battle Isle 2« vorhanden ist. Da unbedingt die CD-Version vorhanden sein muß, bietet Blue Byte ein Update von der Diskettenversion für 20 DM an.

Nach der Installation kann mit dem Paßwort HOLLEKO die erste Mission begonnen werden. Wer direkt in den Mehrspieler-Modus einsteigen will, sollte z.B. folgende Paßwörter ausprobieren:

Paßwort	Titel der Mission	Spielerzahl
FURSTON	Die 6 Fürsten	6
GALTRAX	Die Zwergstaaten	4
ELGANIW	Der Kerbathsee	2
LOPIROT	Die Inseln	6
AGRETIL	Arena	2
FELTONG	Die Basis in den Bergen	3
WILKORS	Die Flieger des Sieges	2
MEKLARA	Die Sümpfe	2
HOLITUS	Die Höhenbomber	2
NERTING	Der Wettlauf	4

HEUTE

SCHATTEN DES IMPERIUMS

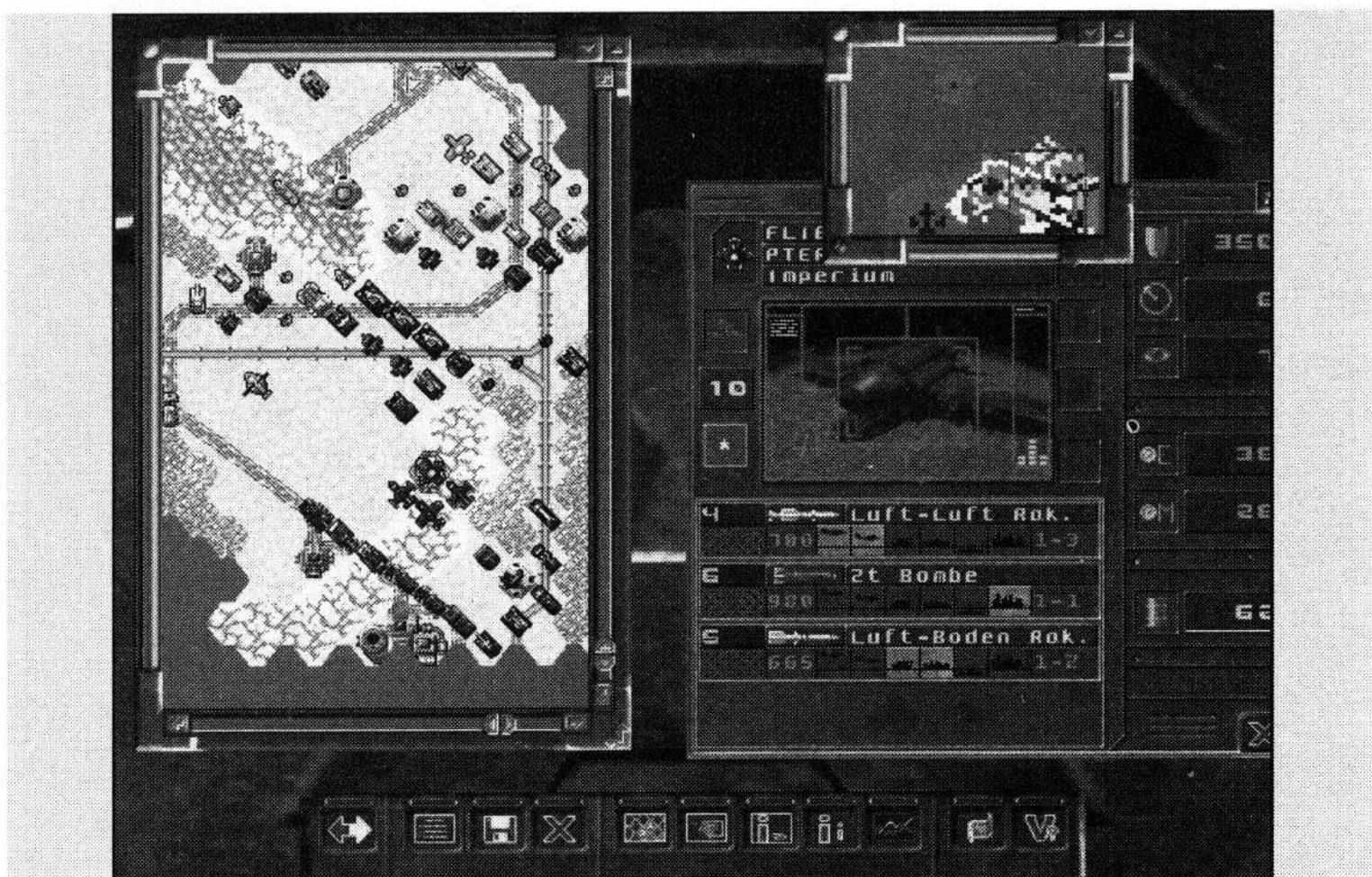


BATTLE ISLE



Battle Isle 3 – Das Spiel

Für die langersehnte Fortsetzung der Battle Isle-Saga hat die deutsche Software-Schmiede Blue Byte keine Kosten und Mühen gescheut. Herausgekommen ist ein tiefgehendes Strategiespiel nach bewährtem Muster. Der ursprüngliche Titel »Schatten des Imperiums« wurde in buchstäblich letzter Sekunde geändert, um Verwechslungen mit der Star Wars-Mythologie zu vermeiden.



Die Oberfläche von Battle Isle 3

Kurz nach dem Erscheinungstermin versuchten Actionknaller wie Command & Conquer und Z, Battle Isle 3 das Wasser abzugraben. Doch ein Vergleich ist nur eingeschränkt möglich, da Battle Isle in eine andere Kerbe schlägt. Während die Konkurrenz mit spektakulären Echtzeitgeballer ideales Futter für die Augen liefert, fordert Battle Isle mehr das Hirn. Es ist halt ein echtes Strategiespiel, das auf den ersten Blick zwar etwas trocken wirkt, bei Fans dieses Genres jedoch für einen sehr langanhaltenden Spielspaß sorgt. In Puncto Strategie setzt Battle Isle immer noch Maßstäbe.

Die Story des dritten Teils baut auf dem Geschehen der ersten beiden Teile auf. Für die erfolgreiche Meisterung der neuen Missionen ist das

Wissen um die Vorgeschichte zwar nicht erforderlich, erhöht aber den Spielspaß:



Kampfhandlungen werden als Animation eingespielt

Nach dem entgültigen Sieg über das Robotersystem Titan Net und seine Verbündeten herrschte Waffenruhe auf Chromos. Die verfeindeten Völker der Drulls und der Kais schlossen unter dem Einfluß des großen Strategen Val Harris zunächst Frieden. Doch Ben Harris, Sohn des Strategen, entpuppte sich nach dem Rückzug seines Vaters als engstirniger drullischer Nationalist, dem die selbstbewußten Kais ein Dorn im Auge sind. Nach einer Eskalation im Parlament verläßt Caro, Vertreterin der Kais, die drullische Hauptstadt Hallwa, um in ihre Heimat zurückzukehren. Auf dem Flug dorthin ereignet sich jedoch eine folgenschwere Katastrophe: Das Flugzeug zerschellt im Sturm auf der angeblich menschenleeren Insel Beldar. Caro überlebt als einzige den Absturz und stößt auf den gealterten Imperator Punt Vassius. Dieser unterstützt Caro mit seinen wenigen Prätorianereinheiten im Kampf gegen Val Harris und den drullischen Feinden.

Als Spieler übernehmen Sie die Rolle Caros und kämpfen für die Errichtung eines neuen Imperiums. Präzision, taktisches Geschick und vorrausschauende Planung entscheiden über Sieg oder Niederlage. Einheiten müssen gebaut, betankt und nach Kampfhandlungen repariert werden. Eingenommene Städte und Anlagen müssen gegen eine

Rückeroberung verteidigt werden. Werden beim Vormarsch die Nachschublinien vernachlässigt, bleiben die Einheiten bald auf der Strecke. Plötzlich auftauchende Unwetter und Schneestürme müssen trotz Wettervorhersage eingeplant werden. Die Bewegungsfreiheit einzelner Einheiten hängt stark von der Bodenbeschaffenheit ab.



Szene aus einer der vielen Zwischensequenzen

Im Kampagnenmodus werden alle 20 Einzelspielerkarten der Reihe nach durchgespielt. Der Ausgang einer Mission hat oft eine entscheidende Auswirkung auf die nächste Mission. Gewinnen Sie eine Mission mit Hängen und Würgen unter dem Verlust fast aller Einheiten, stehen Ihre Chancen in der nächsten Mission denkbar schlecht. Überleben dagegen die meisten Einheiten bis zum Ende der Mission und erobern Sie zusätzliche Einheiten des Gegners, haben Sie die besten Voraussetzungen für die nächste Mission. Besonderes Augenmerk verdienen vor allem kampferprobte Einheiten, deren Schlagkraft deutlich höher ist, als die von frisch produzierten.

Zu Beginn einer Mission ist zunächst nur ein kleiner Teil der Landkarte sichtbar. Durch Verschieben der Einheiten kann die Umgebung weiter aufgeklärt werden. Dabei besitzt jede Einheit eine andere »Aufklärungs-

reichweite«. Ideal für diese Zwecke sind spezielle Radarfahrzeuge, die wie der eigene Augapfel geschützt werden müssen. Ein Verlust ermöglicht dem Feind Überraschungsangriffe.



Ein Kampfroboter aus der Nähe

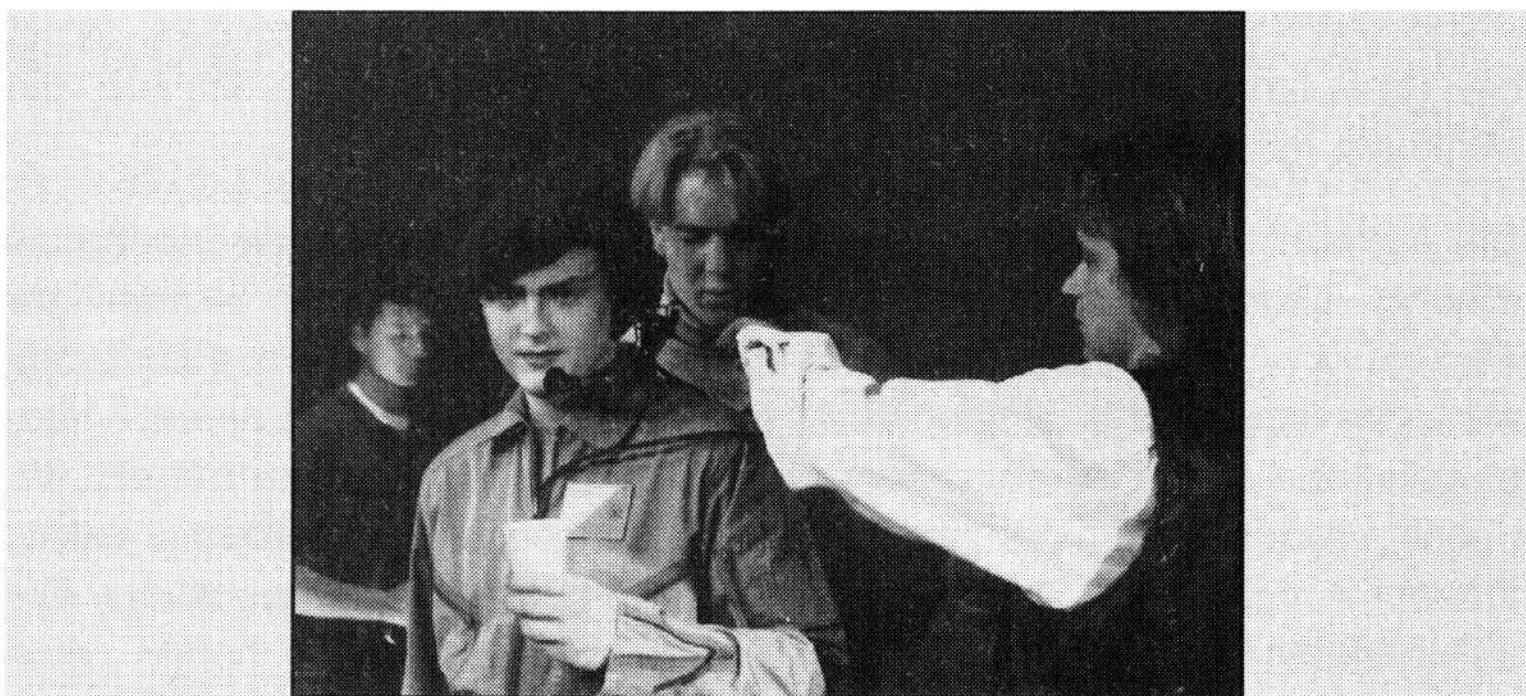
Jede Kampfhandlung wird als Animation dargestellt, bei der Positionen, Bodenbeschaffenheit und Landschaft berücksichtigt werden. Der Ausgang eines Kampfes ist vor allem von folgenden Faktoren abhängig: Art und Größe der Einheit, Kampferfahrung, Bodenbeschaffenheit, Schutz (z. B. Graben, Zaun oder Mauer). Einen Vorteil bringt auch die sogenannte »Klemmtechnik«. Ist der Feind von mehreren Einheiten umzingelt, steigt die Kampfkraft einer einzelnen Einheit. Der Faktor Zufall ist auf ein Minimum reduziert.

Die Auswahl an Einheiten hat sich gegenüber den Vorgängern nochmals erhöht: Nicht weniger als 64 verschiedene Einheiten stehen zur Verfügung. Auf einer Karte können bis zu 400 Einheiten gleichzeitig verwaltet werden. Der Beginn einer Mission wird jeweils mit einem Video eingeleitet. Auch während des Spiels wird der Spieler mittels Videosequenzen auf wichtige Ereignisse hingewiesen. Apropos Video: Zusammen über eine Stunde Filmsequenzen sorgen für Abwechslung. Die aufwendigen Dreharbeiten mit »echten« Schauspielern haben eine Vorbereitungszeit von immerhin 6 Monaten in Anspruch genommen.



Die Story wird mit Filmen begleitet

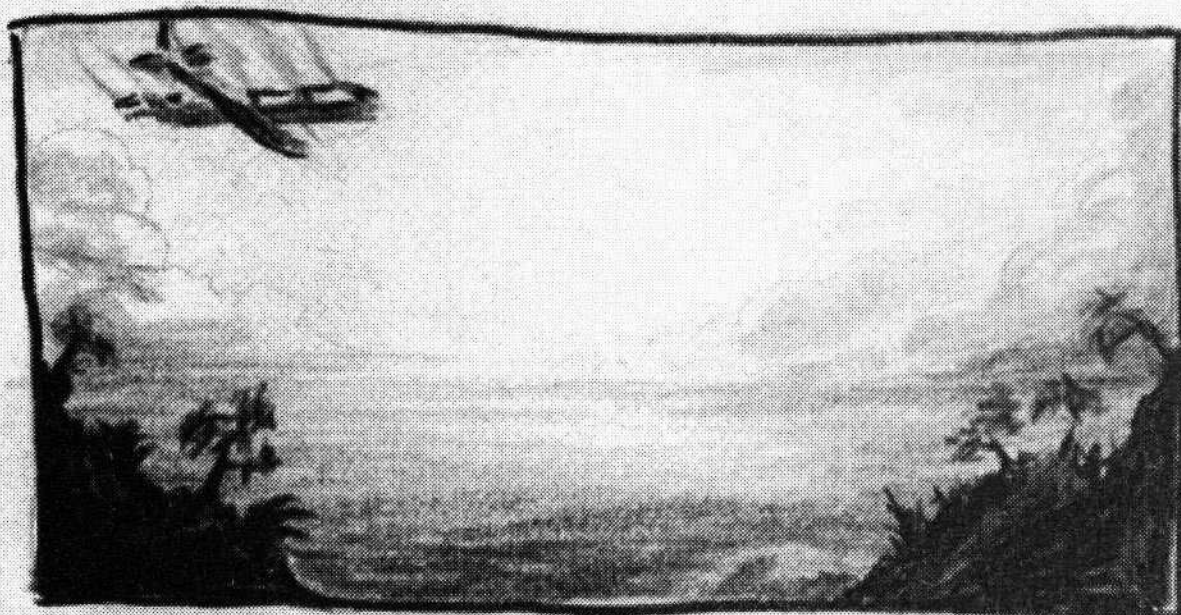
Dank Windows ist die Übersichtlichkeit gegenüber den Vorgängerversionen deutlich verbessert worden. Sämtliche Fenster können in Größe und Position geändert und auf dem Bildschirm frei positioniert werden. Das Haupt-Kartenfenster bietet zudem drei Zoomstufen. Neu hinzugekommen ist eine Übersichtskarte, in der die komplette Landkarte der jeweiligen Mission zu sehen ist.



Szene aus den Dreharbeiten

Als Resumé bleibt zu vermerken, daß der dritte Teil der Saga zwar nur Detailverbesserungen und keine grundlegenden Neuerungen bringt, dafür aber eine bis ins kleinste Detail ausgereifte Strategie bietet, die bei Fans dieses Genres für eine lang anhaltende Motivation sorgt.

Auf den nächsten beiden Seiten sind Skizzen aus der Zeit der Planung zu sehen, die Sie im entgültigen Spiel entsprechend umgesetzt wiederfinden.

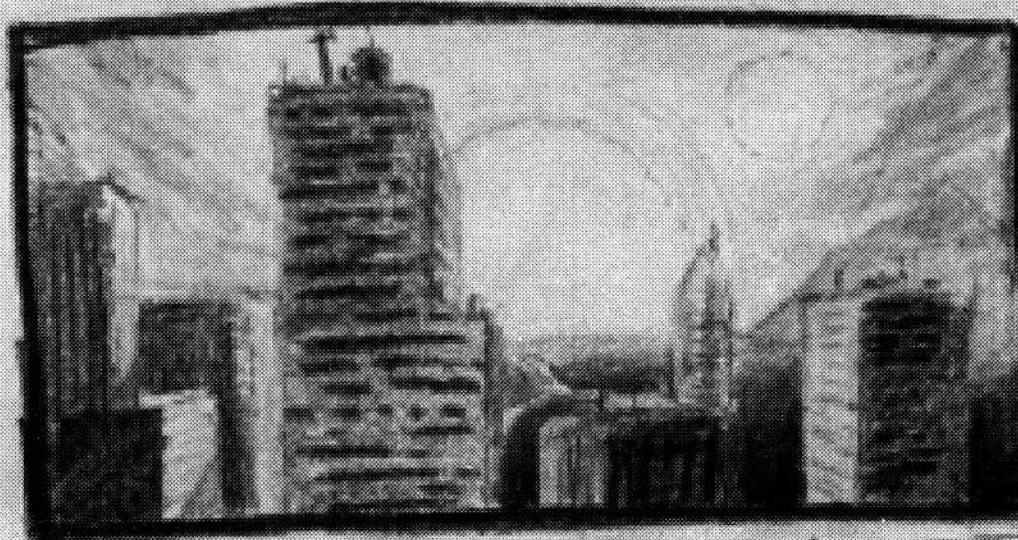


Die Katsjell-Berge bei Kai-Ryo...



Skizzen aus dem »Drehbuch« von Battle Isle 3

⑨



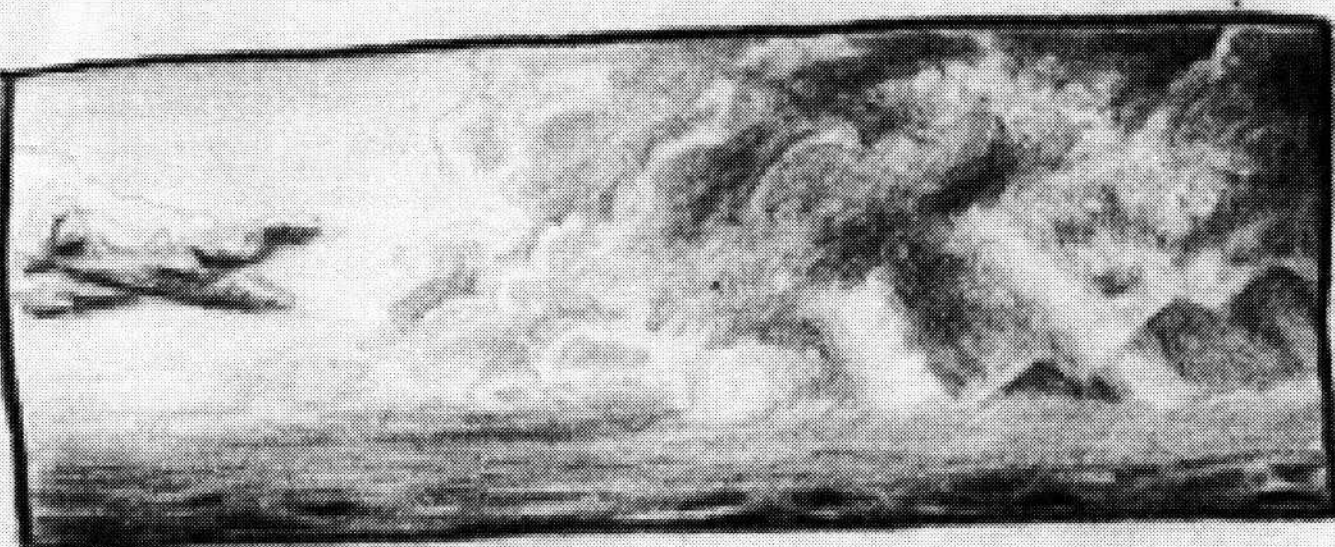
Gründungsform
163

Ge. ita. Sueden (?)
→ Parallel
+ Senkflur

Reflexion des Hggs
in Wasser und
Wolkenstrukturen

THE City

⑩



senkrechte Außenansicht; Gewitter über Bildhaus...

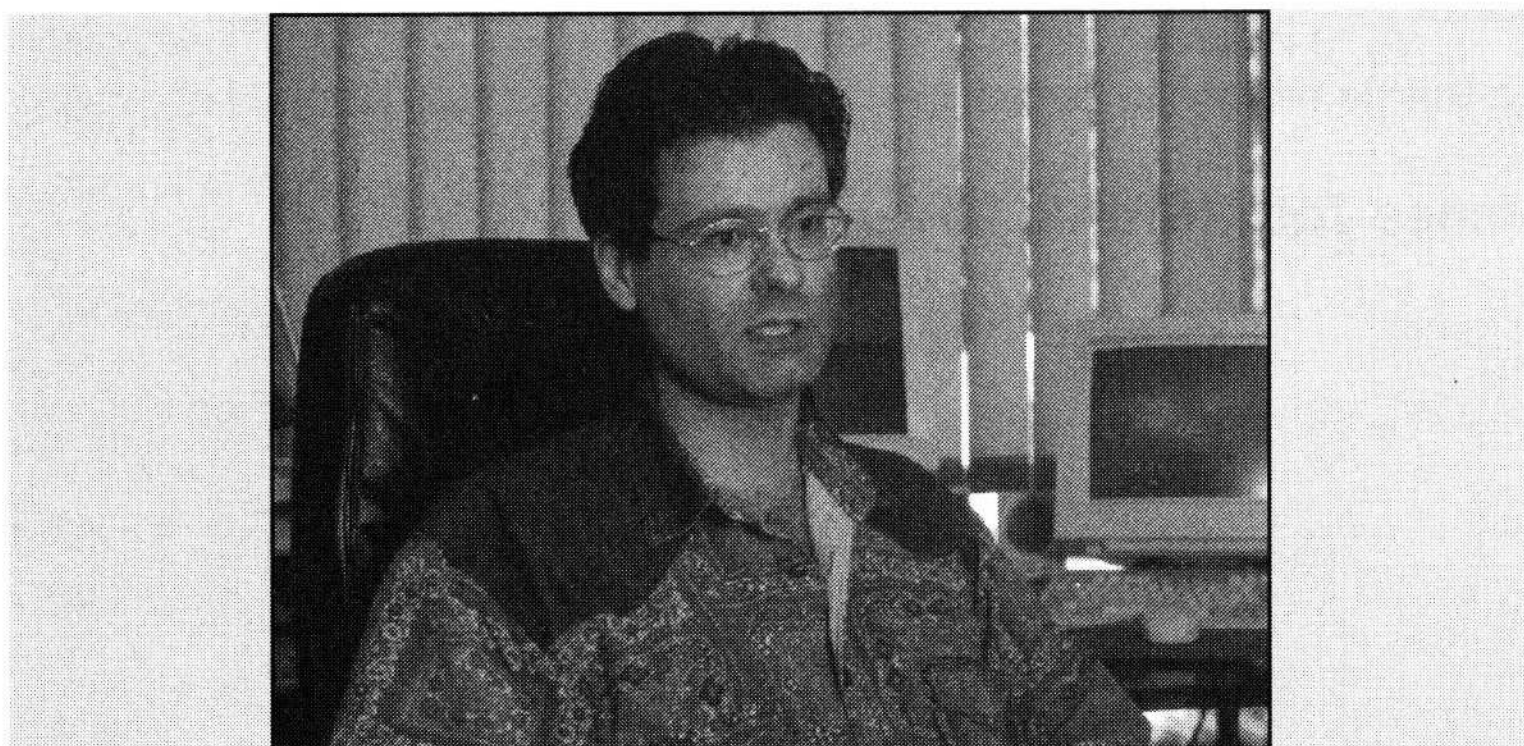
Darüber: weitere Schnitt auf Innenansicht: Alarm...

! Schneeberg !

Skizzen aus dem »Drehbuch« von Battle Isle 3

Battle Isle 3 – Das Team

Patric Lagny (Projektleitung, Programmierung)



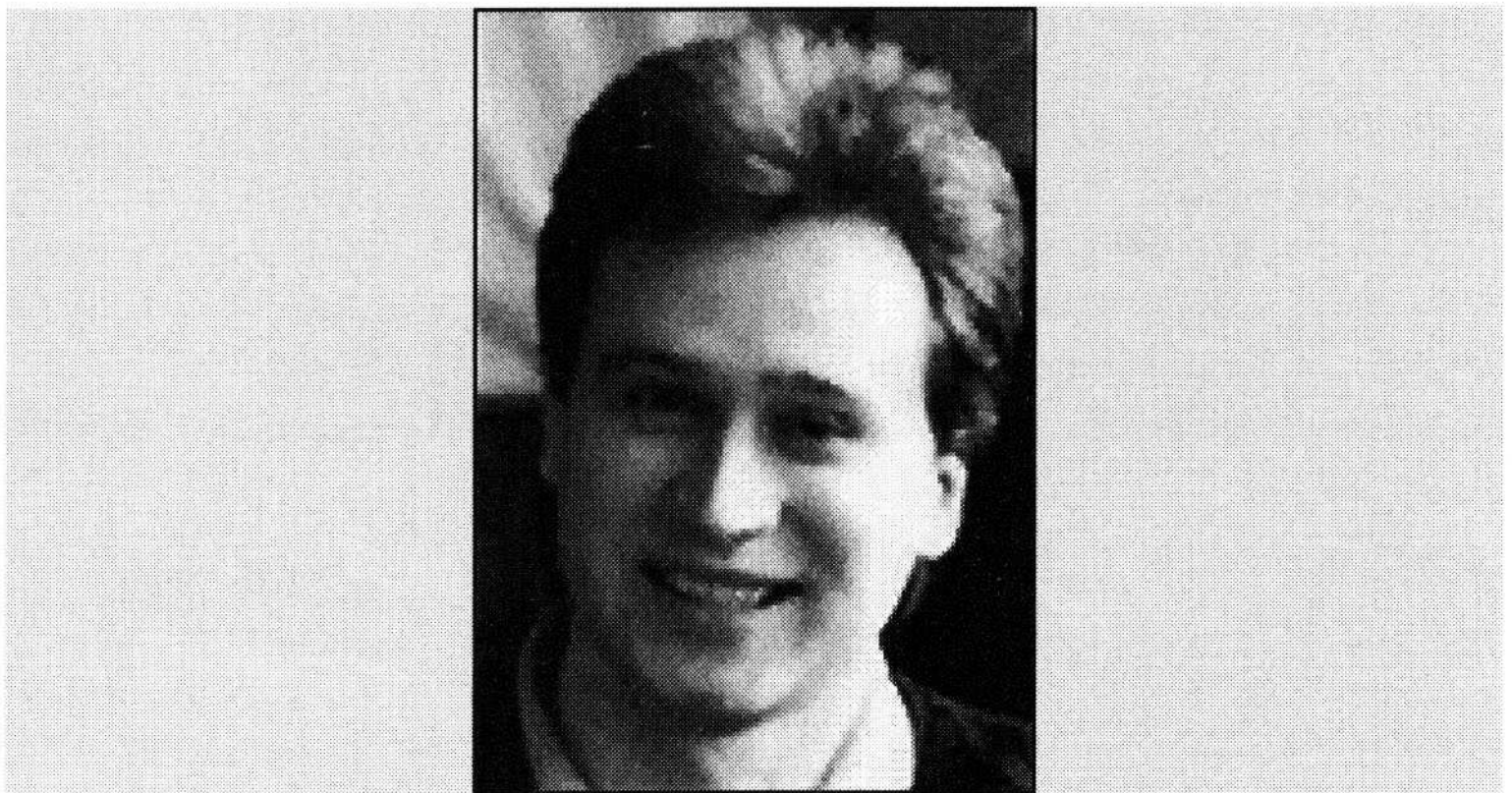
Jahrgang:	1962
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	1993
Persönliche Top 3 Spieleliste:	UMS II Ultima 4/5/6 Virtual Valerie 2
Erster Computer:	Sharp Pocket Computer
Erstes Computerspiel:	Ping Pong
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Zukünftige Ex-Freundin Telefonnummer von Bill Gates Krawatte Cäsars gesammelte Werke Pump Gun
Dinge, die er mag:	Windows 95, Geld, Frauen, Wasser, Geld, Frauen, Geld, Frauen, Geld, ...
Dinge, die er nicht mag:	Bauer Ewald, Vladimir, Rosenkohl, Holländische Showmaster, Mr. X,

Standards, Zwänge, Legenden,
Regisseure, Heiraten, Kinder,
Zweiteilige SF-Romane, Amigas

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

... ihn/sie einweisen lassen.

Janos Toth (Grafik, Leveldesign)



Jahrgang:	1968
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	1990
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Battle Isle 3 Dark Forces AMC
Erster Computer:	ZX Spectrum
Erstes Computerspiel:	Horace and the Spiders
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Kühlschrank PC Ventilator Ausreichend Papier und Bleistifte Kaffeemaschine

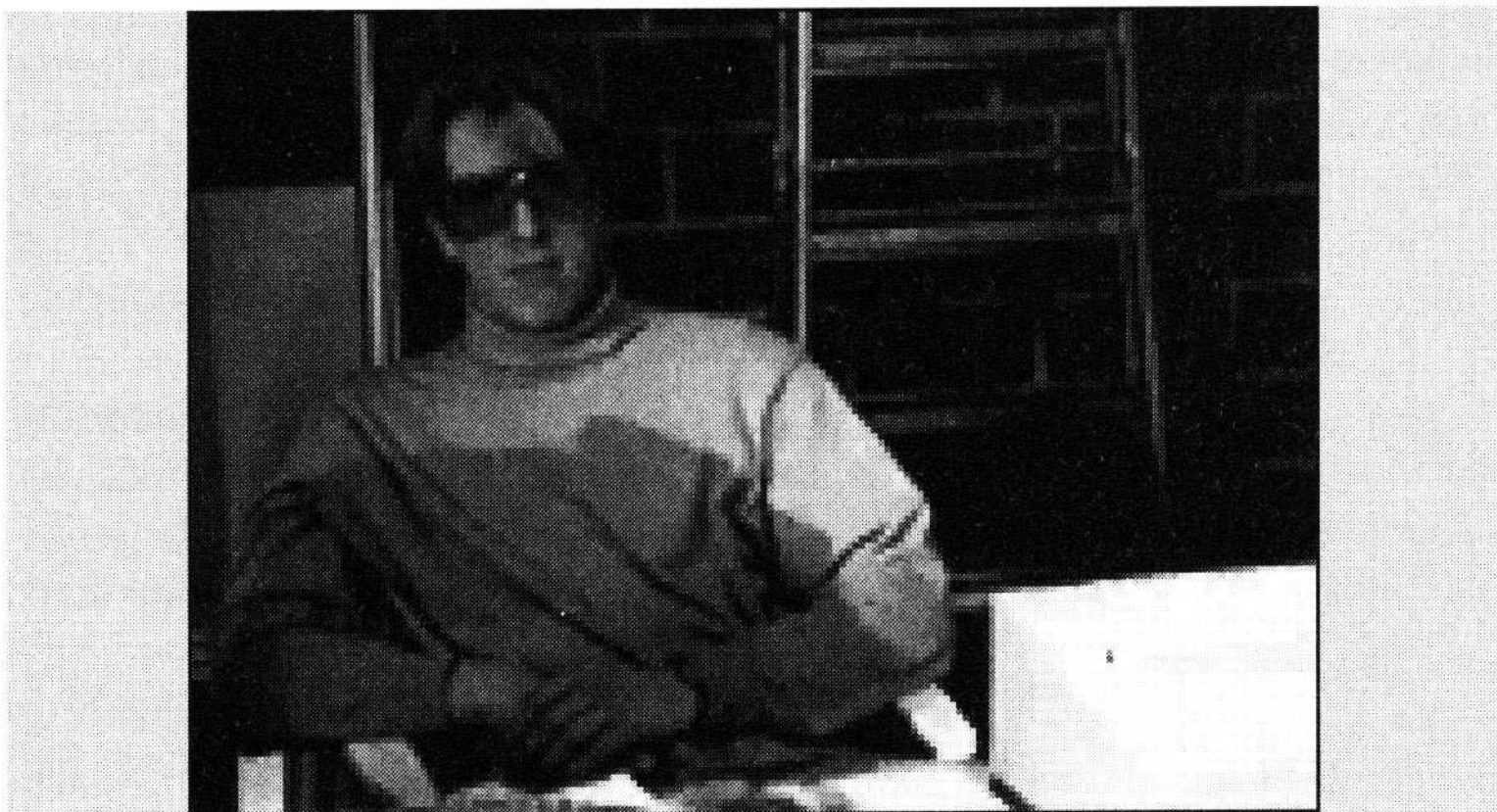
Dinge, die er mag: Techno, Popmusik, Ehrlichkeit, Sonnenschein

Dinge, die er nicht mag: Unzuverlässigkeit, Heuchelei, Rockmusik

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

... ihm/ihr ehrlich erzählen, was er über diesen Job weiß.

Thorsten Knop (Grafik, Gamedesign)



Jahrgang: 1970

Bei Blue Byte beschäftigt seit: 1991

Persönliche Top 3 Spieleliste: Dungeon Master
Jimmy Connors Pro Tennis Tour
Battle Isle 3

Erster Computer: C 64

Erstes Computerspiel: Falcon Patrol

5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde: Bett
Kühlschrank
Glasperlen

Motorrad

Sprit fürs Motorrad

Dinge, die er mag:

Seine Freundin, Schlafen, gut
essen, viel essen, Volleyball,
Lesen, oft essen, Angeln, Tisch-
tennis, Fußball, noch mehr essen

Dinge, die er nicht mag:

Hektik, Intoleranz,
Meinungsmache

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie
würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

... keine Kinder haben wollen.

Battle Isle 3 – Die Lösung

Allgemeine Tips

Eroberung

Versuchen Sie, möglichst viele, auch scheinbar unwichtige Städte einzunehmen. Mit den dort enthaltenen Energiequellen können Sie Ihre Einheiten auffrischen.

Wetter

Planen Sie mögliche Wetteränderungen in Ihre strategischen Überlegungen ein. Bei aufkommenden Frost können z. B. Einheiten steckenbleiben, aber auch Flüsse und Seen überquert werden. Auf zugefrorenen Seen sollten sich Ihre Einheiten niemals länger als unbedingt notwendig aufhalten. Setzt Tauwetter ein, bricht das Eis sehr schnell ein und die Einheiten sind verloren.

Nachschub

Alle Einheiten haben nur eine begrenzte Reichweite. Planen Sie daher bei jedem Vormarsch auch einen ausreichenden Nachschub ein. Hierbei hilft in einigen Fällen auch der Ausbau des Straßen- oder Schienennetzes.

Erfahrung

Mit jedem überstandenen Kampf wächst die Erfahrung und damit Schlagkraft der betreffenden Einheit. Derartige Einheiten sind besonders zu schützen und bei Schäden sofort instandzusetzen. Im Kampagnenmodus werden die »Erfahrungspunkte« mit in die nachfolgende Mission genommen!

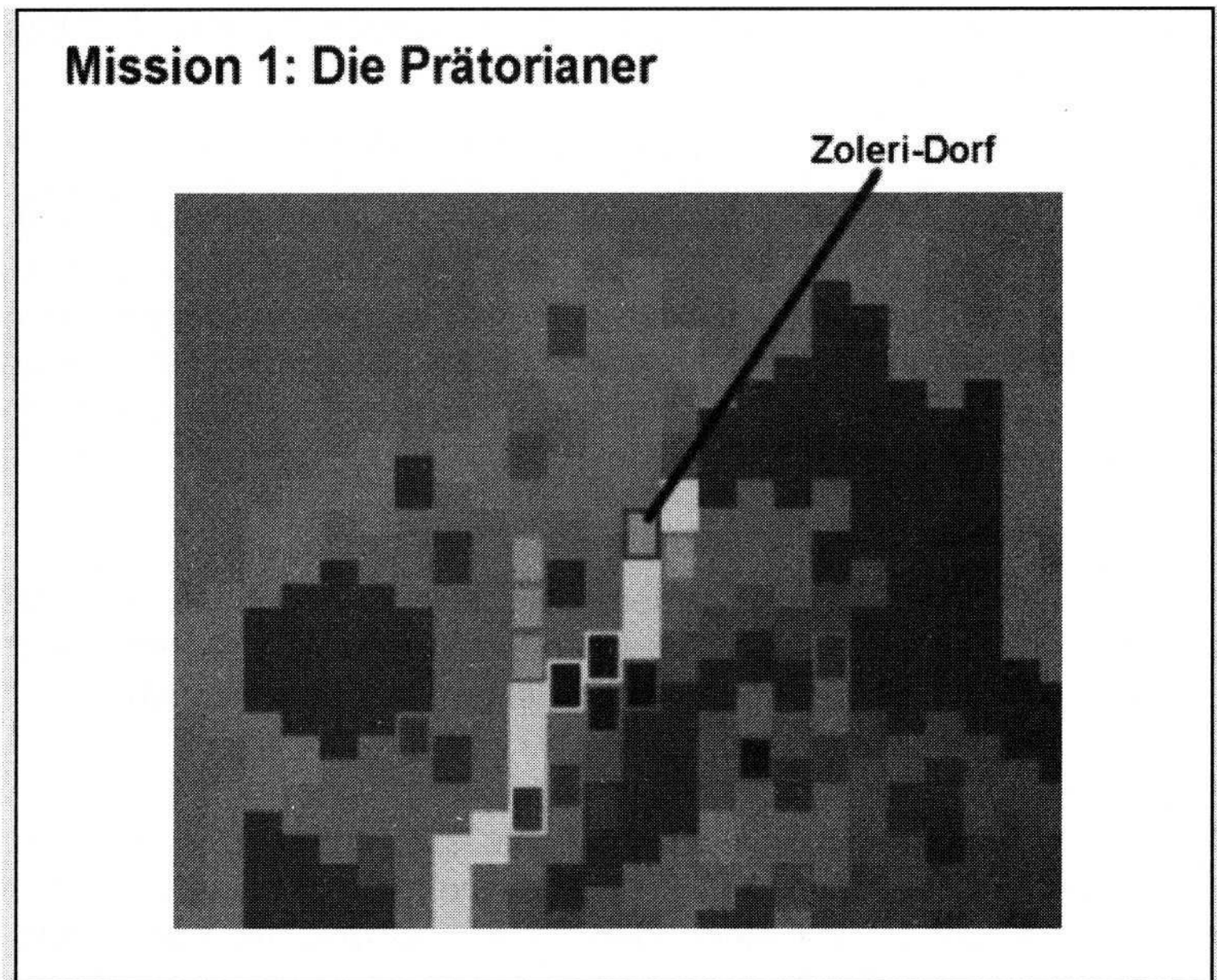
Kristalle

Kristalle liefern Material und sollten nicht übersehen werden. Sie können per Transporter, Hubschrauber oder Frachtflieger in einen Shop transportiert werden und dort zur Auffrischung oder Neuproduktion von Einheiten verwendet werden.

Komplettlösung

Mission 1: Die Prätorianer

Ihre Aufgabe ist die Zerstörung aller feindlichen Maliteri-Einheiten.



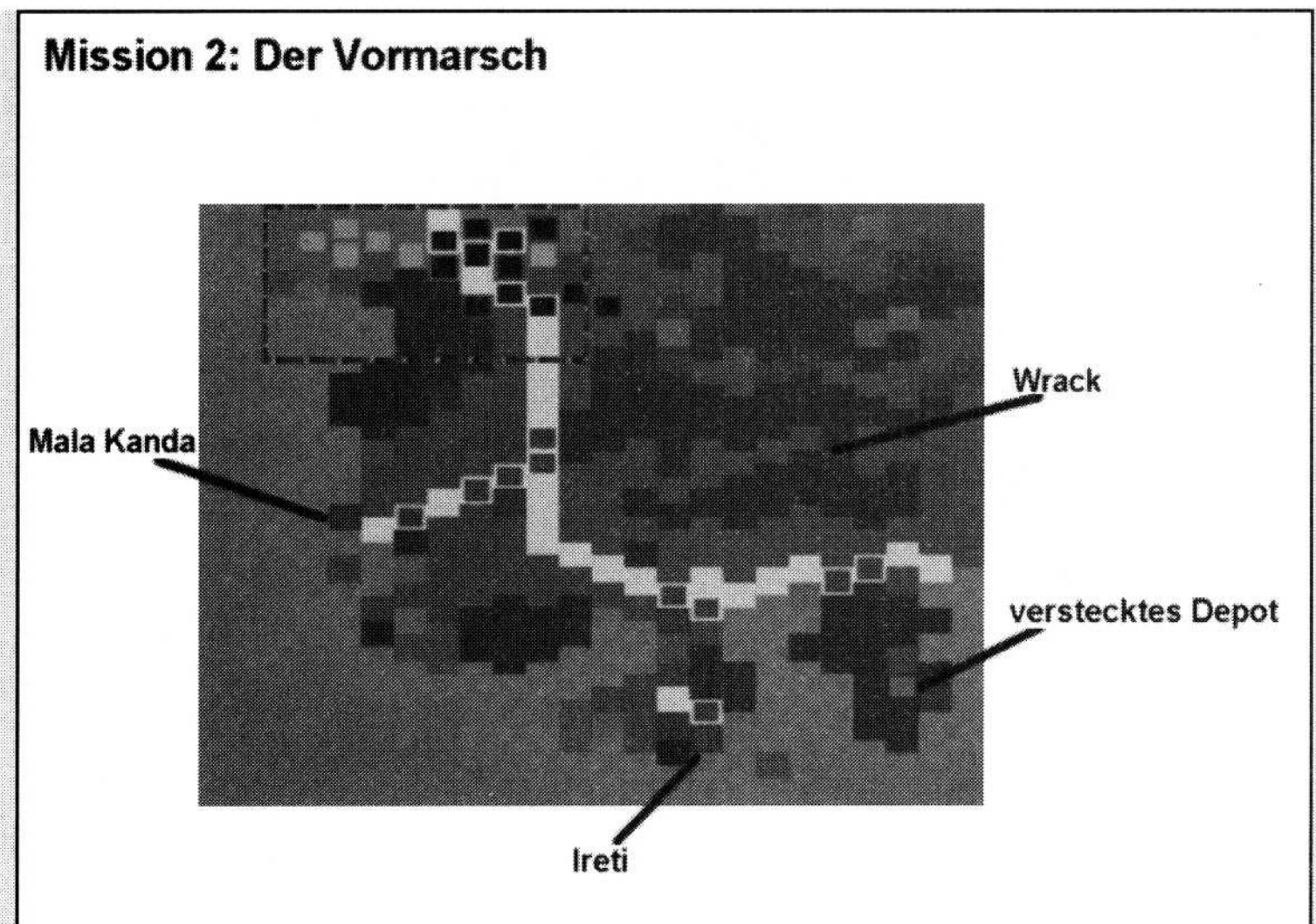
Übersichtskarte zur 1. Mission

Dieser Level ist als Einstieg gedacht und nicht sonderlich schwierig. Sie sollten aber dennoch darauf achten, daß keine der eigenen Einheiten verlorengelht. Besonders die kampferfahrenen Einheiten können in den nachfolgenden Levels wichtig sein. Einige der höheren Level können im Kampagnen-Modus nur dann bewältigt werden, wenn genügend erfahrene Einheiten aus vorherigen Levels übernommen werden.

Halten Sie Ihre Einheiten möglichst zusammen und gehen Sie nicht zu schnell gegen den Feind an, da die verbündeten Einheiten der Zoleri unterstützend eingreifen.

Mission 2: Der Vormarsch

Um diese Mission zu bestehen, müssen vier Bedingungen erfüllt werden: Die Dörfer Mala Kanda und Ireti sind zu besetzen, ein Flugzeugwrack muß gefunden und sämtliche feindliche Einheiten vernichtet werden. Die Reihenfolge ist beliebig.



Übersichtskarte zur 2. Mission

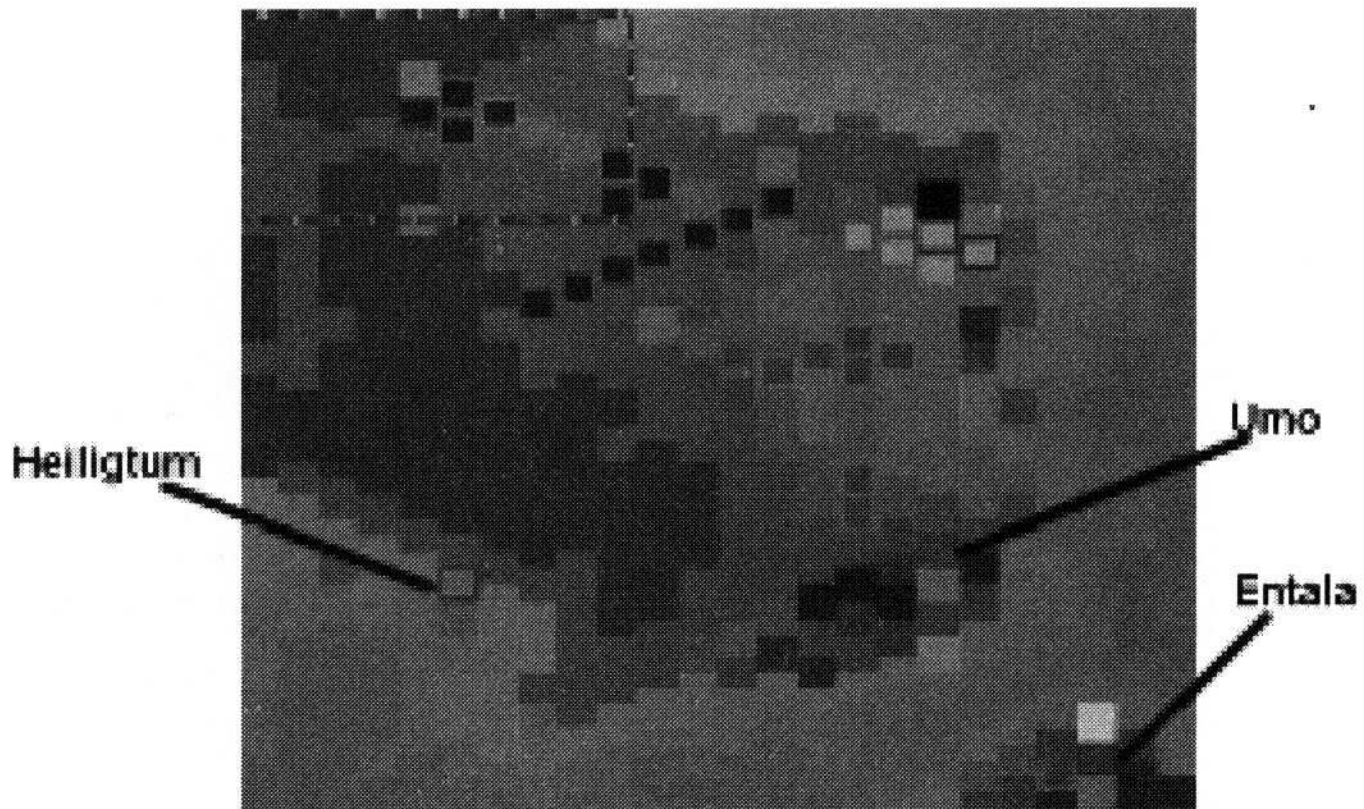
Zunächst sollte das Wrack gefunden werden. Es liegt am östlichen Rand des Gebietes, enthält brauchbares Material und wird nicht bewacht. Benutzen Sie am besten eine schnelle Ranger-Einheit.

Die zwei Dörfer sollten nicht zu schnell eingenommen werden. Passen Sie sich der Geschwindigkeit der verbündeten Zoleri-Einheiten an. Kampfroboter können per Schützenpanzer an die Front transportiert werden. Sobald Sie ein Dorf besetzt haben, sollten Sie dort alle Einheiten auffrischen. Östlich von Ireti befindet sich noch ein verstecktes Depot auf einer Landzunge, daß ebenfalls zum Auffrischen genutzt werden kann.

Um den Feind in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken, kann das Radarfahrzeug zerstört werden. Dazu sind Infanteristen in einem Schützenpanzer hinter die feindlichen Linien zu bringen. Das eigene Radarfahrzeug ist unbedingt zu sichern, da der Gegner dasselbe versucht.

Mission 3: Die Schiffe

Ziel dieser Mission ist es, Umo, Entala und das Heiligtum zu besetzen. Zudem sind alle feindlichen Einheiten zu vernichten.

Mission 3: Die Schiffe

Übersichtskarte zur 3. Mission

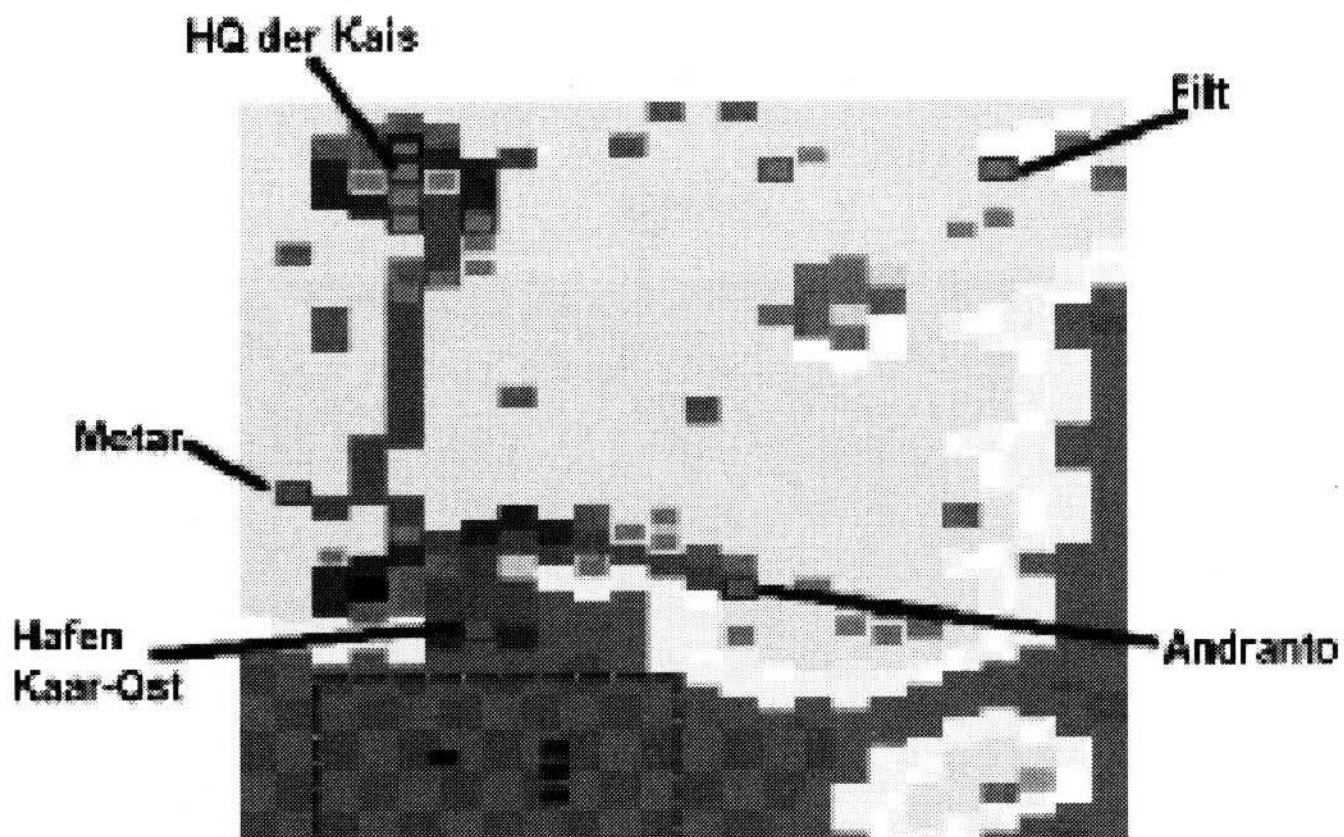
In dieser Mission erhalten Sie erstmals einen Python Raketenpanzer, den Sie auf keinen Fall verlieren dürfen. Wenn dieser Panzer Kampferfahrung gesammelt hat, entwickelt er sich zu einer sehr effektiven Waffe. Für die Kampferfahrung sollte mit diesem Panzer zu Beginn nur leichte Artillerie des Gegners angegriffen werden.

Zunächst sollte das Radarfahrzeug behutsam nach vorne bewegt werden, um das Gebiet besser einsehen zu können. Der Ranger sollte möglichst schnell Richtung Süd-West fahren. Dort befindet sich das leicht einzunehmende Heiligtum und ein Hafen mit mehreren Schiffen, die zur süd-östlichen Ecke des Einsatzgebietes gebracht werden sollten. Hier befinden sich die beiden einzunehmenden Dörfer.

Mission 4: Die Landung auf Kaar

Um diese Mission zu bestehen, ist das Hauptquartier der drullischen Kais einzunehmen.

Mission 4: Die Landung auf Kaar



Übersichtskarte zur 4. Mission

Die Schiffseinheiten sind schnell Richtung Norden zum Hafen zu bewegen. In sicherem Abstand kann der Kreuzer den Bunker und die Radaranlage zerstören. Vorrangiges Ziel sollten zunächst die feindlichen Fernwaffen sein.

Nachdem der Hafen eingenommen ist, stellen die beiden Städte östlich und westlich des Hafens kein großes Problem mehr dar. Diese sollten unbedingt eingenommen werden, um die eigenen Einheiten aufzutanken und zu reparieren.

Anschließend geht es am westlichen Rand des Einsatzgebietes entlang zum feindlichen HQ. Die mittlerweile kampferfahrenen Einheiten sollten dieses ohne größere Schwierigkeiten einnehmen können.

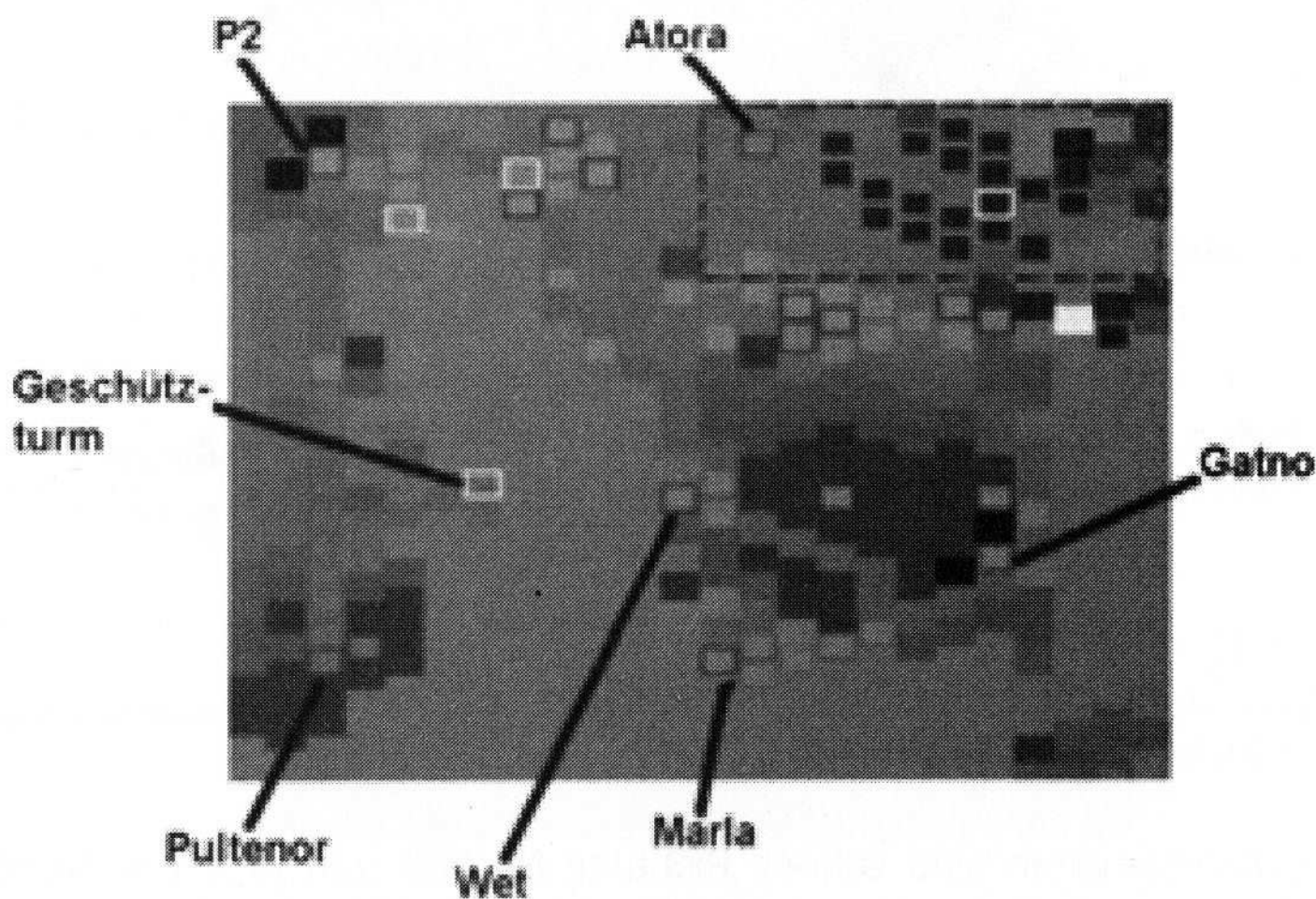
Mission 5: Kampf um die Fabriken

Missionsziel ist die Besetzung von Gatno und P2. Sobald das eigene HQ in gegnerischen Besitz fällt, ist die Mission fehlgeschlagen.

In dieser Mission stoßen Sie erstmals auf Fabriken, in denen neue Kampfeinheiten hergestellt werden können. Die Eroberung dieser Fabri-

ken sollten daher das primäre Ziel sein. Beachten Sie bei dieser Mission auch, daß Sie und der Gegner in Runde 9 oder 10 Verstärkung erhalten.

Mission 5: Kampf um die Fabriken



Übersichtskarte zur 5. Mission

Besetzen Sie zunächst die Stadt Atora, und sichern Sie diese mit Sturmgeschützen. Zur Aufklärung des südlichen Gebietes sollte das Tragflächenboot eingesetzt werden. Richtung Westen darf nicht weiter vorgegangen werden.

Der Vorstoß Richtung Süden wird sehr verlustreich. Versuchen Sie unbedingt zu verhindern, daß sich angeschlagene feindliche Einheiten zur Auffrischung zurückziehen. Die eigenen Buggys und Raketenpanzer sollten ständig mittels Munitionstransporter aufgefrischt werden. Nach der großen feindlichen Offensive ist der Gegner sehr geschwächt, so daß eine Eroberung der Stadt Gatno möglich ist. Hier sollten Sie Ihre Einheiten auftanken und reparieren.

Als nächstes ist die Fahrzeugfabrik Gatno an der östlichen Küste einzunehmen. Anschließend können hier neue Einheiten produziert werden. So gestärkt stellen die Städte Marla und Wet kein Problem mehr dar. Auf der

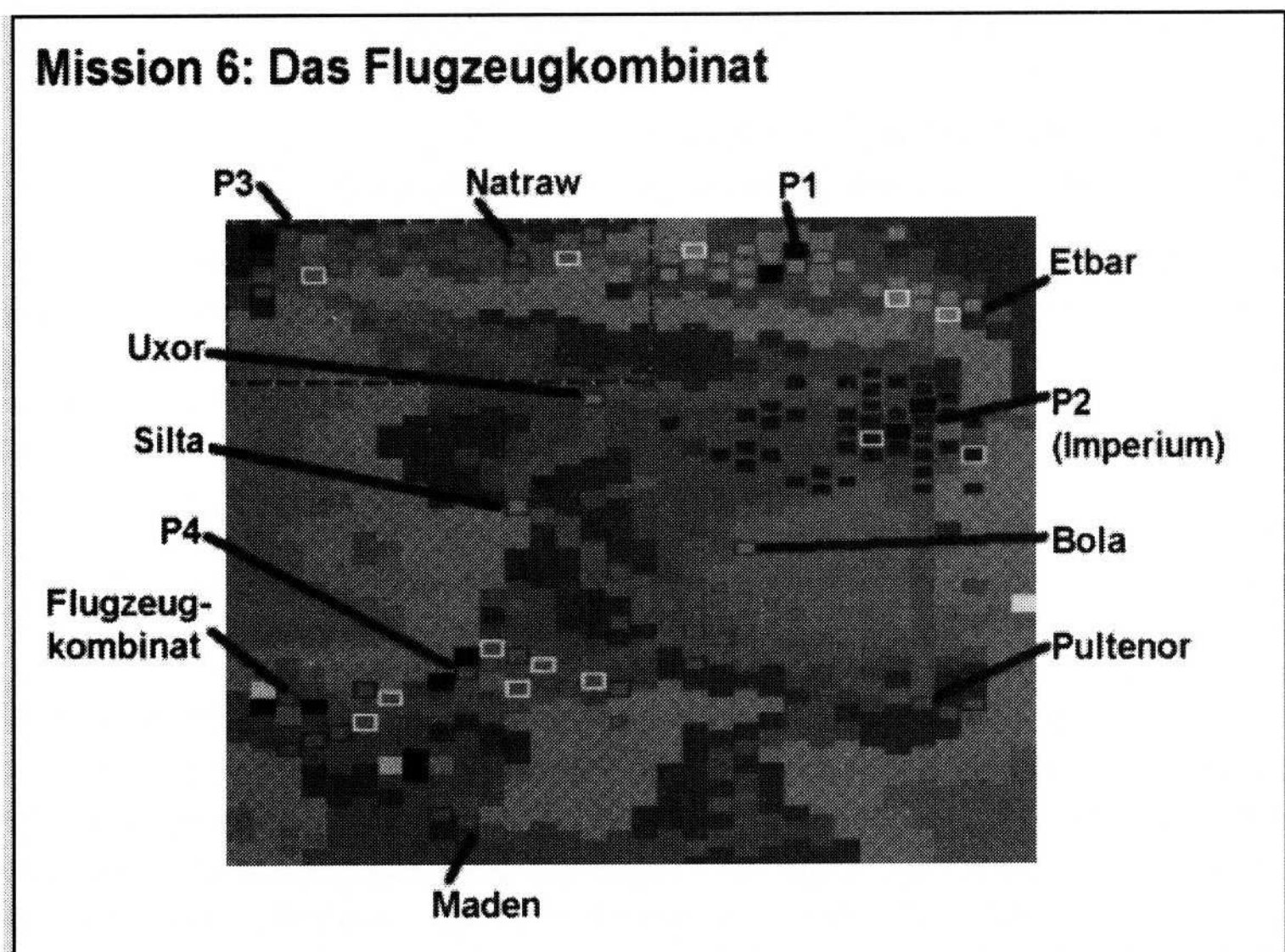
westlichen Küstenstraße müssen Sie darauf achten, nicht in die Reichweite des feindlichen Geschützturms zu geraten.

Wenn im Süden alles bereinigt ist, geht es weiter in nördliche Richtung nach Atora. Hier muß zunächst die Brücke freigekämpft werden. Anschließend ist die zweite Fabrik schnell erobert.

Mission 6: Das Flugzeugkombinat

Die Mission gilt als bestanden, wenn das feindliche Flugzeugkombinat erobert ist.

Gleich zu Beginn ist die Stadt Bola mittels Ranger zu besetzen und die »Fahrende Festung« in der Nähe zu stationieren. Die Infanterie ist in Schützenpanzer zu verladen und zur Eroberung von Uxor und Silta einzusetzen. Ein großer Teil der eigenen Einheiten ist Richtung Bola zu bewegen, um eine diagonale Verteidigungslinie von dieser Stadt zur Südstraße aufzubauen.



Übersichtskarte zur 6. Mission

Bevor einsetzende Schneefälle ein Weiterkommen verhindern, müssen die Baufahrzeuge eine Straße zwischen Bola und der Südstraße gebaut

haben. Die Baufahrzeuge sind anschließend zum Abbau der zum Kaigebiet führenden Brücke einzusetzen. Dadurch wird die Bedrohung aus nördlicher Richtung bis auf einen Kampfhubschrauber unterbunden. Gegen den Hubschrauber schützt ein ELOKA-Störfahrzeug, ein mobiles Flugabwehrraketensystem und ein Flakpanzer. Auch Golem-Roboter können gegen Flugziele eingesetzt werden.

In der Stadt Silta finden Sie ein Kampfluftkissenboot, das vor allem gegen Flugzeuge eingesetzt werden kann. Wenn die feindlichen Linien etwas gelichtet sind, kann mit dem Angriff auf die Stadt Pultenor begonnen werden. Nach deren Eroberung sollten die eigenen Einheiten dort aufgefrischt und für den Schlag gegen die drullische Panzerfabrik westlich des Sees zusammengezogen werden.

Zur Eroberung der Panzerfabrik muß vor allem der Geschützturm zerstört werden, am besten mittels Luftkissenboot. Ist die Fabrik erobert, sollten vor allem Raketenwerfer hergestellt werden, da diese auch in der nächsten Mission eine wichtige Rolle spielen. Die Eroberung des Flugzeugkombinats sollte nun kein Problem mehr darstellen.

Mission 7: Die Spaltung der Kais

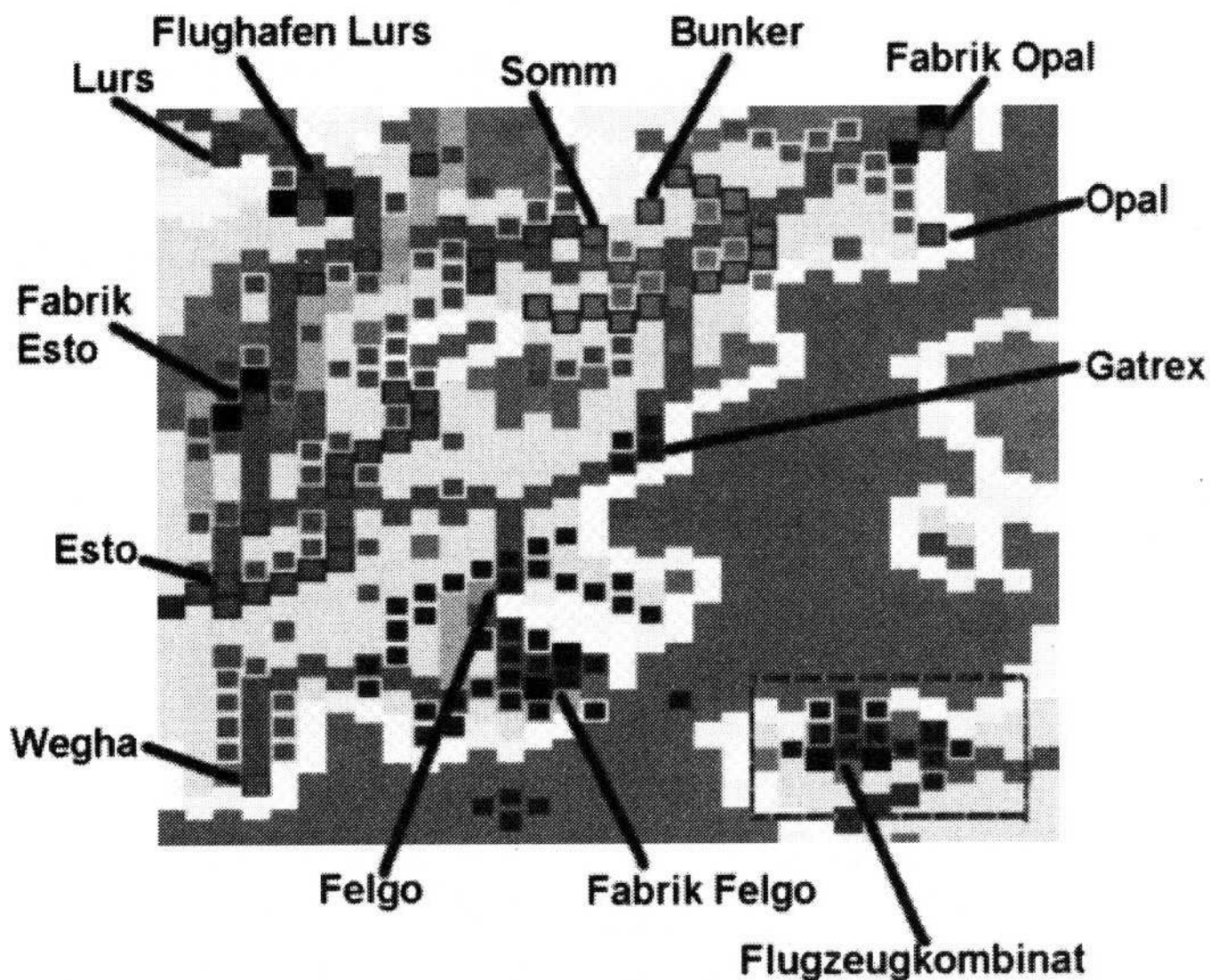
Ziel dieser Mission ist die Besetzung von Lurs und Esto.

Der größte Teil der eigenen Einheiten sollte mit Hilfe der »Fliegenden Festung« auf das Festland gebracht werden. Dort sollte zunächst die Stadt Wegha unter Zuhilfenahme von Schiffen und Jagdbombern erobert werden. Hilfreich ist der Ausbau des Schienennetzes, da der Instandsetzungszug dann mehr genutzt werden kann.

Nach der Eroberung von Wegha können die Schiffseinheiten zur Unterstützung der Alliierten nach Norden verlagert werden. Die anderen Einheiten sind aufzufrischen und mit Raketenwerfern zu verstärken.

Nun sollte sich alles auf die Eroberung der Stadt Esto konzentrieren. Nach deren Eroberung und Auffrischung der eigenen Einheiten geht es weiter zur Fahrzeugfabrik Esto. Hier sind vor allem die Flugabwehrsysteme zu zerstören, damit die eigenen Flugzeuge gefahrlos hinter die Verteidigungslinien fliegen und dort die weitreichenden Geschütze ausschalten können. Nach der Eroberung der Fabrik ist diese mit einigen Einheiten zu sichern. Dann ist sofort in nördliche Richtung zu marschieren und der Flughafen zu besetzen.

Mission 7: Die Spaltung der Kais



Übersichtskarte zur 7. Mission

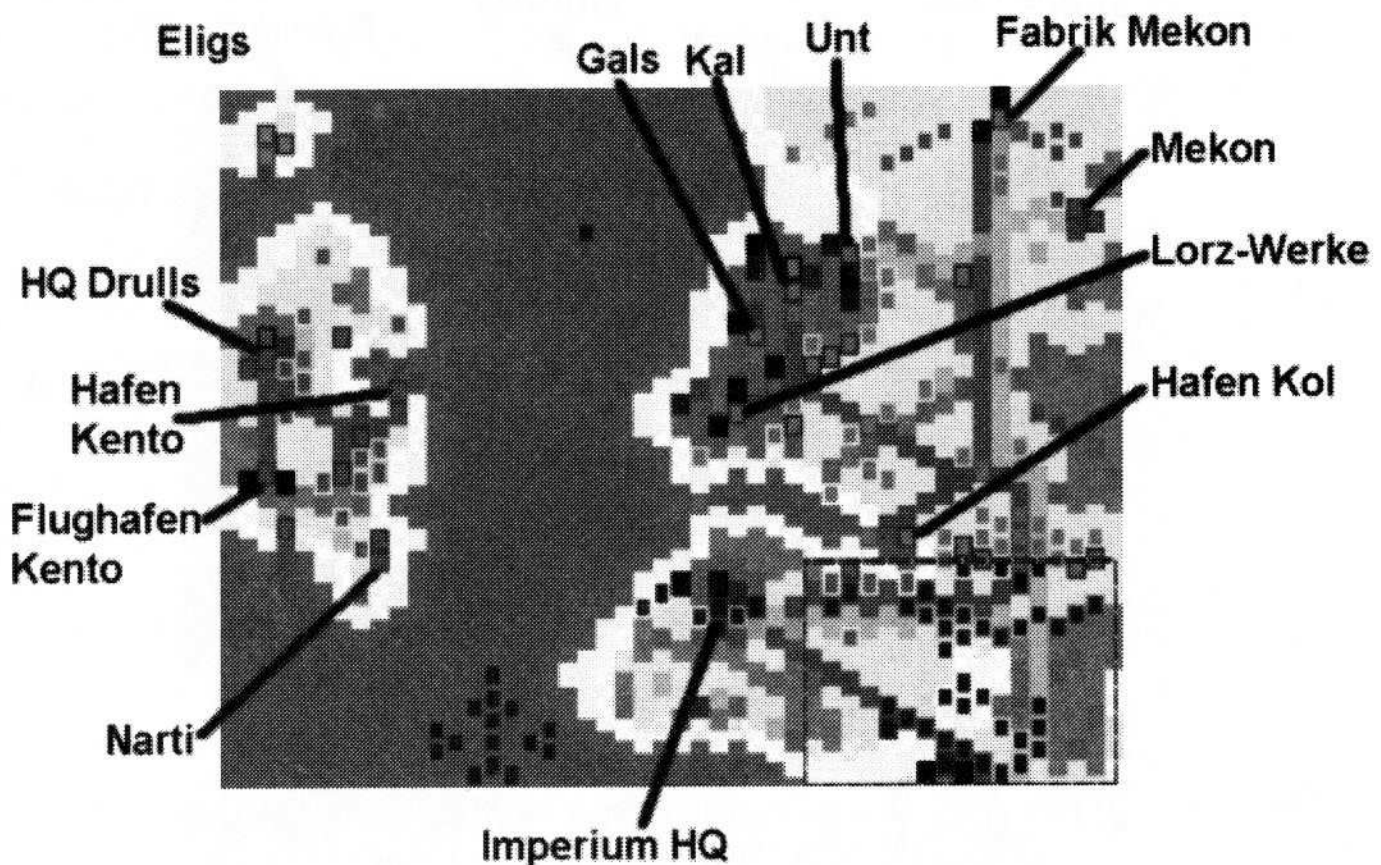
Mission 8: Das HQ der Drulls

Ziel der Mission ist die Eroberung des drullischen Hauptquartiers. Falls das eigene HQ in gegnerische Hände fällt, ist die Mission fehlgeschlagen.

Die große Seeschlacht, die kurz nach dem Beginn der Mission tobt, ist von entscheidender Bedeutung. Daher sollte die komplette Flotte einschließlich der Flugzeuge in der Nähe des eigenen HQ gehalten werden. Dort können die beiden Flugabwehrsysteme in die Kämpfe eingreifen. Im Flughafen Lurs sollten so schnell wie möglich Wasserflugzeuge produziert werden. Diese sind in der Lage, Schiffe und aufgetauchte U-Boote aus größerer Entfernung anzugreifen.

Da die feindlichen U-Boote eine große Gefahr darstellen, hilft folgender Trick: Ein sich in der Nähe befindliches Flugzeug oder Schiff wird zum Bewegen angeklickt. Die Felder, die für die Bewegung gesperrt sind, obwohl sie innerhalb der Reichweite liegen, verbergen ein U-Boot.

Mission 8: Das HQ der Drulls



Übersichtskarte zur 8. Mission

Für den Angriff auf das feindliche HQ werden alle übriggebliebenen Einheiten benötigt. Einen erheblichen Vorteil bringt die Produktion weiterer Schlachtschiffe und Zerstörer, die auch bei der nächsten Mission gebraucht werden können.

Mission 9: Das Expeditionsheer

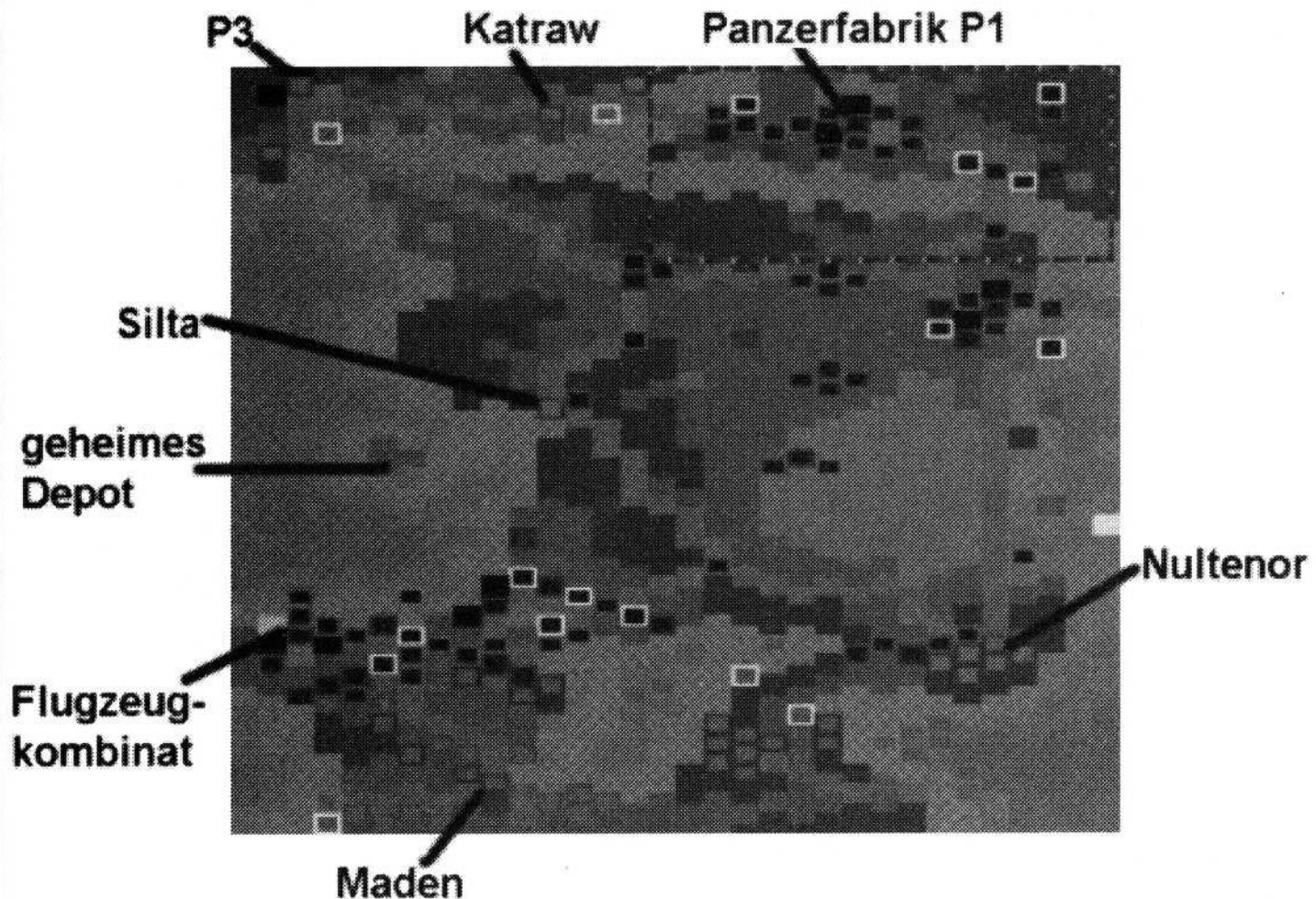
Bei dieser Mission muß ein geheimes Depot gefunden und besetzt werden.

Das in Mission 6 eroberte Flugzeugkombinat muß jetzt gegen die massiv anrückenden Einheiten des drullischen Heeres verteidigt werden. Hierbei helfen vor allem die beiden »Fahrenden Bunker«. In der Panzerfabrik P4 können Raketenwerfer und Sturmgeschütze zur Stärkung der Verteidigungslinien gebaut werden.

Die im Norden stationierten Einheiten müssen so schnell wie möglich zur Stadt Bola verlagert werden. Diese sollten dann nach Abwehr des ersten großen Ansturmes nach Südosten ziehen und die Stadt Pultenor besetzen. Wenn das im Südosten stehende Baufahrzeug die Straße an einer Stelle zerstört, kann der Vormarsch des Feindes erheblich behindert wer-

den. Die so unterbrochene Verbindung kann später wieder hergestellt werden.

Mission 9: Das Expeditionsheer



Übersichtskarte zur 9. Mission

Irgendwann erlaubt uns der Imperator, das »Geheime Depot« auf der westlich gelegenen Insel einzunehmen und dadurch die Mission zu beenden. Das Depot könnte eigentlich schon eher eingenommen werden, dies würde aber die Mission nicht beenden.

Mission 10: Urelis

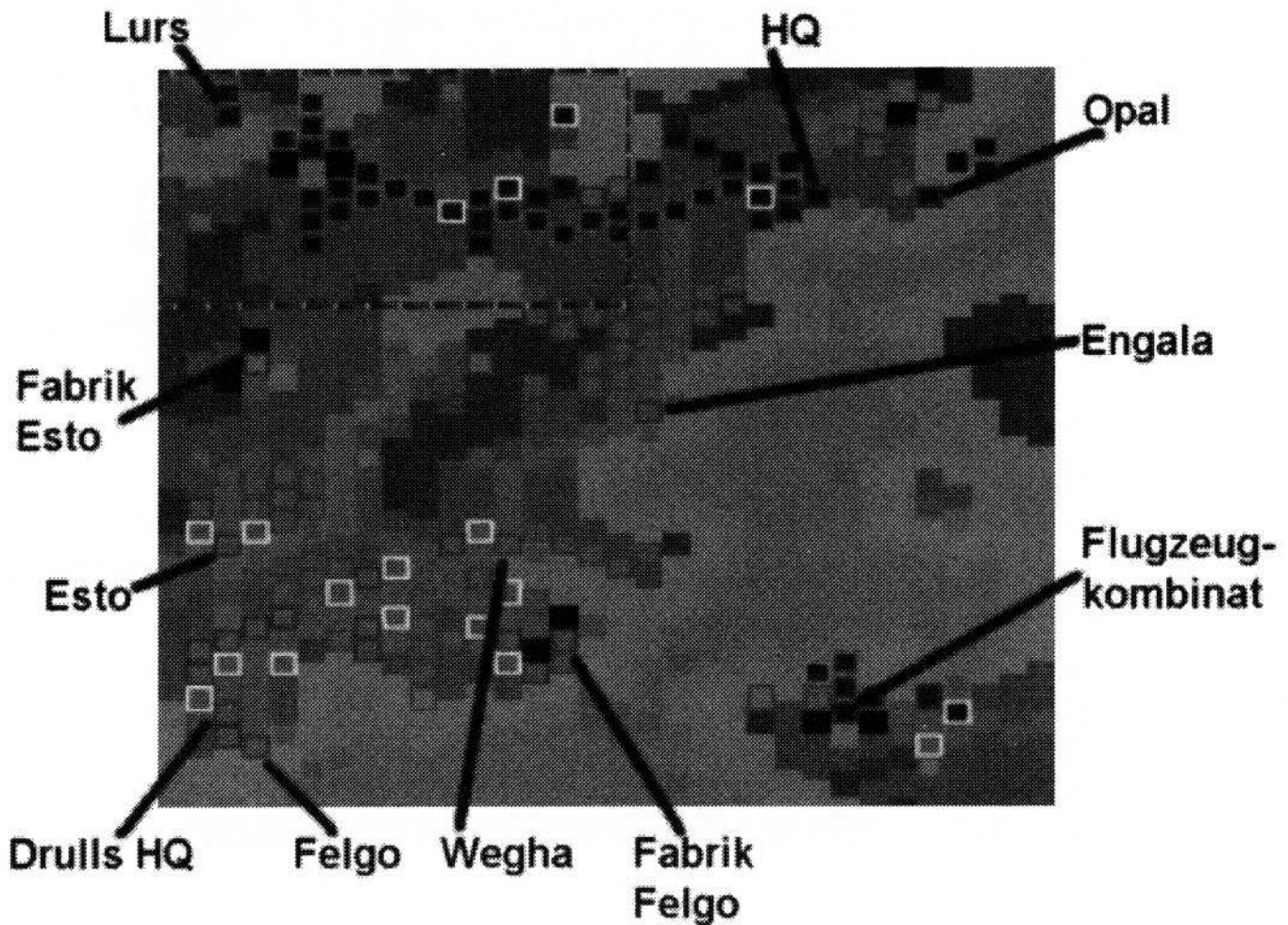
Um diese Mission abzuschließen, muß das drullische HQ erobert werden.

Gleich zu Beginn der Mission sollte das Wasserflugzeug nach Norden fliegen und unterwegs das vor der kleinen Insel lauende U-Boot zerstören. Vorrangiges Ziel ist zunächst die Versenkung des Flugzeugträgers und des Schlachtschiffes der Drulls.

Die eigenen Schiffe können durch folgenden Trick aufgetankt werden: Bauen Sie eine Brücke von der Küste bis zum mitteltiefen Wasser. Hier-

auf kann ein normales Versorgungsfahrzeug vorfahren, um Schiffe aufzutanken.

Mission 10: Urelis



Übersichtskarte zur 10. Mission

Sobald die Verbündeten des Imperators entscheidend geschwächt sind, können ihre Städte ruhig besetzt werden. Wenn die Fabrik Esto und die Stadt Engala in Ihrer Hand sind, kann der große Angriff auf die Befestigungen der Drulls beginnen. Hierbei erweist sich vor allem ein Aufklärungsflugzeug als nützlich, weil so die gefährlichen Geschütze rechtzeitig erkannt werden.

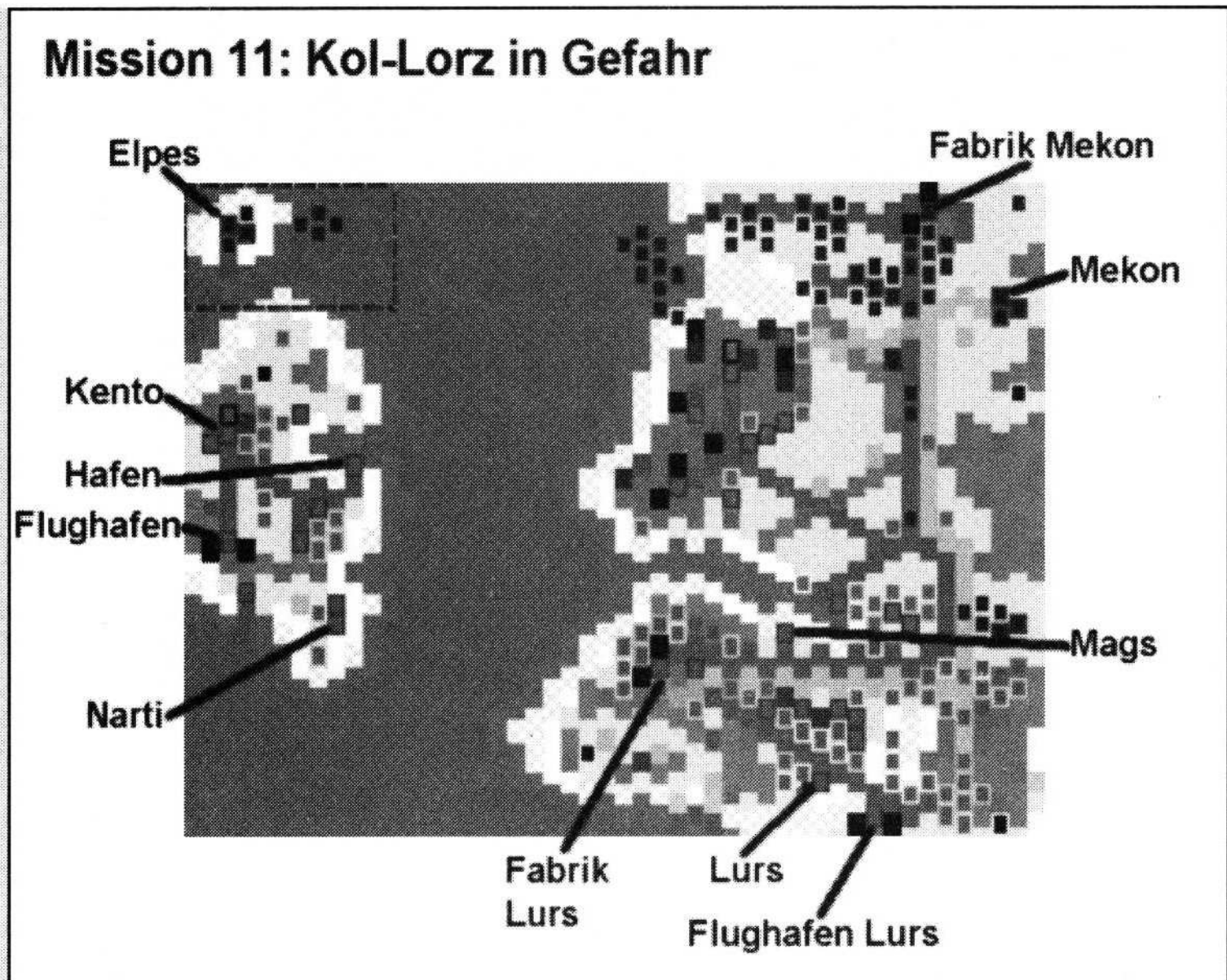
Mission 11: Kol-Lorz in Gefahr

Das Ziel dieser Mission ist die Eroberung des süd-östlich gelegenen Flughafens Lurs. Die Mission gilt als gescheitert, wenn Kol-Lorz in die Hände des Feindes gerät.

1

Um diese schwierige Mission durchzustehen, muß vor allem die Seeschlacht gewonnen werden. Danach muß die Flotte die Verteidigungsan-

lagen der großen westlichen Insel ausschalten und dort alle Gebäude besetzen. Hier sollten möglichst viele Wasserflugzeuge produziert werden.



Übersichtskarte zur 11. Mission

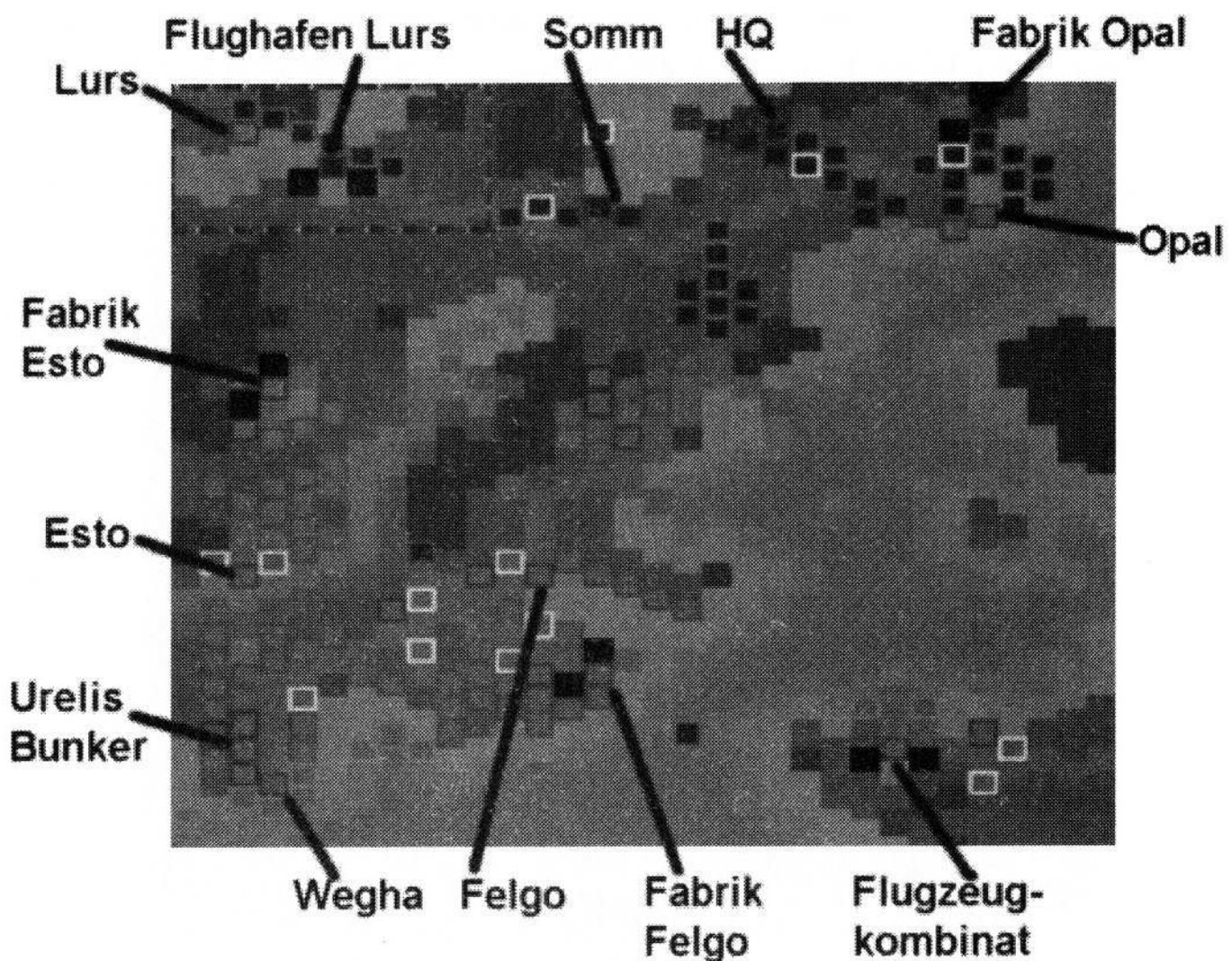
Sobald die Flotte gestärkt und vergrößert wurde, ist sie nach Südosten zur Küste zu verlagern. Der Angriff auf die Küste muß unbedingt durch mehrere Flugzeuge unterstützt werden. Die Flugzeuge müssen vor allem die Fernwaffen zerstören. Um die Flugzeuge nicht zu verlieren, sollte sich das Feuer zunächst auf die Flugabwehrsysteme richten.

Weit im Süden, auf der Landzunge, befindet sich eine Raketenstellung mit sehr hoher Reichweite. Diese sollte möglichst mit einem Flugzeug zerstört werden, da sie sonst die Straße zu den Kol-Lorz-Werken unter Beschuß nimmt.

Mission 12: Die Nachschublinien

Missionsziel ist Eroberung von Urelis Bunker. Falls das eigene HQ in gegnerische Hände fällt, ist die Mission gescheitert.

Mission 12: Die Nachschublinien



Übersichtskarte zur 12. Mission

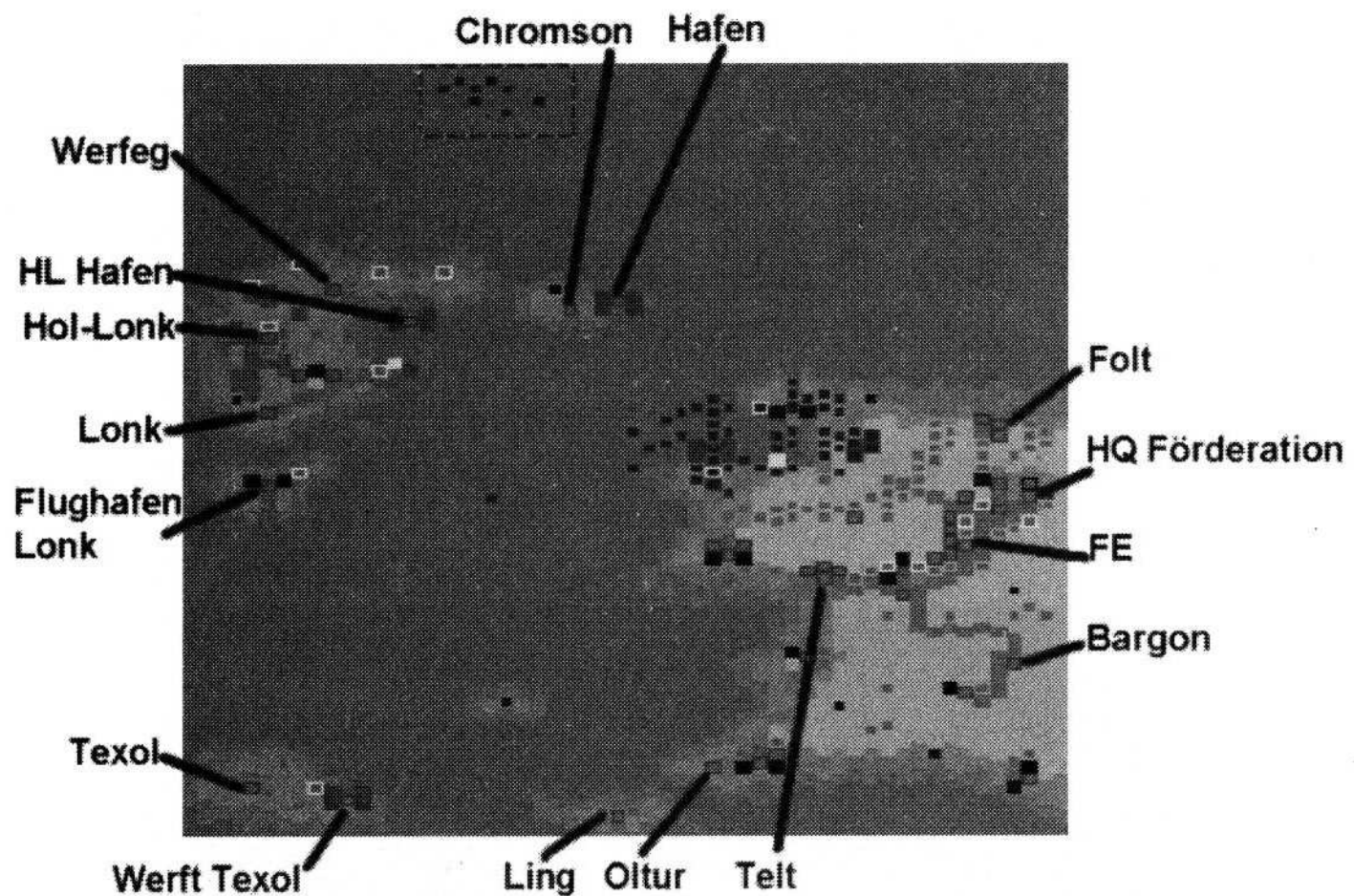
Da sich bereits zu Beginn ein drullisches Heer in der Nähe befindet, sollten die eigenen Verteidigungsstellungen mittels Golem-Roboter verstärkt werden. Die Roboter sollten dazu vor allem Schützengräben ausheben. Am gefährlichsten sind die feindlichen Raketenwerfer und Raketenpanzer.

Nachdem die Fahrzeugfabrik Esto besetzt wurde, kann von dort der Gegenangriff gestartet werden. Dazu ist es hilfreich, auch die Stadt Opal zu besetzen.

Um angeschlagene Fahrzeuge schnell reparieren und auftanken zu können, ist das Transportschiff am besten geeignet. Dazu bauen Sie einfach eine Anlegestelle unterhalb der Stadt Opal.

Mission 13: Skom

Ziel dieser Mission ist die Eroberung von Hol-Lonk-Zentrum, Texol und dem HQ der Föderation.

Mission 13: Skom

Übersichtskarte zur 13. Mission

Hier kommt es vor allem auf einen schnellen Sieg über die feindliche Flotte an. Die eigenen Transportschiffe müssen auf kürzestem Wege zum Pem-Pont-Hafen fahren. Wenn die Schiffe vor der Insel mit der Schiffswerft vernichtet sind, kann die Insel leicht mittels Transporthubschrauber eingenommen werden.

Wasserflugzeuge eignen sich hervorragend im Kampf gegen feindliche, untergetauchte U-Boote. Angeschlagene Schiffe sollten rechtzeitig vom Flugzeugträger aufgemöbelt werden.

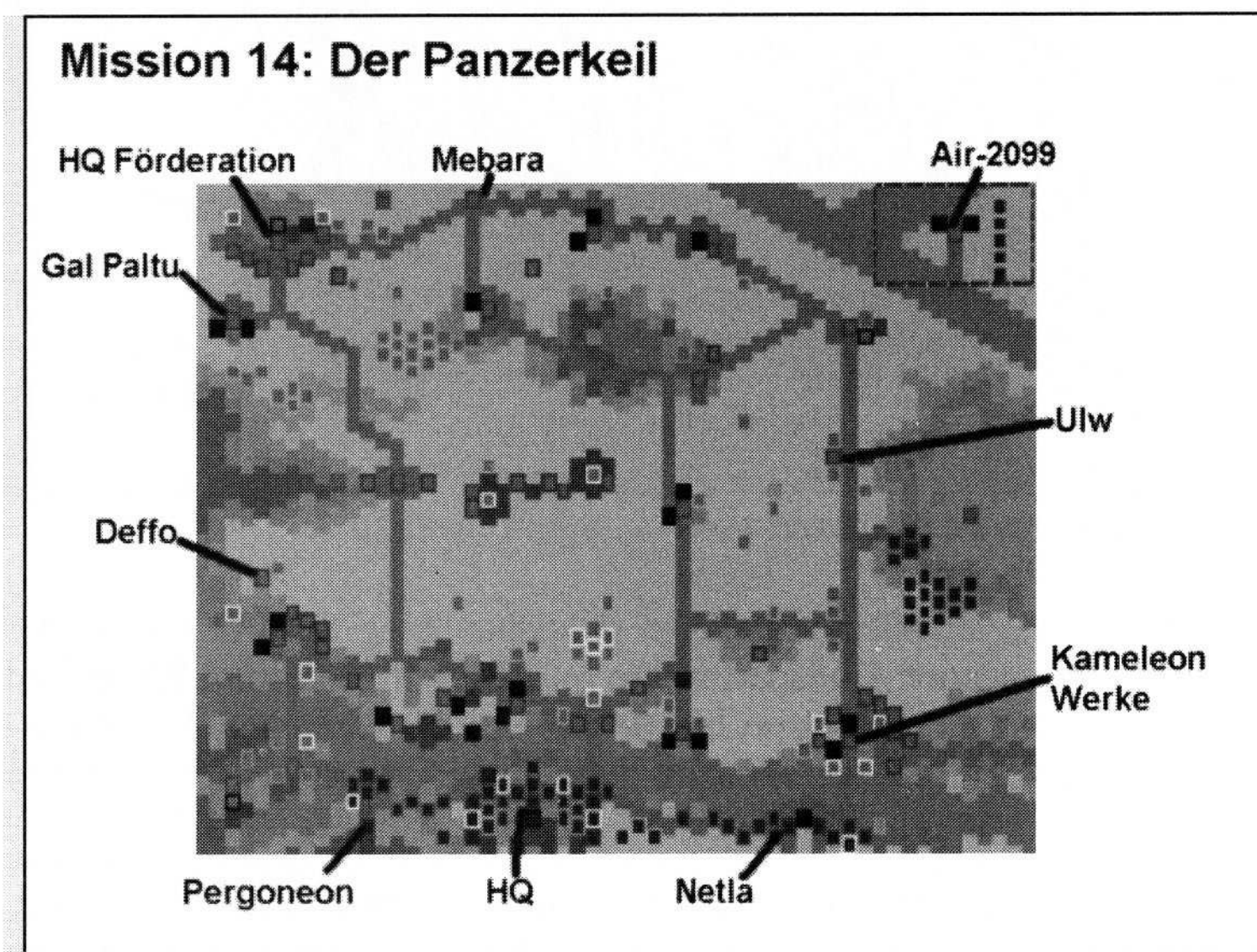
Wenn der Großangriff des drullischen Heeres erfolgreich zurückgeschlagen ist, kann ein Vorstoß in südwestlicher Richtung versucht werden. Ziel ist der Flughafen. Denken Sie dabei auch an Verstärkung durch Transportschiffe.

Anschließend geht es weiter zur nahegelegenen Panzerfabrik. Da hier keine gravierenden Probleme auftauchen, sollte nach einer kurzen Phase der Auffrischung der Weg Richtung HQ am Rande der Karte eingeschlagen werden. Nachdem das HQ eingenommen ist, sollten Sie sich auf einen feindlichen Schiffsverband einrichten, der vor der Küste der großen Hol-Lonk-Insel aufkreuzen wird.

Nach der Besetzung von Hol-Lonk sollte sich die eigene Flotte zum Flughafen der südlich gelegenen Insel aufmachen. Hier können noch ein paar Flugzeuge hergestellt werden, die in der nächsten Mission gebraucht werden.

Mission 14: Der Panzerkeil

Ziel dieser Mission ist die Besetzung des Hauptquartiers der Föderation. Falls das eigene HQ in Feindeshände fällt, ist die Mission gescheitert.



Übersichtskarte zur 14. Mission

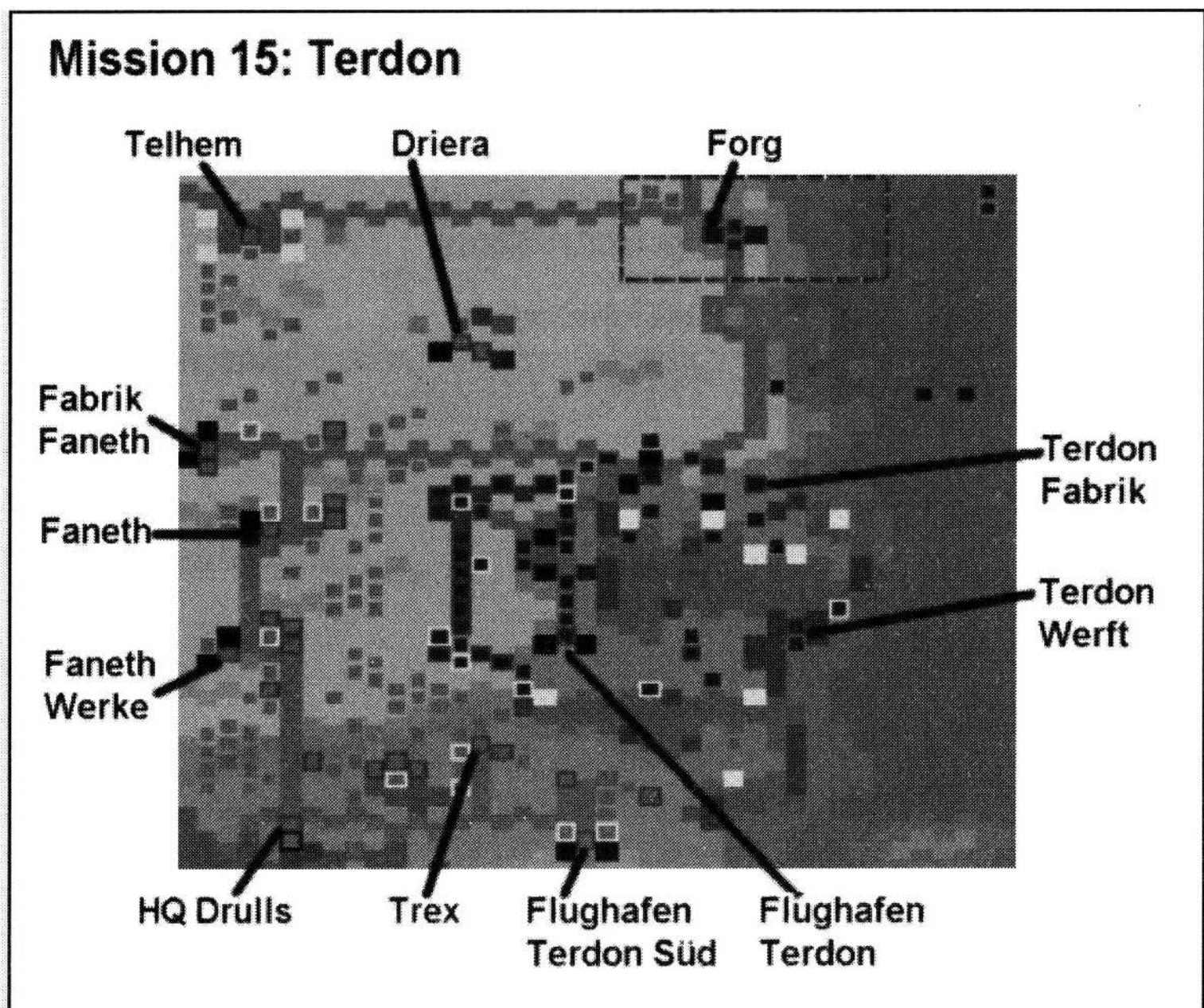
Der Vormarsch sollte sich zunächst nur auf die Freikämpfung der östlich gelegenen Brücke und die Eroberung der Panzerfabrik konzentrieren. Wenn diese beiden Objekte eingenommen sind, ist der weitere Vormarsch nicht mehr allzu problematisch. Beachten Sie vor allem, daß zunächst keine neuen Einheiten erstellt werden können. Angeschlagene Einheiten sind daher rechtzeitig zu reparieren.

Der »Fahrende Bunker« und die schwere Artillerie sollten bald mit der Eroberung der Insel der Cyborgs beginnen. Auf einen Vorstoß über die mittlere Brücke kann man dabei verzichten.

Nach der Eroberung der süd-östlich gelegenen Panzerfabrik sollten Sie über die östliche Straße Richtung Norden vorrücken. Vor dem Angriff auf das HQ ist es empfehlenswert, mit der Infanterie den nord-östlich gelegenen Flughafen zu besetzen.

Mission 15: Terdon

Bei dieser Karte ist das drullische HQ zu besetzen. Beim Verlust des Stadtzentrums ist die Mission gescheitert.



Übersichtskarte zur 15. Mission

Bei dieser Mission sind die ersten Runden von entscheidender Wichtigkeit. Die drei »Fahrenden Bunker« müssen so schnell wie möglich die »Fahrenden Festungen« und die Infanterie der Gegner per UX-2-Rakete zerstören. Anschließend fährt einer die Straße entlang in westliche und die beiden anderen in südliche Richtung.

Wenn die feindliche Luftabwehr ausgeschaltet ist, kann die »Fliegende Festung« dem Feind ungestört großen Schaden zufügen.

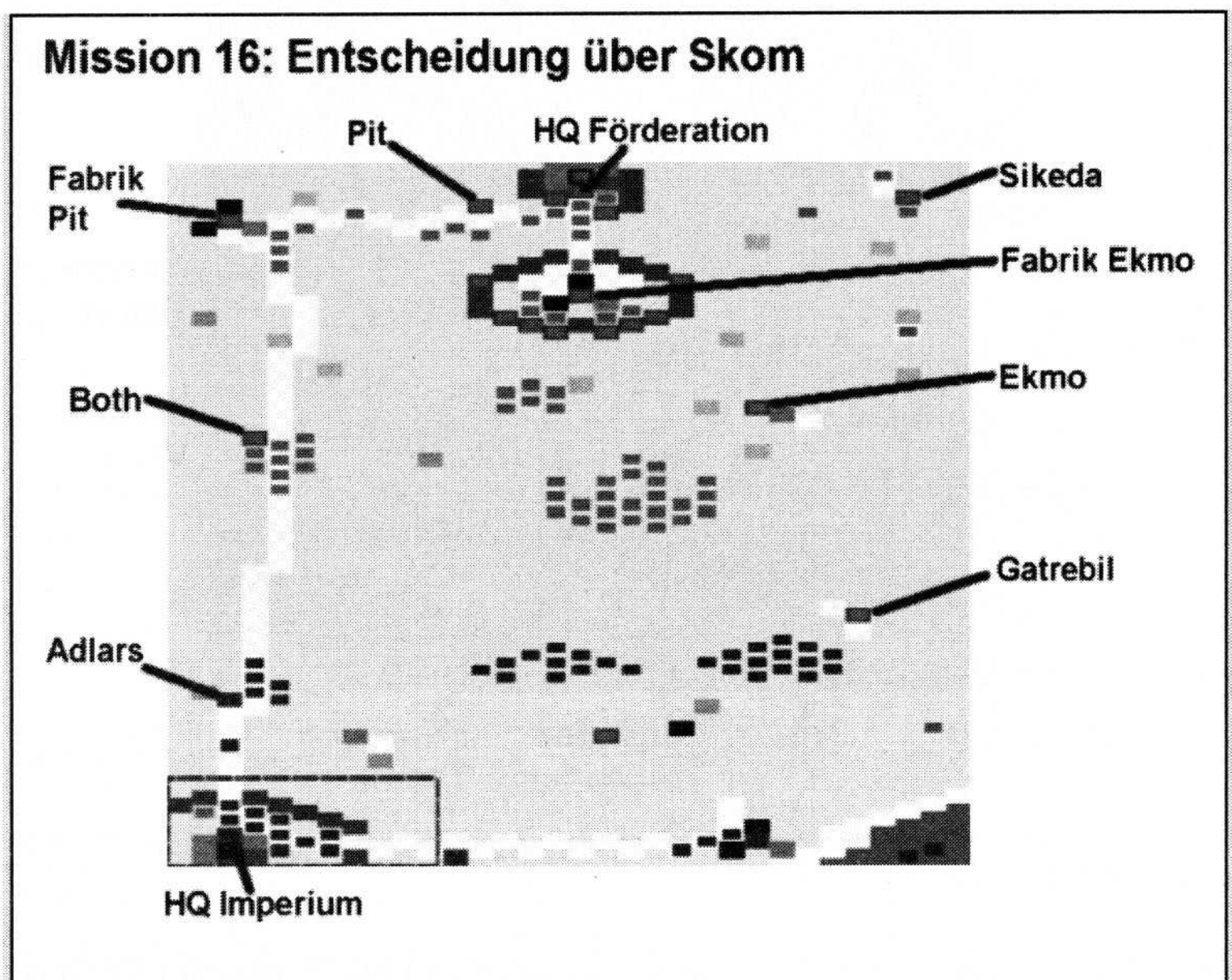
Der nördlich operierenden »Citadelle« sollten mehrere Schützenpanzer hintergeschickt werden. Diese Truppe kann dann mehrere Städte im Norden ohne größere Probleme einnehmen.

Während der ganzen Mission sollten in der Fahrzeugfabrik neue Panzer hergestellt werden.

Mit Hilfe der »Fliegenden Festung« sollte die Eroberung des drullischen HQs gelingen.

Mission 16: Entscheidung über Skom

Ziel dieser Mission ist das HQ der Föderation. Sollte das eigene HQ fallen, ist die Mission gescheitert.



Übersichtskarte zur 16. Mission

Die Armee beim eigenen HQ und die davor an der Straße stationierte Armee müssen sich vereinen und sich auf der Straße in Richtung des feindlichen HQs aufmachen.

Die östlich stationierte Armee kann die Stadt Gatrebil am östlichen Rand der Karte besetzen und sollte anschließend weiter nördlich Stellung beziehen. Hier können die Drulls problemlos vernichtet werden. Danach kann die Stadt Ultan besetzt werden. Achten Sie während dieser Zeit immer auf den östlichen Rand der Karte. Hier versucht sich ein feindlicher Roboter anzuschleichen.

Die vereinigte Hauptarmee wird bis zum Erreichen des Missionsziels auf keinen nennenswerten Widerstand stoßen. Ist das feindliche HQ in Reichweite, sollte der Angriff unverzüglich beginnen. Falls die drullischen UX-2-Raketen zu stark eingesetzt werden, können die Raketenbasen durch einen größeren Buggy-Verband unschädlich gemacht werden.

Mission 17: Der Hafen von Magalo

Ziel dieser Mission ist die Besetzung der drei Städte Magalo, Ekopan und Bunka.

Bei der zu Beginn aufflammenden Seeschlacht darf das feindliche U-Boot nicht davonkommen. Auf der eigenen Seite müssen das Transportschiff, der Träger und die großen Schiffe unbedingt überleben. Bevor der Hafen eingenommen wird, sollten die davor liegenden Minen zerstört werden. In der Werft sollten vorrangig Munitionstransporter und Flakpanzer produziert werden.

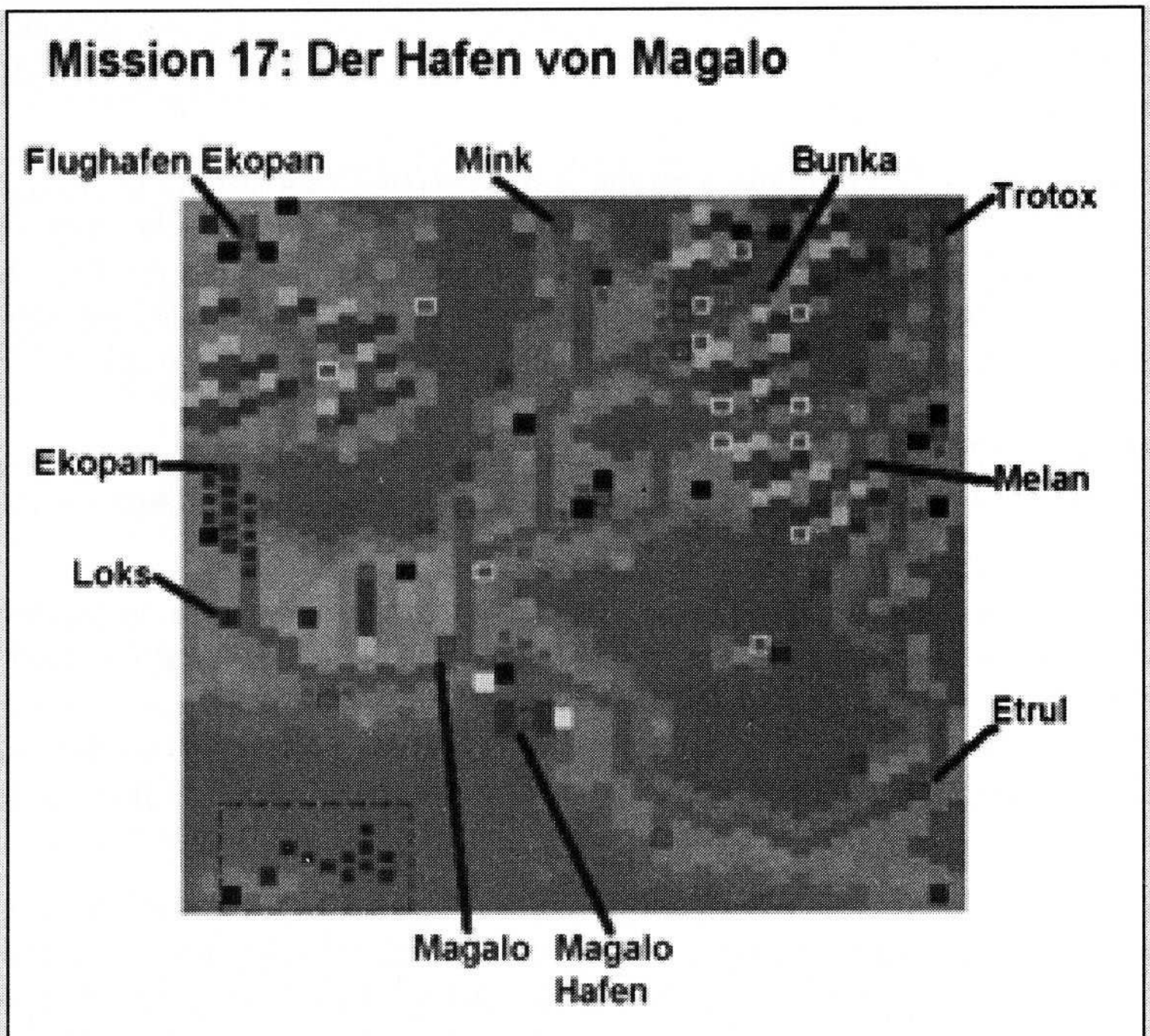
Die Städte Magalo und Wix können ohne Probleme erobert werden. Hier sollten aber einige Infanteristen zurückgelassen werden, um verlorene Städte sofort wieder zurückerobern zu können. Das Schlachtschiff und das U-Boot müssen dicht vor der Küste patrouillieren und alle in Reichweite liegenden feindlichen Ziele anvisieren.

Mehrere Infanteristen mit LKW, ein Flakpanzer und ein Munitionstransporter sollten die Straße der Küste entlang nach Osten folgen und die Städte Iltaran und Etrul besetzen. Flakpanzer sollten in der Mitte des Waldes und bei dem Gebirge die beiden Radarstationen zerstören. Eventuell auftauchende Artillerie-Einheiten müssen mit Flakpanzern und Schiffskanonen vernichtet werden.

Der westliche Teil der Karte ist unbedingt zu meiden. Hier befinden sich neutrale Truppen der Gegenunion, mit denen man nicht in Konflikt geraten sollte.

Die Besetzung der Fahrzeugfabrik und der Stadt nördlich des Hafens erfordert viele Einheiten. Also erst angreifen, wenn eine genügend große

Armee zusammengestellt ist. Angeschlagene Einheiten müssen vorher repariert werden.



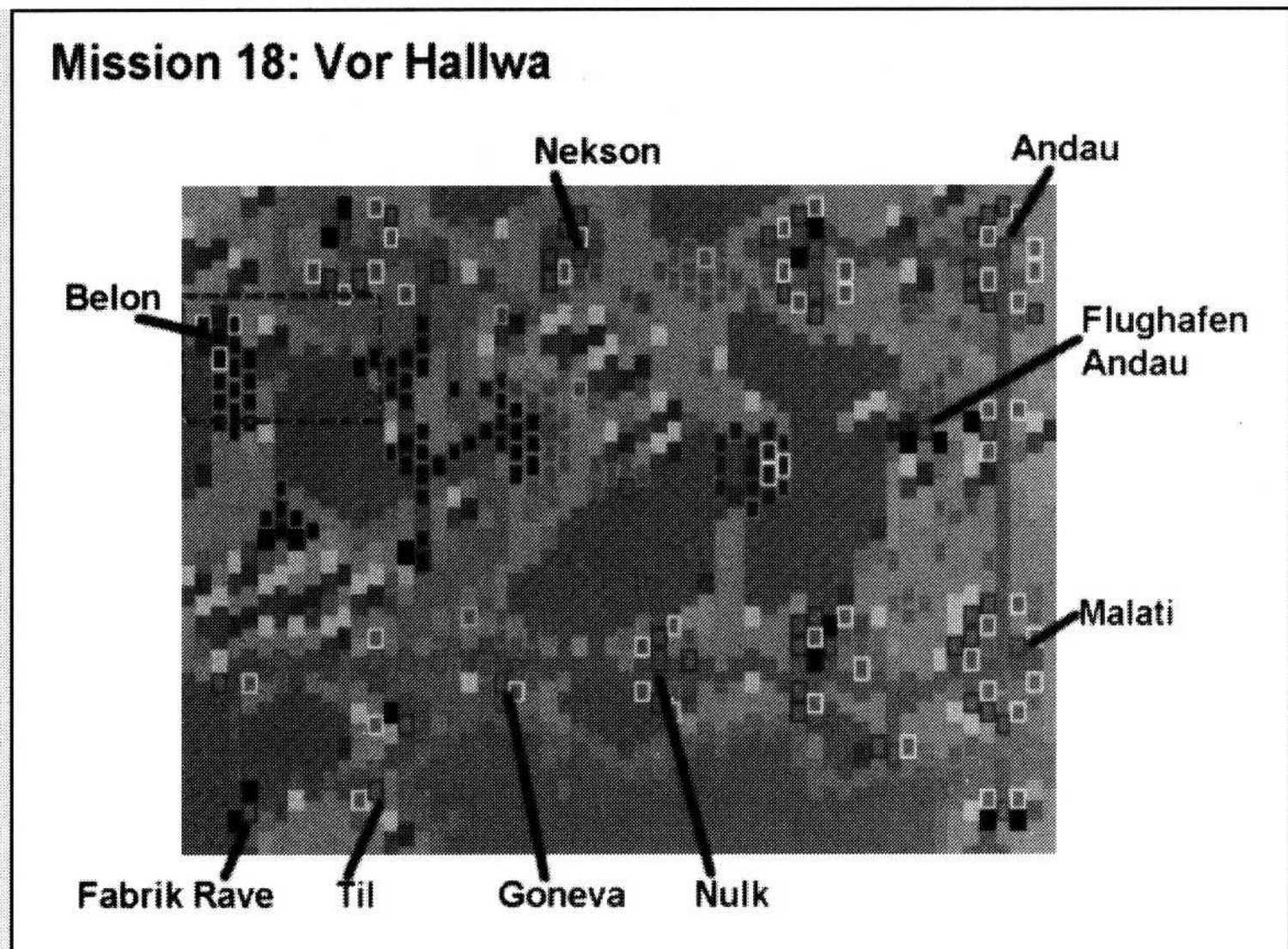
Übersichtskarte zur 17. Mission

Die Stadt Mink kann ohne größere Probleme erobert werden. Die Stadt Edo darf nicht ohne Verteidigungsgürtel zurückgelassen werden, weil sie laufend von Infanterie angegriffen wird.

Achten Sie besonders auf den Gebirgspass, er wird von mehreren Geschütztürmen und Bunkern verteidigt. Deren Zerstörung ist leider mit eigenen Verlusten verbunden. Ist der Weg durch den Paß nach Osten frei, kann die Fahrzeugfabrik Melan und die Stadt Trotox erobert werden. Hinter Trotox befindet sich eine Raketenstellung. In der Fahrzeugfabrik können Buggys und Schwere Artillerie-Einheiten hergestellt werden. Mit deren Hilfe sind die beiden Flughäfen leichter zu besetzen.

Mission 18: Vor Hallwa

In dieser Mission müssen die Städte Andau und Malati besetzt werden.



Übersichtskarte zur 18. Mission

Schlagen Sie sich zunächst zur Stadt Kalmant durch, und frischen Sie Ihre Einheiten auf. Anschließend geht es weiter durch den Gebirgspass Richtung Osten. Die beiden Missionsziele sind nur schwach gesichert.

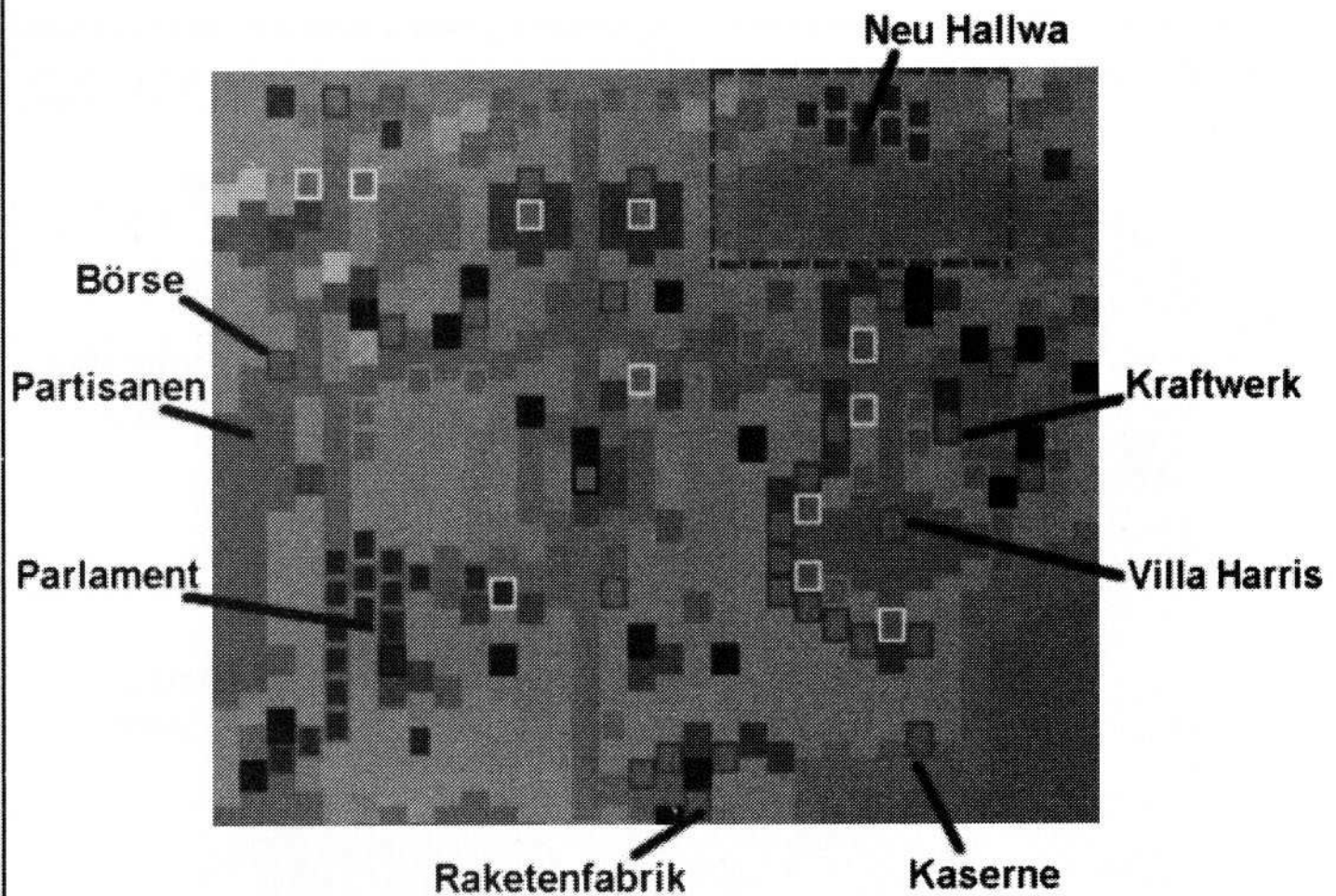
Die Berge in der Nähe des Flughafens Alkir sollten näher untersucht werden. Hier finden Sie eine verlassene Mine mit einer UX-2-Rakete.

Mission 19: In der Hauptstadt

Missionsziel ist die Besetzung der Villa Harris, der Börse, des Kraftwerks und der Kaserne. Sollte das Parlament in feindliche Hände fallen, ist die Mission gescheitert.

Trotz der hohen Missionsnummer gestaltet sich dieser Auftrag nicht sonderlich schwierig. Wenn die Eroberung der Objekte zu einfach ist, sollte zusätzlich die südlich gelegene Raketenfabrik »aufsuchen«. Hier lassen sich neben Raketen auch »Fahrende Festungen« und Schützenpanzer herstellen.

Mission 19: In der Hauptstadt



Übersichtskarte zur 19. Mission

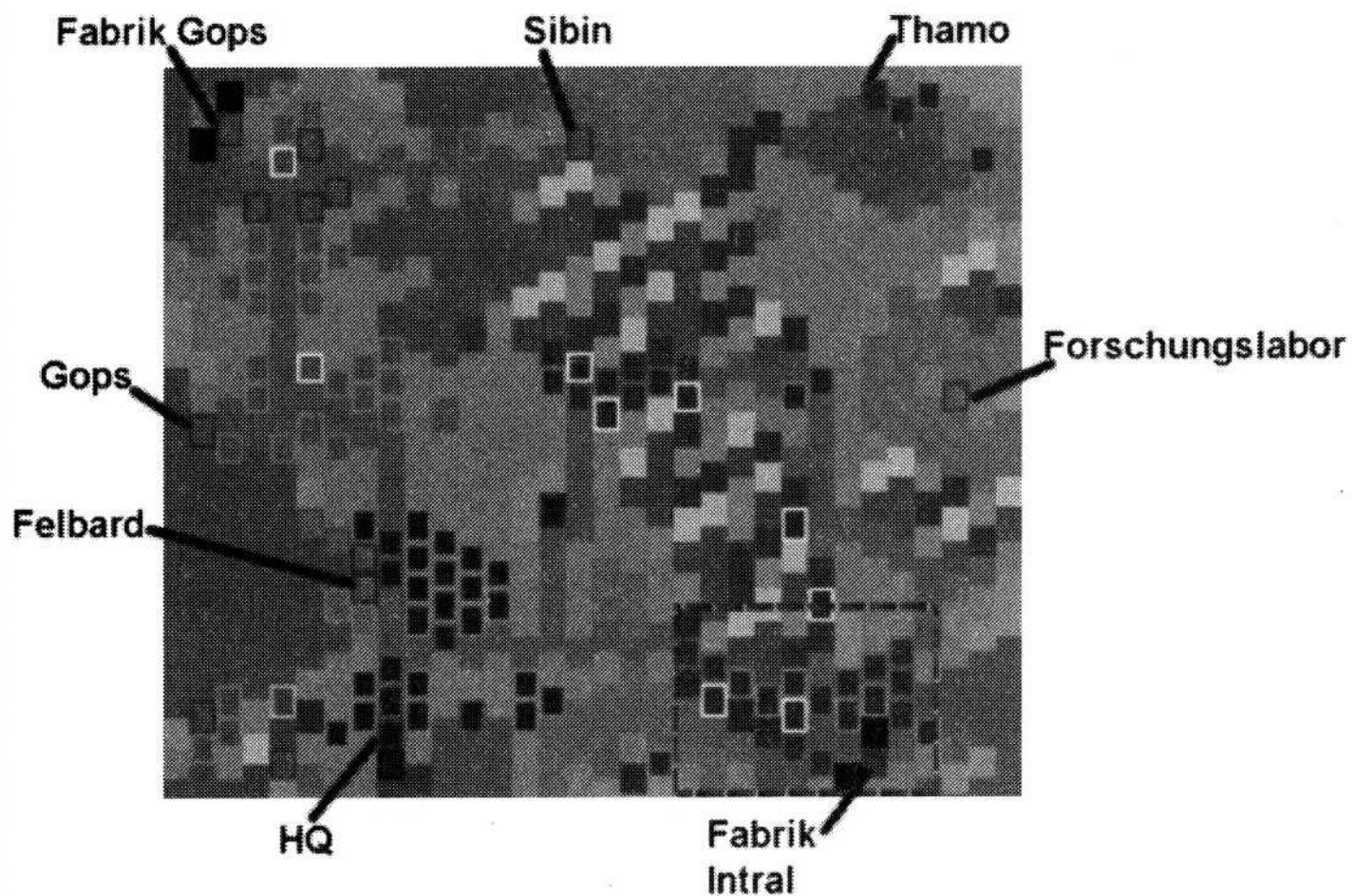
Mission 20: Die Entscheidung

In der letzten Mission muß das Forschungslabor besetzt werden. Sollte das eigene HQ fallen, ist die Mission gescheitert.

Zunächst müssen die drullischen Einheiten vernichtend geschlagen werden. Dabei müssen die eigenen Verluste so gering wie möglich gehalten werden. Als hilfreich erweisen sich Schützengräben, die von Golem-Robotern ausgehoben werden. Die kleine Partisaneneinheit in der süd-westlichen Ecke muß so schnell wie möglich ausgeschaltet werden.

Die Fernwaffen, Radar- und Störanlagen sowie die Reparaturfahrzeuge des Gegners müssen mit Buggys und Raketenpanzern ausgeschaltet werden. Achten Sie besonders auf die eigenen Luftkissenboote; ohne sie ist das Forschungslabor nicht zu erreichen!

Sobald der westliche Teil der Karte vollständig erobert ist, müssen die eigenen Einheiten gründlich aufgerüstet und kampfbereit an den beiden Übergängen plziert werden. Achten Sie auch auf die UX-2-Rakete in der nord-östlichen Ecke.

Mission 20: Die Entscheidung

Übersichtskarte zur 20. Mission

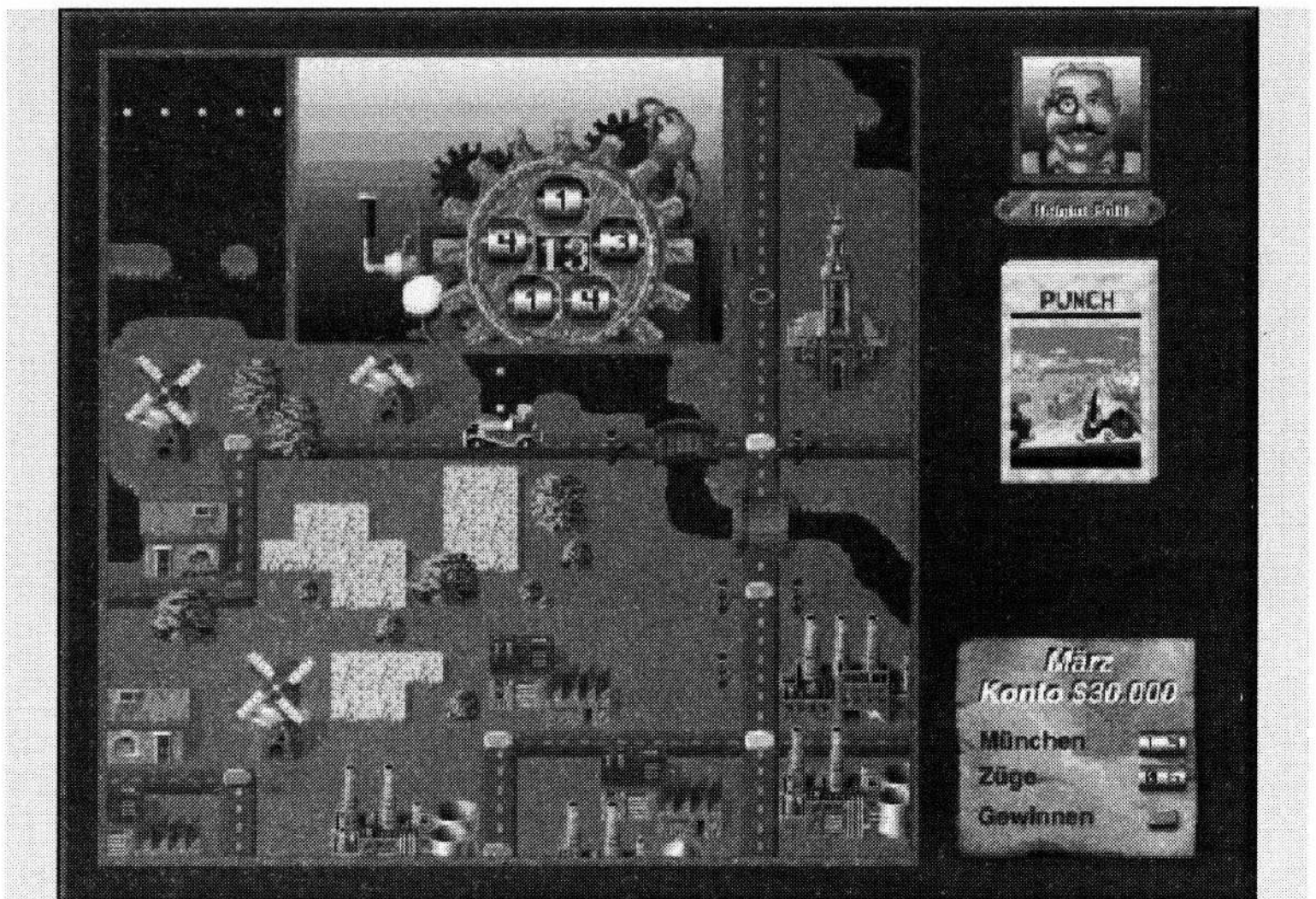
Als nächstes muß die Stadt Intral besetzt werden. Mit einigen Verlusten schaffen Sie es auch, die Fabrik Intral zu besetzen. Jetzt müssen vor allem die feindlichen Radaranlagen zerstört werden. Sobald für das Luftkissenboot keine Gefahr mehr besteht, kann das Forschungslaboratorium anvisiert werden.

Mit der Besetzung des Forschungslabors ist auch die letzte Mission geschafft, und Sie können sich zurücklehnen, um den Abspann zu bewundern.



Die total verrückte Rallye – Das Spiel

Aus reiner Langeweile organisiert ein englischer Zeitungsverleger eine Rallye quer durch die Länder Europas. Ziel ist es, möglichst schnell vom Ausgangsort zur vorgeschriebenen Zielstadt zu kommen und dabei »en passant« das meiste Geld einzusacken, ähnlich dem bekannten Brettspiel »Weltreise«. Teilnehmer der Rallye sind Mitglieder des noblen Adelsclubs, die später von den echten, menschlichen Spielern gesteuert werden.



Die Oberfläche von DTHR

Das Spiel ist in mehrere Etappen gegliedert, deren Anzahl zu Beginn der Rallye festgelegt werden. Vom Organisator wird eine Zielstadt vorgegeben, die die Teilnehmer der Rallye im Verlauf des Spiels möglichst als erster erreichen wollen. Sobald dies gelungen ist, ist die Etappe beendet und es wird eine neue Stadt als Zielort festgelegt. Dem Etappensieger winken dabei hohe Prämien, die während der Reisen von enormer Wichtigkeit sind.

Sind alle vorher festgelegten Etappen beendet, beginnt als Finale die Masterrallye. Dabei gilt es, als erster Brüssel zu erreichen, wobei im Gegensatz zum Start der Etappen die Mitspieler nicht vom gleichen Ort,

sondern aus verschiedenen Gegenden Europas starten. Dem Sieger dieser Masterrallye winkt natürlich ein stattliches Preisgeld. Das gewonnene Geld sowie sämtliche Besitztümer, die auf Reisen erworben wurden, werden am Schluß des Spiels zusammengerechnet und anschließend der Gesamtsieger bestimmt.



Die Teilnehmer der Rallye

Damit es nicht ganz so einfach und damit langweilig wird, haben sich die Blue Byter noch ein Extra ausgedacht: Oberfiesling Dr. Drago. Dieser raubenschwarze Unglücksbote taucht irgendwann während des Spiels auf und heftet sich an die Fersen eines Teilnehmers und sorgt dafür, daß sich der Kontostand des jeweiligen Spielers Richtung Bankrott bewegt, indem er zum Beispiel ausgiebige Spenden an andere Mitspieler überweist oder aber völlig unnütze Dinge kauft, die dem Konto des Unglücklichen belastet werden.

A propos Dr. Drago: Der Name entstammt übrigens einem Mülheimer Steak-House, in dem die Blue Byter wohl des öfteren zu Gast gewesen sind und das man wirklich empfehlen kann...



**„Drago
Steak- und Fischhaus“
Familie Begic**

**Bachstraße 15-17
45468 Mülheim / Ruhr
Telefon (02 08) 3 31 10**

Dr. Dragos Geburtsstätte

Das Spiel, das für bis zu acht Spieler konzipiert ist, ist besonders für Einsteiger und solche geeignet, die bisher nur wenig von Computerspielen oder Computern an sich gehalten haben. Der Brettspielcharakter von DTVR sorgt dafür, daß man die Bedienung und das Spielprinzip auch als Laie schnell begriffen hat, ohne stundenlang die Anleitung studiert zu haben.

Die total verrückte Rallye – Das Team



Das Team von DTVR

Thomas »T3« Friedmann (Projektleitung)

Jahrgang:	1967
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	1994
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Hstory Line Strike Commander Battle Isle
Erster Computer:	C 64
Erstes Computerspiel:	Gridrunner
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Ein Faß Martini Bianco mit viel Zitrone und Eis Besten Kumpel Stefan Skatkarten Fetzige Musik Zwei hübsche Frauen
Dinge, die er mag:	Musik, Sonne, Frauen, Lachen, Kenia, Sport in allen Varianten, Skifahren, Psychologie, Leute, die

wissen, was sie wollen, Stadt Oberkirch, sich seinen Träumen hingeben, Fernsehen, Kino, Kneipen, Essen, Feste, Werbung, Kochen, Pfeffersteaks, in der Natur spazierengehen, Pflanzen, sein Auto, neue Ideen, Dinge aus einer neuen Sicht sehen, fremde Länder, Al Bundy, Zeichnen, Comics, Wein, Bier, Martini, Discos, Grillfeste, Baggerseen, hübsche Klamotten, Einkaufsbummel, Schlümpfe, Diddl-Karten, technisches Schnickschnack, Kerzenlicht, Gummibärchen, Kaffee, Tortellini, Eis, Optimismus, bei Sonnenschein Autofahren und Musikhören, Marillion, Samstags morgens im Rhein-Ruhr-Zentrum sitzen und Leute anschauen, Dinge aufschreiben, die er mag

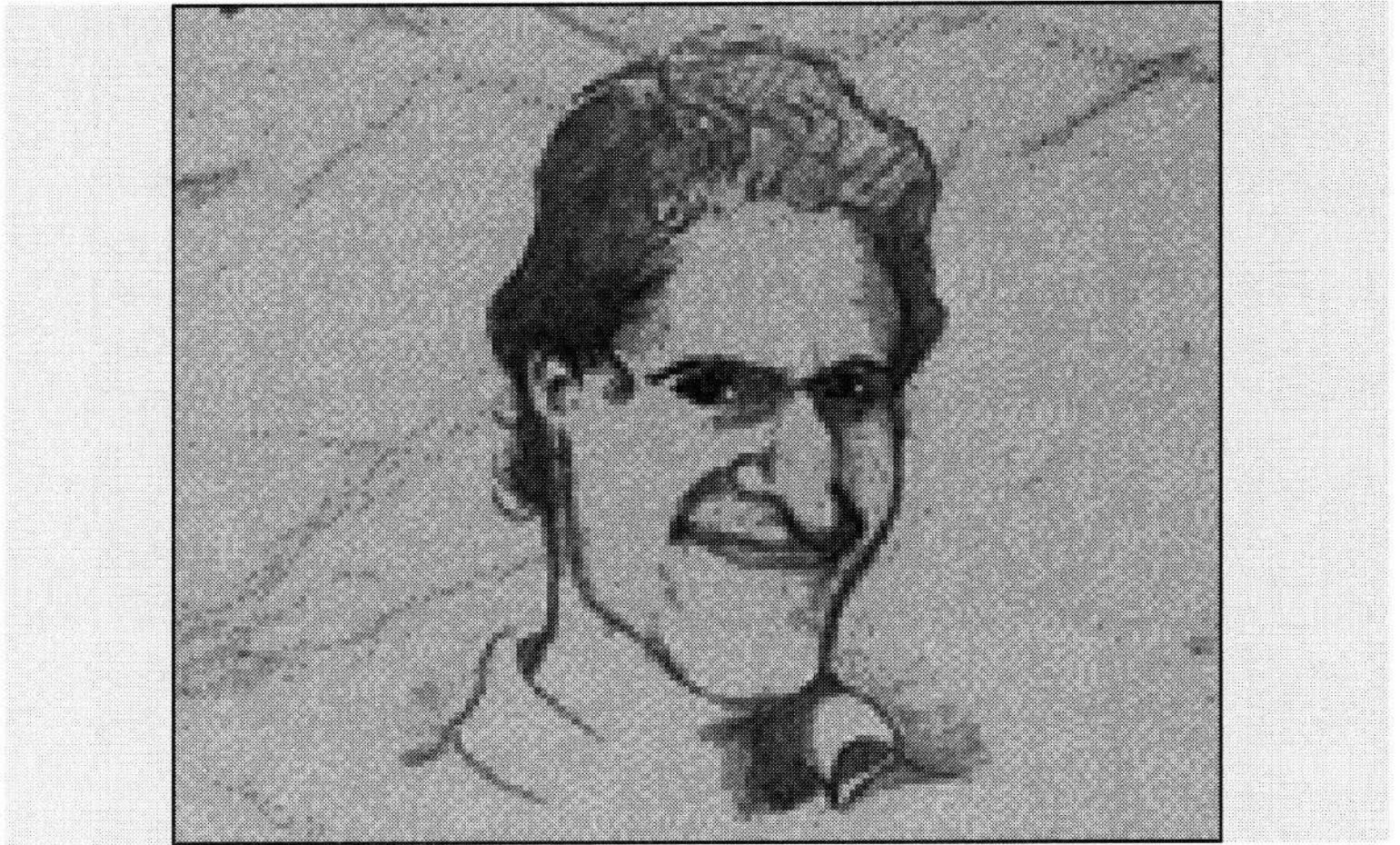
Dinge, die er nicht mag:

Regen, ewige Diskussionen, langweilige Leute, morgens aufstehen, Fachidioten, Hektik und Streß, Politiker, Steuern zahlen, schlechte Spiele, Fernsehserien, Unentschlossenheit, Betonschluchten, schlechte Luft, Leute, die rumschreien, abgestandenes Bier

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

...sagen: »Junge, Du bist verrückt! Total verrückt! Also mach' das ruhig – die Grundvoraussetzung ist da.«

Adam Sprys (Grafik)



Jahrgang:	1976
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	1994
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Doom II Super Turrican II Super Stardust (Amiga 1200)
Erster Computer:	Atari 600 XL / C 64
Erstes Computerspiel:	Defender
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Amiga & vier Spiele
Dinge, die er mag:	Ehrlichkeit, Freundlichkeit
Dinge, die er nicht mag:	Unfairneß

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

...ihm/ihr erklären, wie das so abläuft und ihn/sie dann selbst entscheiden lassen.

Haiko Ruttmann (Musik)



Jahrgang:	1970
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	1989 frei / 1992 fest
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Battle Isle III Die Siedler Great Courts II
Erster Computer:	C 64
Erstes Computerspiel:	Twin World
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Seine Frau CD-Sammlung Piano Radio Samuraischwert
Dinge, die er mag:	Musik, Frieden, Sport, berufliche Abwechslung
Dinge, die er nicht mag:	Krieg, Streß, langweilige Arbeiten

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

... ihn/sie über Vor- und Nachteile aufklären und ihn/sie soweit wie möglich unterstützen.

Die total verrückte Rallye Tips & Tricks

In den ersten Runden sollte man möglichst viele Ereigniskarten sammeln, um sich die Mitspieler im Verlauf des Spiels vom Hals zu halten.

Vergessen Sie nicht die Inflationsraten, die von Etappe zu Etappe zunehmen können. Also immer schön vorne mit dabeibleiben.

Besonders hilfreich ist die Feld-Karte, mit der man am Ende einer Runde direkt in die Zielstadt gelangen kann, ohne auf eine entsprechende Augenzahl beim Würfeln angewiesen zu sein.

Grundstücke, die weniger als 5% Rendite abwerfen, sollten nicht gekauft werden, es sei denn, man möchte ein Monopol errichten.



Mit ein paar Tips kommt man schneller ans Ziel

Beim Grundstückskauf sollte man darauf achten, daß man lieber viele billige Grundstücke kauft als nur wenige teure, da man – falls man mit dem Kontostand in die Miesen gerät – Grundstücke mit 30% Verlust verkaufen muß und bei vielen kleinen Ländereien dann den Verlust besser und günstiger ausgleichen kann.

Agrargrundstücke sollten auf jeden Fall zu den Besitztümern gehören, da diese nicht zwangsveräußert werden müssen und so eine permanente Einnahmequelle gesichert ist.

Im Verlauf der ersten zehn Jahre kann man sich ruhig das ein oder andere Risikogrundstück zulegen und die hohen Renditen absahnen. Erst im späteren Verlauf des Spiels treten die ungeliebten Zufallskatastrophen auf, die sich oft und gerne auf die riskanten Grundstücke beziehen.

Die Gold- und Platinkarte sollte man nur in den teuren Städten wie London, Paris, Rom, Moskau, Monaco, Luxemburg, Wien oder New York einsetzen, da man dort die Grundstücke zu einem niedrigen Prozentsatz einkaufen und so den besten Reibach machen kann. Am besten ist es natürlich, in einer dieser Metropolen viele oder noch besser alle Grundstücke zu besitzen. Mit einem solchen Monopol ist man immer auf der sicheren Seite.

Hat es ein Mitspieler geschafft, in einer Stadt ein Monopol zu errichten, hilft nur noch der Einsatz einer Erdbeben-Karte, die man gegen diese Stadt einsetzt und damit den Höhenflug des Großverdieners stoppt. Die Karte besorgt man sich am besten auf einem violetten Feld für 50.000 Dollar.

Über Island läßt sich ein schneller Abstecher nach New York machen. Man startet auf den Straßen Islands, die die Form eines T's besitzen. In der linken unteren Ecke des T-Querbalkens gibt es ein blaues Feld, bei dem man nach unten abbiegt. Man landet dann in der Nähe von New York, wo man sich auf den reichlich vorhandenen blauen und gelben Feldern mit Ereigniskarten und Bargeld eindecken, bzw. in der Stadt renditeträchtige Grundstücke erwerben kann. Auf demselben Weg kann man übrigens anschließend nach Island zurückkehren.

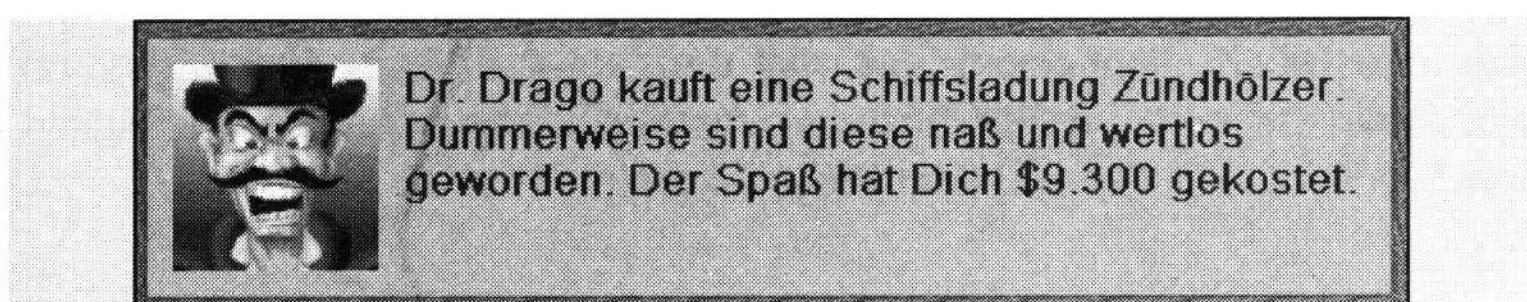
Wenn man nur wenige Etappen spielt, entscheidet die Master-Rallye über Sieg und Niederlage. Um die Master-Rallye zu gewinnen geht man wie folgt vor: Zuerst begibt man sich (mit mindestens 110.000 Dollar Guthaben) zu den violetten Feldern am Start. Dort kauft man neben zwei 6-Felder-Karten eine Flugzeug-Karte, mit der man sich sofort auf den Weg nach London macht. Dort angekommen setzt man die beiden 6-Felder-Karten ein und landet als Sieger der Rallye in Brüssel.

Falls einem der fürchterliche Dr. Drago an den Fersen klebt, sollte man seinen Zug immer auf einem blauen Feld beenden, um nicht ruiniert zu werden.



Mit Dr. Drago an den Fersen hat Helmut Pohl schlechte Karten

Ab dem fünften Jahr taucht Dr. Drago mit seinem Zeppelin im Spiel auf. Hat er sich erst einmal an einen Spieler gehängt, kann dies ziemlich unangenehm werden und schnell im totalen Bankrott enden. Man sollte also alles in seinen Kräften Stehende versuchen, sich von Dr. Drago fernzuhalten bzw. ihn an einen seiner Mitspieler – am besten den Führenden – zu »vermitteln«.



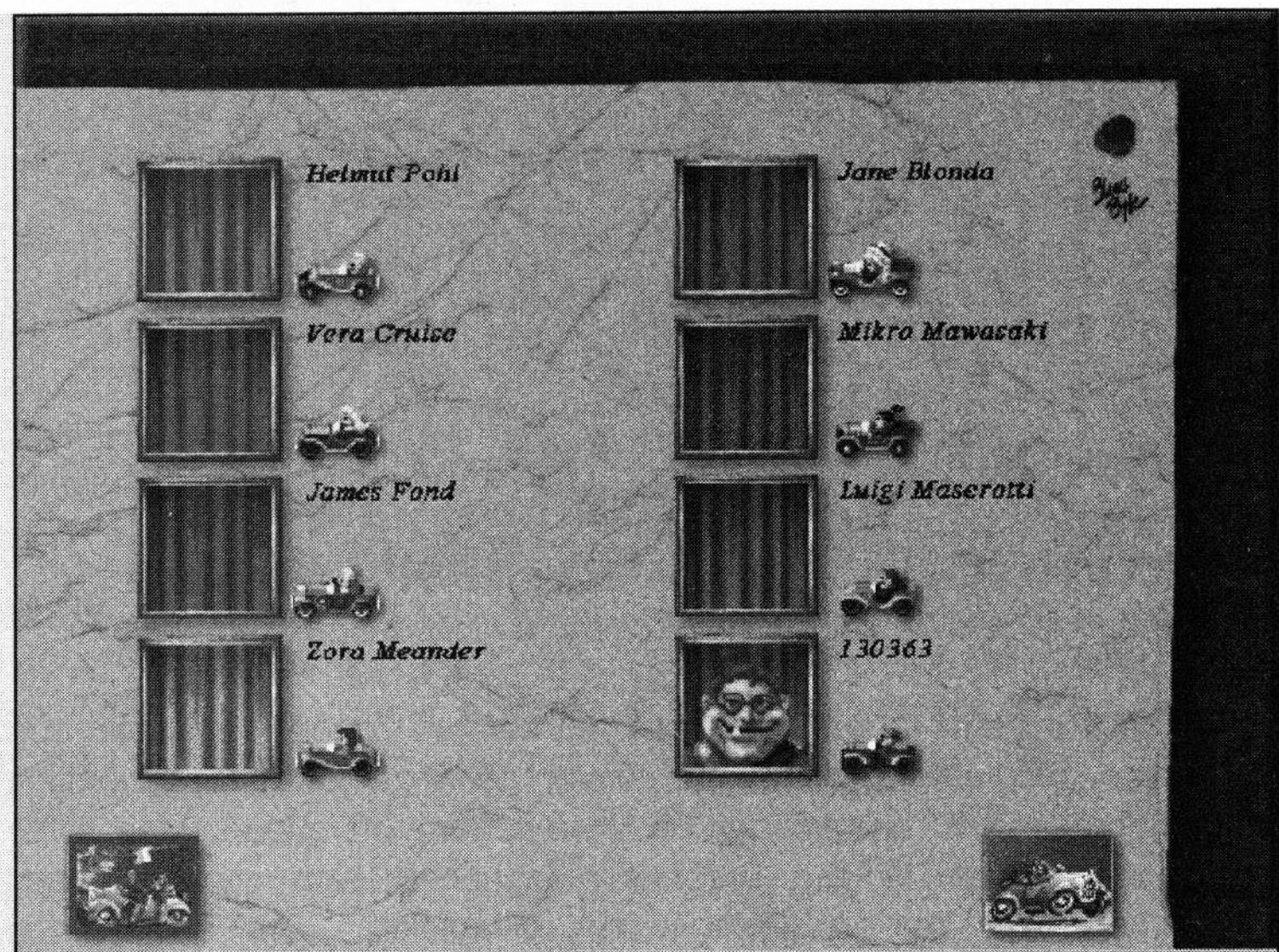
Dr. Drago hat wieder zugeschlagen

Die Tschuß-Karte kann nicht nur gegen Mitspieler eingesetzt werden. Man kann sich auch selbst damit an einen bestimmten Ort transportieren lassen. Da das Risiko allerdings nicht gering ist, sollte man diesen Schritt nur machen, wenn man hoffnungslos weit von seinem Ziel entfernt ist.

Cheat

Wer an chronischem Geldmangel leidet, der kann sich mit einem kleinen Cheat behelfen: In der Spielerauswahl wählt man dazu »Armino Gesserti«

an und ändert dessen Namen in Armin Gessert (Programmierer von DTVR) um. Schon gelangt man in den Besitz von stattlichen 500.000 Dollar Startkapital.



Mit einem kleinen Cheat lebt's sich leichter

Wem dies noch nicht reicht, der trägt die Zahl »130663« (Geburtsdatum von Armin Gessert) im Namensfeld ein. Das bringt einem die Kleinigkeit von 1.000.000 Dollar und acht Ereigniskarten ein.

CHEWY

Chewy – Das Spiel

Allen Freunden ausgedehnter Comic-Adventures bietet Blue Byte nach langer Durststrecke einen kräftigen Schluck aus der Pulle.



Chewy in Action

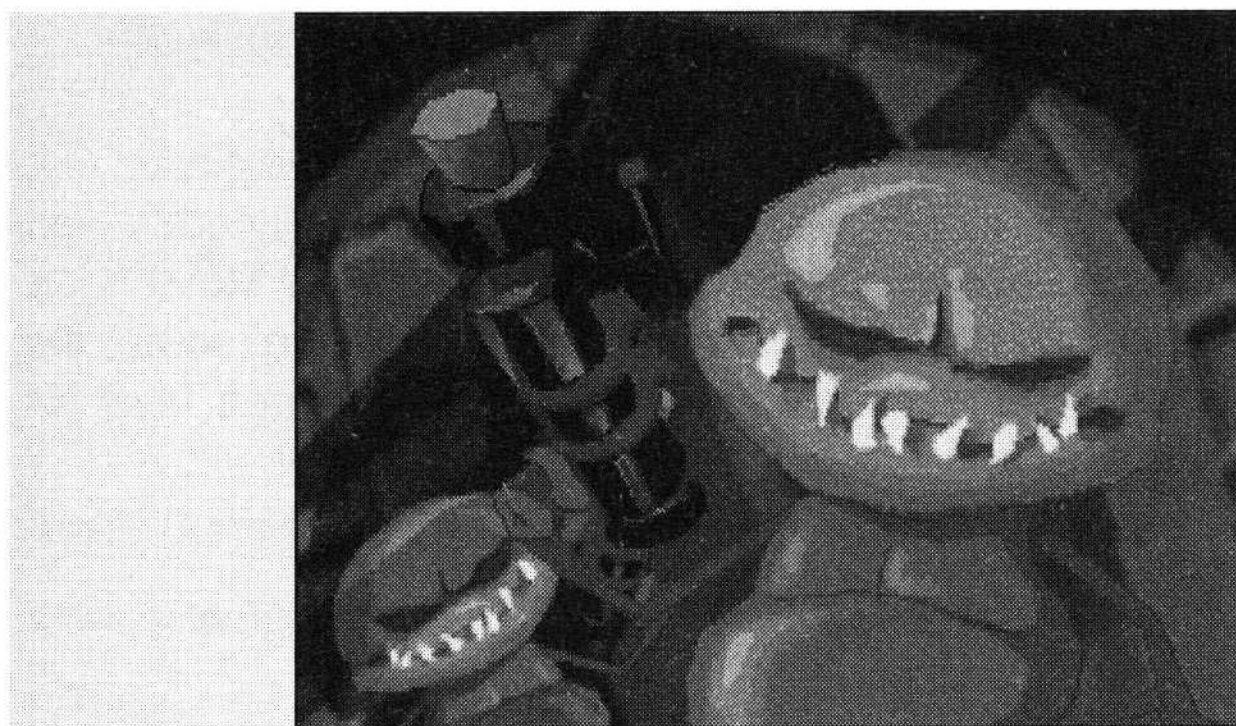
Auf der Suche nach seinem verschollenen Freund Ltd. Clint gerät Chewy, ein 1,20 Meter großer Außerirdischer, in die Fänge der widerwärtigen bössartigen und spinatgrünen Borx, die ihn auf den künstlichen Planeten F5 verfrachten.

Der Spieler steuert im weiteren Verlauf des Games Chewy und lenkt dessen Geschehnisse, so daß er der riesigen Spinatbüchse entkommen und weiter nach Ltd. Clint fahnden kann, den es mittlerweile auf die Erde verschlagen hat. Dort angekommen, trifft Chewy den Schriftsteller Howard, der schon beim Schreiben seiner Bücher vor Langeweile in Tiefschlaf versinkt, sowie die Scream Queen, deren einziges Talent es ist, in billigen B-Movies die spitzen Schreie auszustößen, wenn das Monster kommt.



Schräge Comic-Welt

Mit diesem unschlagbaren Team macht sich Chewy auf die Suche nach Ltd. Clint und rettet nebenbei auch noch die Erde vor unerträglicher Langeweile und den garstigen Borx.



Die garstigen, gräßlichen, grünen Borx

Im Verlauf der Geschichte werden kräftig Seitenhiebe auf diverse bekannte Spielfilme ausgeteilt und so manch ein Genre wird durch den Kakao gezogen. So findet man unter anderem Zitate aus »E.T.«, »Superman« oder »Raumschiff Enterprise«.

Neben den Frotzeleien gibt's aber auch eine Menge mehr oder weniger gewaltfreie Action. Dort, wo Folterwerkzeuge und Blut ins Spiel kommen, wird natürlich sofort darauf hingewiesen, daß es sich hier um Plastik- oder Pixelblut handelt.



Chewy und Howard

Chewy – ESC from F5 ist ein witziges Adventure mit Hunderten von Puzzles und einer atmosphärisch dichten und rasanten Story. Massenhaft detailreiche Splatter-Grafiken, umwerfende Geräuscheffekte sowie die komplette Sprachausgabe machen Chewy zu einem absoluten Muß für Fans des Comic-Adventures.

Chewy – Das Team

Wolfgang Walk (Projektleitung)



Jahrgang:	1961
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	Juni 1995
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Day of the Tentacle Myst Monthy Python's Complete Waste of Time
Erster Computer:	Olivetti 386 SX25
Erstes Computerspiel:	Monkey Island
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Seine Frau Dostojewsky Gesamtausgabe Kafka Gesamtausgabe Hencheids Trilogie des lfd. Schwachsinn Fußball

Dinge, die er mag:

Dinge anders betrachten, als man es normalerweise tut und Dinge anders betrachten, als er es normalerweise tut

Dinge, die er nicht mag:

Menschen, die ihren Standpunkt schon als das Weltganze betrachten, obwohl sie doch aus der Schule wissen müßten, daß ein Punkt gar keine Ausdehnung hat

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

... es sich dann überlegen, wenn es passiert..

Externa

Außer der Projektleitung durch Wolfgang Walk wird Chewy ansonsten extern produziert. Hauptverantwortlicher und Schöpfer von Chewy ist Carsten Wieland, ein Hamburger Zeichner, der auch schon für Walt Disney aber auch für die Heavy-Metal-Szene gearbeitet hat. Außerdem haben Stefan Frank und Nihat Kesen an der Grafik mitgearbeitet. Die Programmierung erledigten Alexander Diessner und Helmut Theuerkauf, der auch für die Soundeffekte verantwortlich zeichnet.

Die Figur Chewy ist dabei in der Tradition der 50er-Jahre-Zeichner wie Tex Avery mit der sogenannten Masking-Technik entstanden, das heißt, es handelt sich um sehr flache, eindimensionale Charaktere, mit denen man sich schnell identifizieren kann. Die Hintergründe sind dafür aber um so detailreicher gezeichnet und oft akribisch bis ins letzte recherchiert; Licht- und Schatteneffekte betten die einfachen Figuren in eine atmosphärische Landschaft ein.

Chewy – Die Lösung

Die Flucht von F5

Das Spiel beginnt in der Zelle, in der Chewy auf dem Planeten F5 festgehalten wird. Vom Skelett nimmt er das Notizbuch und das Monokel, etwas Schleim kann auch nicht schaden. Das Notizbuch kann mit Hilfe des soeben ergatterten Monokels im Inventory gelesen werden.



Chewys Zelle

Sobald an der Zellentür das Auge im Fenster auftaucht, wirft Chewy den grünen Schleim. Der daraufhin in die Zelle gehaltene Schlauch wird mit dem Kissen vom Bett erledigt. Kurze Zeit später tauchen zwei Wächter in der Zelle auf; dies ist der Moment für Chewy, den grünen Fieslingen zu entkommen. Nachdem er die Zellentür geschlossen hat, nimmt er das Kabel an sich und flüchtet links den Korridor entlang. Der nächste Wachposten wird mittels des Kabels, das mit dem Gitter und einer Pfütze verbunden wird, gegrillt.

Da Chewy nun nicht über das elektrisierte Gitter entkommen kann, kehrt er zum letzten Raum zurück, entnimmt die Key Card aus dem Schlitz an der Tür und greift sich noch eine Portion Spinat, die auf dem Boden liegt. Die Key Card benötigt Chewy im rechten Raum, in dem eine Sonde Wa-

che schiebt. Hat man die Key Card in den Schlitz eingeführt, kann die Sonde kontrolliert werden. Mit Hilfe des Steuerpults läßt sich Chewy von der Sonde greifen und schwebt zurück zu dem Raum mit dem Elektro-Gitter. Bevor er jedoch dort ankommt, sollte er sich noch etwas Spinat an die Fußsohlen streichen. Direkt nach dem Betreten bzw. Beschweben des Raumes mit dem Gitter springt Chewy an das Lüftungsrohr, das sich an der Decke befindet. Dank des klebrigen Spinats an den Füßen, ist er in der Lage, kopfüber an dem Rohr entlangzuspazieren und so in den nächsten Raum zu gelangen.

Die nächste Tür wird mittels der Key Card und dem roten Knopf geöffnet. Dort befindet sich ein defekter Boca-Bola-Automat, der mit dem Out-Of-Order-Schild gekennzeichnet wird. Das Stahlseil packt Chewy in sein Inventory. Mit Hilfe der Key-Card wird die mittlere Tür geöffnet und der Hebel in dem dahinterliegenden Raum betätigt. Auf dem Monitor kann Chewy eine furchterregende Folterszene betrachten, die er entsprechend kommentiert. Weiter rechts befindet sich eine verschlossene Tür, wo sich ein Gipseimer befindet, den man mitnimmt. Um die Tür passieren zu können, befestigt Chewy das Stahlseil an den beiden Haken und drückt auf die Klingel. Nachdem der Bork wieder hinter der Tür verschwunden ist, klingelt Chewy ein zweites Mal. Diesmal wird er mit einem Plot Dog beworfen, das er natürlich sofort einsteckt. Erst nach dem dritten Klingeln stolpert der Bork über das Stahlseil und wird so außer Gefecht gesetzt.



In der Folterkammer

In der Folterkammer betätigt Chewy den roten Knopf, um die Maschine zu stoppen und sich dann mit dem Gefolterten zu unterhalten, nachdem er ihn mit dem Gipseimer abgekühlt hat. Er erfährt von dem losen Stein im Fußboden und hebelt diesen mit der Zange auf und verläßt so die Folterkammer. Das Gitter am Ende des Gangs wird ebenfalls mit der Zange geknackt. Nach rechts laufend nimmt Chewy den Farbeimer mit und lockt im nächsten Bild das Surimy mit dem Plot Dog aus seinem Versteck.

Im nächsten Raum drückt Chewy natürlich nicht auf den Knopf, da er sonst mit erheblichen Kopfschmerzen rechnen muß. Mittels des Farbeimers wird das kleine Wörtchen »don't« an die Wand gepinselt, was den kurze Zeit später auftauchenden Bork dazu veranlaßt, den Knopf zu drücken. Auf diese Weise erhält Chewy einen wunderbaren »Abzieh-Bork«, den er in sein Inventory aufnimmt.

Weiter geht es nach rechts, wo Chewy die Keycard in den Schlitz des Terminals steckt und den Bork zur Identifizierung auf den Scanner legt. Nach ein wenig Small Talk mit dem Computer kann man die Priorität der Key Card ändern lassen und kommt so zu einer »Golden Master Card«, die einem alle Türen auf dem Planeten öffnet.

Er geht zuerst durch die rechte Tür und nimmt den neben dem Pult liegenden Talisman an sich. Diesen legt er in die rechte Röhre und wartet, bis der Bork zurückgekehrt ist. Sobald dieser seinen Talisman aus der Röhre nehmen will, rennt Chewy zum Schaltpult und startet den Umwandlungsprozeß, durch den er sich in einen Quasi-Bork verwandelt. Nach der Verwandlung verläßt er das Labor und trifft auf einen weiteren Bork, der ihn zum Müllmann degradiert.

Nachdem er mit dem dort anwesenden Bork geredet hat, verabschiedet sich dieser und Chewy kann durch mehrmaliges Drücken des Knopfes am Kontrollpult das Förderband zu seinem Raumschiff umlenken. Er springt also auf das Band und wird in ein Mülldepot befördert, in dem sich auch sein Gleiter befindet. In dem Depot durchsucht er den Schrott und findet eine originale Bork-Waffe und eine Sicherung. Mit Hilfe des Translators, den er aus seinem Raumschiff holt, kann Chewy mit dem Eremiten reden und – nachdem er die Feuerstelle mit der Waffe wieder angezündet hat – bekommt das heiß ersehnte Fluxo Flax, das er zusammen mit dem Translator wieder in seinen Gleiter einbaut. Nun drückt er noch den roten Startknopf und ab geht die Post, allerdings nur bis zu einem Gitter, das den Fluchtweg versperrt.



Chewy als getarnter Müll-Bork

Durch das kleine Gitter in der Wand gelangt Chewy in ein Labyrinth, in dem er die Hebel (von oben nach unten) auf die Positionen Links-Rechts-Links stellt. Dadurch wird eine Laserschranke deaktiviert und man kann – nachdem man ein weiteres Gitter passiert hat – in den Thronsaal der Borx schauen. Chewy nimmt das Surimy und wirft es durch das Gitter in den Thronsaal, woraufhin beide Borx ohnmächtig werden. Nun kehrt Chewy in das Labyrinth zurück und stellt die Schalter auf die Positionen Rechts-Links-Rechts. Dadurch wird ein weiterer Laser ausgeschaltet, so daß Chewy das Seil in dem unteren Raum an sich nehmen kann und das Labyrinth durch die untere Öffnung verläßt.

Im nächsten Raum wirft Chewy das Seil über das obere Geländer und läßt sich dann daran nach unten herab. Nun stellt er sich auf den linken Abtaster und gelangt in den Thronsaal, wo er dem Oberbork die Krone entwendet und so in 's Cyberspace gelangt. Dort betätigt er alle Hebel, bis die Borx-Wächter transformiert sind und sich die Tür öffnet. Daraufhin verläßt Chewy das Cyberspace, betätigt den Schalter am Kommandosessel und betrachtet den Monitor. Außerdem drückt er noch auf den roten Knopf auf dem Pult an der rechten Seite des Raumes, holt sich die Cartridge und speichert die Sternenkarte, indem er die Cartridge in die Öffnung am Pult schiebt.



Chewy im Kontrollraum der Borx

Durch die Tür auf der linken Seite geht's weiter zum Boca Bola Automaten, der gerade von einem Serviceroboter repariert wird. Nachdem, der Roboter verschwunden ist, benutzt Chewy den Automaten und gelangt so in den Besitz eines Bechers. Diesen Becher füllt er nun im unteren Teil des Raums mit den Glasröhren mit der grünen Flüssigkeit und löst mit deren Hilfe den verklemmten Hebel am Pult auf der linken Seite. Zurück geht's durch das Labyrinth zum Raumgleiter. Dort wird noch schnell die auf der Cartridge gespeicherte Sternenkarte eingelegt und nach Drücken des Startknopfes gelingt endlich die Flucht vom Planeten der Borx.



Bruchlandung auf der Erde

In Howards Haus

Nach der Bruchlandung geht Chewy zuerst nach links und nimmt die Angel, den Schlauch und den Trichter an sich. Eine Etage höher besorgt er sich die Milchflasche und geht anschließend ins Wohnzimmer, wo er sich die Fernbedienung einsteckt. Als nächstes sucht Chewy die Küche auf, wo er den Kaffee, das Messer aus der Schublade und die Putenkeule aus dem Kühlschrank mitnimmt. Mit diesen Sachen ausgerüstet geht 's weiter die Treppe 'rauf in den ersten Stock, wo er rechts das Schlafzimmer betritt und der Katze die Keule gibt. Den abgenagten Knochen nimmt Chewy natürlich wieder mit, genauso wie den Ghettoblaster neben dem Bett. Zu guter Letzt rennt der Außerirdische noch die Treppe zum Dachgeschoß hinauf und nimmt dort die trockene Pflanze aus dem Blumentopf an sich.

Als nächstes schaut sich Chewy außerhalb des Hauses um. Hier findet er einen alten Autositz, dem er mit Hilfe des Küchenmessers die Sprungfedern entnimmt. Den Schlauch aus dem Keller befestigt er an der Pumpe und legt ihn dann durch das geöffnete Kellerfenster. Mit Hilfe der Federn springt er über den Zaun auf das Nachbargrundstück. Dort sackt er einen Kürbis sowie das Hühnerfutter ein. Dann befestigt er den Knochen an der Angel und schnappt sich damit das Gebiß des Hundes, der sich daraufhin ängstlich in seiner Hütte verkriecht. Nun geht 's wieder zurück über den Zaun. Dazu streut Chewy das Futter auf das Sprungbrett und läßt sich von dem fetten Huhn über den Zaun katapultieren.



Gebiß am Haken

Im Keller benutzt Chewy den Schlauch, um den Gleiter zu löschen und nimmt dann den Translator an sich. Mit diesem kehrt man zum Hahn zurück und hält ein kleines Schwätzchen. Um dem Hahn zu helfen, gibt man ihm das Gebiß und erfreut sich am Duell mit dem Hofhund. Während sich die beiden streiten nimmt Chewy die Eier aus dem Hühnerhaus an sich und läßt sich auf die bewährte Weise zurück zu Howards Haus befördern. Um den verschlafenen Howard wachzurütteln, begibt sich Chewy in die Küche. Dort pult er mit dem Messer etwas Fleisch aus dem Kürbis und gibt es in die Küchenmaschine; dazu kommen noch die Eier, die Milch und der Kaffee und fertig ist der Muntermacher. Mit der Tasse geht Chewy nun zu Howard und flößt ihm mittels des Trichters das Gebräu ein. Howard wacht auf und begibt sich in's Wohnzimmer. Da es momentan nichts mehr im Haus zu tun gibt, kann sich Chewy nun auf den Weg in die City machen.

In der City

Um nicht erkannt zu werden, setzt sich Chewy vorsichtshalber die Kürbismaske auf. Unbehelligt kann sich Chewy nun in Ruhe in der Stadt umsehen. Dabei sollte er auf jeden Fall ein paar Worte mit den Frauen im Einkaufsladen und dem Drogisten wechseln und das Geld, das neben dem Bürgermeister auf der Straße liegt, mitnehmen, um es in den Auftritt von Mr. Pumpkin zu investieren.

Wieder zurück im Laden schwatzt er noch etwas mit Holly (links) und erfährt so, daß sich die Damen über die Reparatur Ihres Lola-Automaten sehr freuen würden. Kurzerhand wird der Automat also wieder in Schuß gebracht, was Chewy als Lohn für seine Mühen Schreibmaschinenpapier einbringt, mit dem er sich sofort zurück zu Howards Haus begibt. Er legt das Papier in die Schreibmaschine im Arbeitszimmer, verbindet den Cyberhelm dann mit der Maschine und produziert so ganz nebenbei einen Bestseller mit dem Titel »Escape von F5«. Das Manuskript bringt er zu Howard, der dadurch endlich aus seiner Lethargie erwacht. Gemeinsam beschließt man, sich auf die Suche nach Chewys Freund Clint zu begeben.

Am nächsten Morgen sackt Chewy das Surimy und die Zeitung ein, die ihm Informationen über den nächtlichen Vorfall in der Stadt liefert. Den Hunger des Surimys stillt Chewy mit dem Autowrack, das sich vor Howards Haus befindet. Im Keller füllt er nun Wasser in die Milchflasche, läuft damit hinauf zum Dachboden und pflanzt die Kürbiskerne in den Blumentopf. Das Ganze wird mit dem Wasser begossen und als Hyper-

Dünger setzt Chewy die Ausdünstungen des Surimy ein. Nachdem er dann das Haus verlassen hat, erscheint der Mega-Kürbis.



Der von Chewy gezüchtete Mega-Kürbis

Zusammen mit Howard geht's schnell zum Drogisten, der sich von Howard überzeugen läßt, mal vor Ort einen Blick auf den Kürbis zu werfen. Außerdem bekommt man von ihm noch eine Flasche Kürbisdünger, die später nützlich sein wird.

Da das Preisgeld leider nicht für eine Bahnfahrt reicht, muß man irgendwie anders an die Fahrkarte nach Big City gelangen. Als erstes wird der Bahnhof aufgesucht, wo Howard den Beamten ablenkt und Chewy in der Zwischenzeit den Postsack durchstöbert, eine Briefmarke findet, diese auf den Brief mit dem Manuskript klebt und das Schreiben an den Verlag dann zu den anderen Briefen in dem Sack legt. Zurück beim Haus wartet auch schon eine Absage des Verlegers auf die beiden enttäuschten Hauptfiguren.

Die einzige Möglichkeit, nun noch an Geld bzw. an eine Fahrkarte zu gelangen, ist die Ergreifung der Ghost Lady. Dazu geht Chewy zunächst einmal ins Wohnzimmer und schaltet mittels der Fernbedienung den Fernseher auf das Programm, auf dem gerade die Reklame für das »Snow-White«-Produkt läuft. Dann nimmt er die folgende Sendung mit Hilfe des Ghettobusters auf und kehrt mit Howard in die Stadt zurück.

Um den Polizisten loszuwerden, lenkt Howard diesen ab, während Chewy sich an dem Telefonkasten zu schaffen macht, in dem der Beamte sein Vorratsfläschchen versteckt hat. Durch Zugabe von etwas Dünger wird aus dem Drink ein höllisches Gebräu, was den Polizisten bis auf weiteres erledigt. Nun kann Chewy den Ghettoblaster im Pumpkin-Automat verstecken. Als die Ghost Lady in der nächsten Nacht wieder erscheint, kann sie leicht eingefangen werden.

Die Flasche mit dem Mini-Geist übergibt man dem Bürgermeister und erhält zum Dank einen Hotel-Gutschein für Big City. Die noch fehlende Bahnfahrkarte bekommt man von den beiden Ladies im Laden, nachdem man ihnen den Riesen Kürbis aus Howards Haus angeboten hat.

Big City



In Big City

Als erstes kauft man von dem Zeitungsjungen rechts das Cut-Magazin, in dessen Innern sich ein Poster befindet, das nach genauem Betrachten in's Inventory wandert. Links in der dunklen Gasse öffnet Chewy dann das Zahlenschloß mit der Kombination 7 – 6 – 2 und entwendet anschließend einige Wertgegenstände aus dem Haus. Das gibt zwar Ärger, aber letztlich auch ein neues Äußeres ...

Der Taxi-Fahrer an der Straße bekommt den Siegelring. Das hat den positiven Effekt, daß er im folgenden nicht mehr bezahlt werden braucht

und einen überall hinkutschiert. Zunächst geht es also mal zum Verlagsgebäude, wo man allerdings gleich wieder hinausgeworfen wird. Beim Hot-Dog-Verkäufer besorgt man sich daraufhin noch ein Hot-Dog und läßt sich von einer unendlich langen Geschichte langweilen. Dann fährt man mit dem Taxi ins Hotel, wo man dem Jungen vor der Tür das Poster aus der Zeitung in die Hand drückt, um das Gebäude betreten zu können.



Im Hotel

Im Inneren des Hotels kommt man trotz Gutscheins nicht weiter. Also greift man sich die Zigarre aus dem Aschenbecher und drückt sie dem Jungen vor der Tür in die Hand. Die Rauchware bekommt ihm ganz und gar nicht und so gelangt man in den Besitz eines Kaugummis, mit dem man das Leck im Wasserrohr über dem Portier stopft. Zum Dank erhält man endlich den ersehnten Zimmerschlüssel, den man im Obergeschoß benutzen kann.

Die richtige Tür ist hinten links. Nach dem Betreten des Zimmers entdecken die beiden eine Kakerlake und nach genauerem Hinsehen einen Spalt in der Wand, hinter dem noch mehr Kakerlaken lauern. Durch das Hot-Dog angelockt, fällt schließlich eine ganze Ungezieferarmee über das Zimmer her: Ein Fall für den Kammerjäger, der sich im Zimmer nebenan aufhält. Als er jedoch die Ausmaße der Plage sieht, ergreift er die Flucht und läßt seine Ausrüstung zurück. Mit deren Hilfe werden die Kakerlaken kurzerhand eingesammelt.

Als nächstes fährt man wieder zum Verlag, wo der Hebel vom Aufzug des Fensterputzers dreimal betätigt wird. Dann ist die Luft rein und Chewy kann mit dem Lift nach oben fahren und die Kakerlaken durch das geöffnete Fenster ins Sekretariat entlassen. Das hat zur Folge, daß die Sekretärin kreischend das Weite sucht und Chewy und Howard das Büro betreten können. Leider werden sie wieder hinausgeworfen, diesmal vom Chef höchstpersönlich.

Die nächste Station ist der Kostümverleiher, der sich neben dem Hotel befindet. Dort nimmt Chewy eine Visitenkarte von der Theke, die auf der Taxi-Karte einen neuen Ort – das Fernsehstudio – freigibt. Natürlich fahren Howard und sein außerirdischer Freund sofort dorthin. Dem Pförtner zeigt man das Cut-Magazin und erhält daraufhin einen Bestellschein für ein Kostüm. Mit diesem Schein besorgt sich Chewy das Lolita-Kostüm vom Verleiher, anschließend geht's wieder zum Verlag. In der Telefonzelle vor dem Gebäude verwandelt sich Chewy in Lolita und betritt anschließend das Büro des Verlegers, wo er (sie) einen Job als Sekretärin annimmt.



Chewy als Lolita

Chewy nimmt nun die Manuskripte, die zur Druckerei geschickt werden sollen und legt sie auf seinen Schreibtisch zu den Absagen. Dann zieht er das eigene Manuskript aus dem Inventory und legt es in das Ausgangskörbchen für die Druckerei. Nachdem er per Telefon die Druckerei infor-

miert hat, nimmt die Erfolgsstory seinen Lauf. Das beschert den beiden Freunden einen Haufen Geld, eine Einladung ins Fernsehen und dem Verleger einen Schock für Leben.

Falls man es nicht schon getan hat, sollte man jetzt noch einmal zum Hotel zurückkehren und im Obergeschoß die Türen auf der rechten Seite öffnen. Hat man die mittlere Tür zweimal geöffnet, gelangt man in den Besitz einer Kapitänsmütze, deren Etikett den Hafen auf der Stadtübersicht erscheinen läßt.

Dort angekommen nimmt man den Kautabak des betrunkenen Matrosen an sich und unterhält sich mit dem Seemann. Um ihn zufriedenzustellen mischt man den Tabak mit der Pulle aus dem Hotelzimmer des Kapitäns und überreicht dann das Gebräu. Weiter geht's nun zum Studio, wo man dem Pförtner die Einladung überreicht. Während Howard sich mit Mrs. Letter unterhält, wartet Chewy im Regieraum, wo er einen Aschenbecher mitgehen läßt. Da er nicht an die Handtasche herankommt, verläßt Chewy den Regieraum und trifft links neben der Bühne von Mrs. Letter auf eine Szene aus dem legendären »Ghost Hunter«. Der Scream Queen händigt Chewy die Uhr aus und der Special-Effects-Mann bekommt die Maske, die Chewy in der Folterkammer auf F5 angefertigt hat. Nun entleert er noch den Aschenbecher hinter den Dekorationen auf der Bühne und schon bricht eine Panik aus, in deren Verlauf der Regisseur sein Reich verläßt. Chewy klaubt daraufhin den Transformator aus der Handtasche und wendet ihn auf Ms. Letter an, die sich daraufhin in einen Bork verwandelt. Während der Verfolgungsjagd betätigt Chewy den Hebel, an dem der FX-Mann zuvor stand und wird auf diese Weise den Bork los. Nach einer weiteren Verfolgungsjagd landet das Dreigestirn am Hafen, wo sie in einer Kiste an Bord des Schiffes gelangen, das sie nach Amazonia bringt.

Amazonia

Nach der Ankunft in Amazonia greift sich Chewy das Video aus der Kiste auf der rechten Seite. Als nächstes geht es ins Reisebüro, wo man die Piranhas und das Artefakt aus dem Schrank mitnimmt. Außerdem sollte man sich die Post auf dem Schreibtisch durchlesen und sich die Schallplatte auf dem Plattenspieler anhören. Der Papagei wandert genauso ins Inventory wie das Kostüm aus der Schublade der Kommode.

Das Artefakt trägt ein Hinweisschild auf seine Herkunft, das man mittels der Zange beseitigt und das gute Stück dann an den Händler weitergibt,

der einem dafür drei Schoko-Clints überläßt. In der Bar plaudert man etwas mit dem Barkeeper und setzt anschließend den Papagei vor die Bühne. Die Lady scheint dies zu stören und so beauftragt sie Chewy, einen Cocktail zu holen. Bevor man diesen jedoch bei der Auftraggeberin abgeliefert, schmeißt man den Piranha in das Glas. Diese Mischung vertreibt die Sängerin und schon kann die Scream Queen mit dem Galakleid ausgestattet werden und das Liedchen trällern, das der Papagei ihr vorsingt.



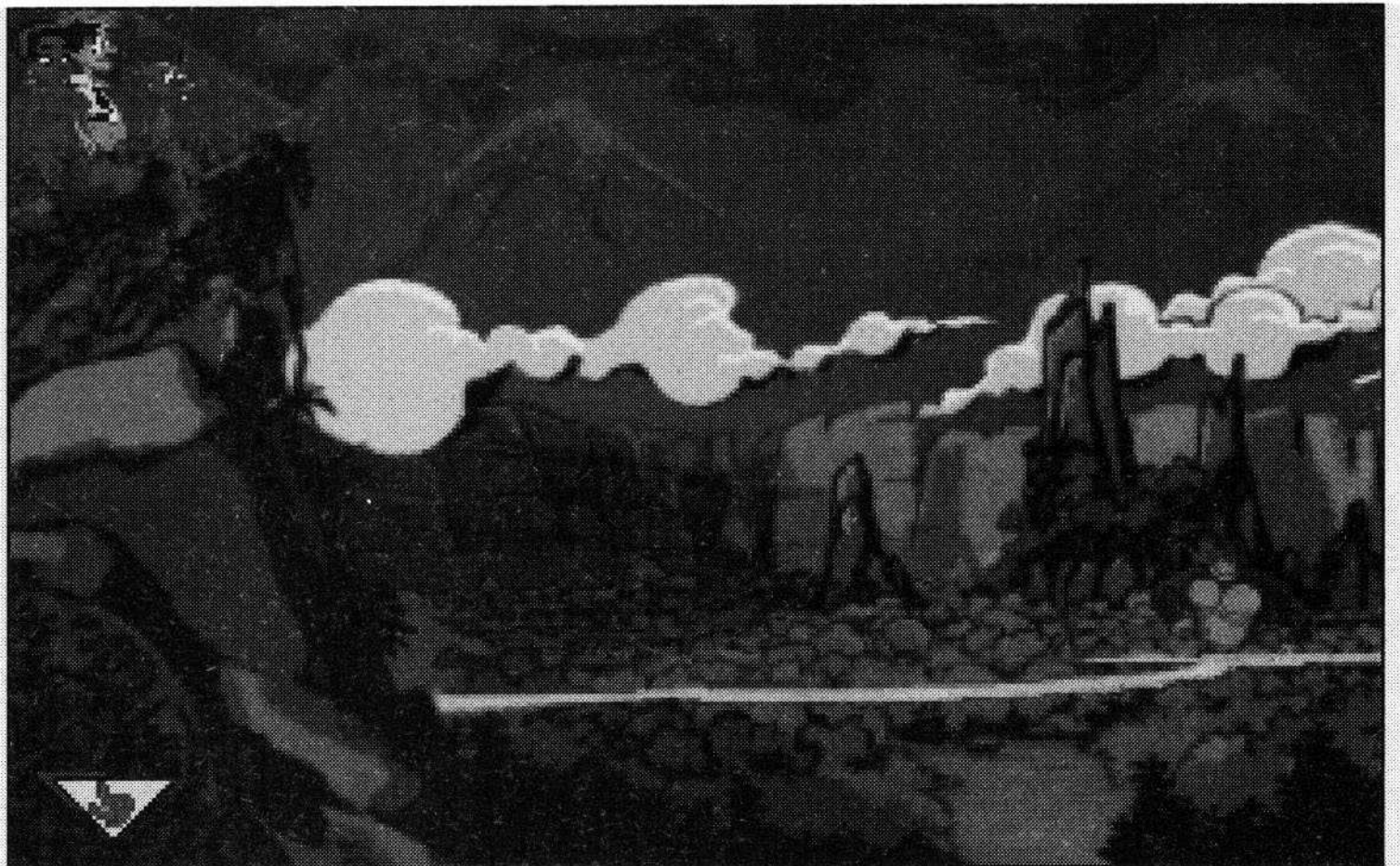
Ankunft in Amazonia

Durch den kleinsten der drei Schoko-Clints bestochen, rückt Indy nun mit einer Urwald-Karte heraus. So informiert macht sich das Trio auf in den Dschungel, bis es zu einer Raubkatze kommt, die den Weg versperrt. Mit einer Liane wird das Kätzchen festgebunden und mit vereinten Kräften in die Höhe gezogen.

Einige Augenblicke später finden sich die Drei in einer Kannibalenfalle und noch etwas später in einem Kochtopf wieder. Chewy redet mit dem Häuptling und der bietet ihm an, daß seine Freunde verschont würden, wenn Chewy ein Kanurennen gewinnt. Da das Kanu jedoch ein Loch hat, geht es unter und Chewy verliert das Rennen. Auch der Schokoladen-Clint, den Chewy dem Häuptling anbietet, reicht nicht aus, den Appetit der Eingeborenen zu bremsen. Auf einem Tischchen neben der Feuerstelle findet Chewy einen Korkenzieher, den er mitnimmt. Im Dschungel findet er hinter einem Gebüsch ein Skelett, das ihm eine Machete be-

schert. Mit dieser macht sich Chewy an dem Gummibaum zu schaffen und zapft etwas Kautschuk ab. Die klebrige Masse benutzt er dazu, den Einbaum, mit dem er das verlorene Rennen bestritten hatte, zu reparieren. Mit dem Korkenzieher bohrt er noch schnell ein Loch in das andere Kanu und fordert dann den Häuptling auf, das Rennen zu wiederholen. Der verliert natürlich und Chewy kehrt ins Dorf zurück. Dort angekommen, steckt er die Videokassette in den Recorder und so erfahren die Kannibalen endlich was es heißt, sich vernünftig zu ernähren. Zu guter Letzt sackt Chewy noch die komplette TV-Anlage ein und rudert samt seiner beiden Begleiter ins Lost Valley.

Lost Valley



Das Trio im Lost Valley

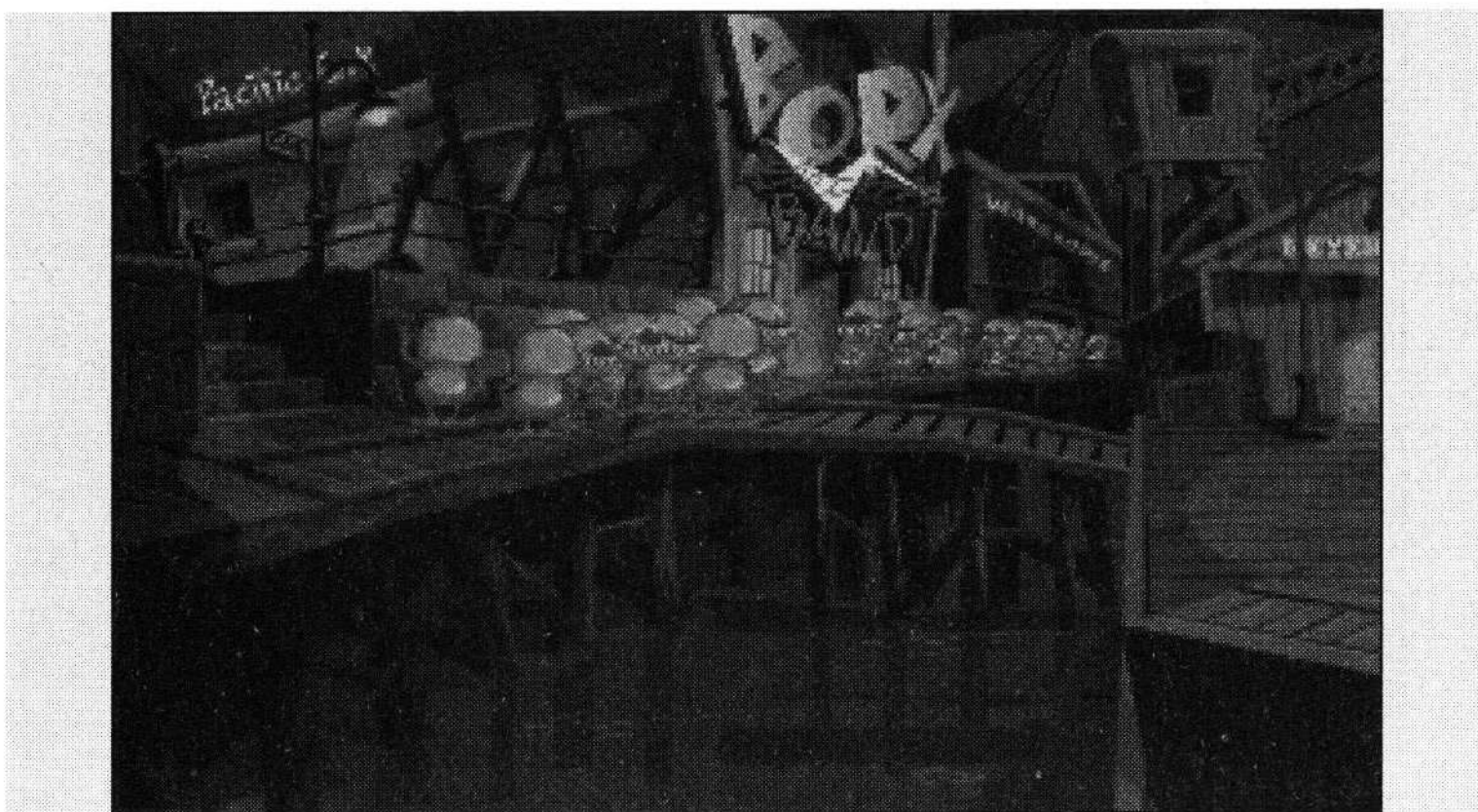
Zuerst geht's zum Film. Dort redet Chewy mit dem Würstchenverkäufer und geht anschließend ins Zelt. Dort sackt man das Schlafmittel und den Gutsch ein, den man sofort einlöst und einen fabelhaften Surprise-Burger bekommt. Zusammen mit dem Schlafmittel ist dies ein prima Futter für die Piranhas in der Einsiedlerhütte. Dort findet man dann ein Tagebuch, das den Weg zum Tempel freigibt, den man nun auf der Übersichtskarte (s.o.) anwählen kann.

Am Set läßt man Nichelle ihren Schrei ausstoßen und klärt den Regisseur mittels der TV-Anlage darüber auf, daß es mittlerweile bereits Farbfilme

gibt. Danach kann man sich getrost den King-Kong ausleihen, in den man mit einer Leiter gelangt. Mit diesem Monstrum geht's zum Tempel, wo die Wachen angesichts des Riesenaffen die Flucht ergreifen.

Im Tempel stellt man den größten Schoko-Clint auf den Altar und aktiviert so die Brücke über dem Abgrund. Im Raum auf der gegenüberliegenden Seite stellt Chewy die Steinstatuen links und rechts auf die Markierungen und sich selbst in die Mitte. Dadurch wird der steinerne Clint zerlegt und der echte Clint ist befreit. Auf der Flucht vor den heranstürmenden Borx wird Nichelle gekidnappt. Mit Hilfe des Riesen-King-Kongs kann Chewy einige Borx-Raumschiffe erwischen. Zurück beim Tempel erklimmen die Drei einen Gleiter. Im Inneren finden Sie im Schrank einen Blaster, und Chewy erhält von Clint ein Funkgerät. Nach Einschalten des Nav-Computers findet sich das Trio in Big City wieder, wo Clint Chewy und Howard in die Stadt beamt.

Wieder in Big City



Die Borx haben Big City besetzt

Schnell stellen Chewy und Howard fest, daß die Stadt inzwischen von den Borx übernommen wurde. Kaum treten sie aus ihrem Versteck hinaus, liefern sie sich auch schon einen wilden Schußwechsel mit einigen der grünen Bösewichte. Im Verlauf dieses Gefechts landen die Beiden im Hotel. Während Chewy die Borx mit dem Blaster in Schach hält, öffnet Howard die vordere linke Tür und läßt die Borx buchstäblich ins Leere laufen.

Als nächstes gilt es, sich zu tarnen. Um nicht wieder entdeckt zu werden, besorgen sich die Beiden die Radkappen vom Taxi und setzen Sie als Quasi-Kontrollkappen auf. Kurz darauf erscheint ein Polizeiraumschiff, das mittels des Blasters abgeschossen wird. Über das Wrack läßt man anschließend das Surimy herfallen, das daran seinen unstillbaren Hunger nach Schrott stillen kann.

Weiter geht's zum Hafen, wo sich alle Borx in der Kneipe zu einem Rock-Konzert zusammengefunden haben. Das »aufgeladene« Surimy wird kurzerhand in die Bar gesetzt, wo es seinen Verdauungsproblemen freien Lauf lassen kann, was auf einen Schlag sämtliche Borx aus dem Weg räumt. Nachdem die Stadt nun gerettet ist, wird Clint angefunkelt, der mittlerweile etwas über das Hauptquartier der Borx in Erfahrung gebracht hat. Mit dem geklauten Raumschiff geht's also weiter nach Ghost Town.

Ghost Town



»Interview with a Vampire«

In Ghost Town angekommen, unterhalten sich Chewy und Howard erst einmal mit dem Geistercowboy. Von ihm erfahren die Zwei, daß sich die Borx in einer verlassenen Goldmine versteckt halten. Nachdem man ihn mit der Pumpkin Ghost Lady bekannt gemacht hat, erhält man noch eine Kiste aufziehbare Chewy-Puppen, die später von Nutzen sein werden. Bevor man sich zur Mine aufmacht, sollte man noch die Räder der umgestürzten Lore auf der rechten Seite der Stadt abmontieren und mitnehmen.

Das Finale

Beim Eingang der Mine befestigt man die Räder an der Lore und begibt sich mit dieser auf den Weg ins Ungewisse. Nach einer rasanten Fahrt und einigen geplätteten Borx landen die beiden Helden direkt vor der »Höhle des Löwen«.

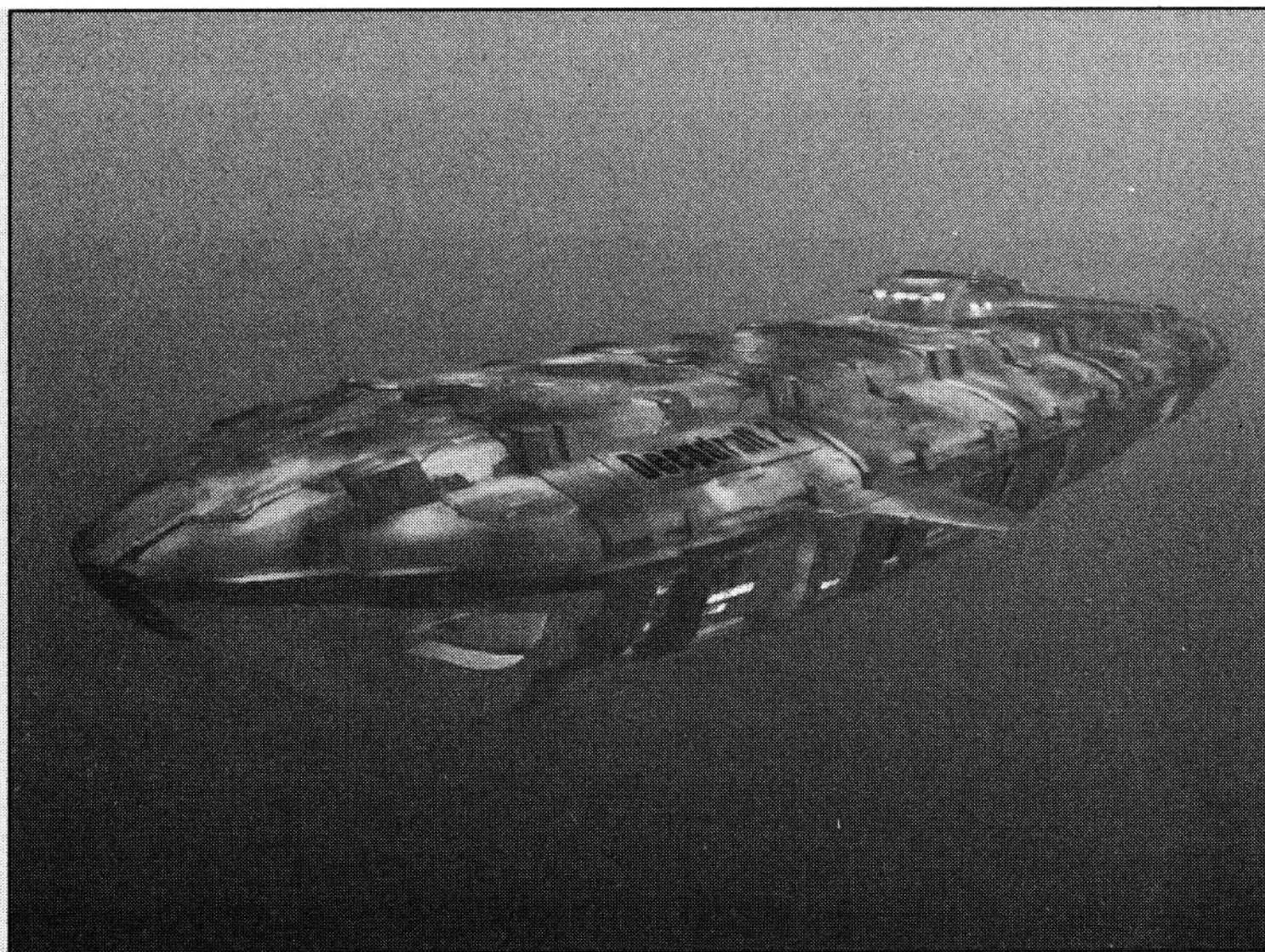


Nichelle ist gerettet

Die Chewy-Puppen benutzt man, um die Wachen abzulenken, indem man sie durch die Tür watscheln läßt. So gelangt das Duo in das Innere des Hauptquartiers. Ganz links betätigt Chewy nun die Klospülung, wodurch die Produktionsanlage für neue Borx gestoppt wird. Den Schleim aus dem Scanner nimmt man mit und stellt anschließend die letzte Clint-Figur in die Apparatur. Nun werden statt Borx Clints produziert, was eine Panik unter den anwesenden Spinatfressern auslöst. Nun aktiviert Chewy noch das Lasergitter mit dem Schalter am Fließband und kann dann ungefährdet in die Kommandozentrale laufen, dort mit dem Knopf links die Tür öffnen und zur Zelle eilen, in der Nichelle gefangengehalten wird. Die Sonde wird wie zu Beginn des Spiels mit dem grünen Schleim aus dem Verkehr gezogen, so daß der Rettung der holden Scream Queen nichts mehr im Wege steht.

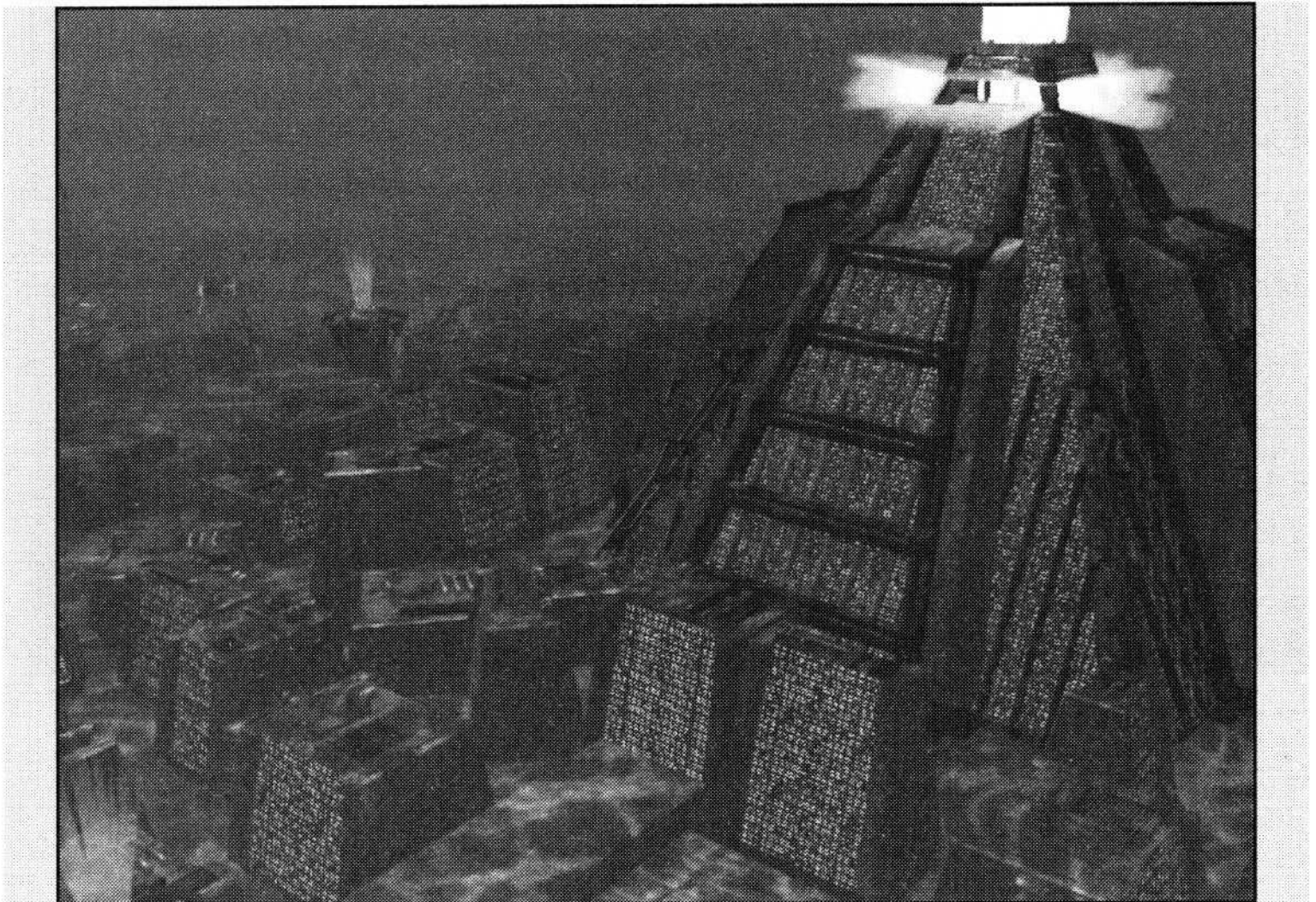
Die letzte Aktion ist das Drücken des roten Knopfes in der Kommandozentrale, was zur Auswirkung hat, daß der gesamte Borx-Unterschlupf zerstört wird. Glücklicherweise vereint, feiern nun alle ein Happy-End ...

MORGEN



Schleichfahrt – Das Spiel

Während das 21. Jahrhundert voranschreitet, zwingt menschliche Ausbeutung und Egoismus die Oberfläche der Erde zu der radikalsten aller Veränderungen – die atomare Vernichtung. Der klägliche Rest der Menschheit sucht Zuflucht in einem neuen Lebensraum – unter der Wasseroberfläche der Ozeane.

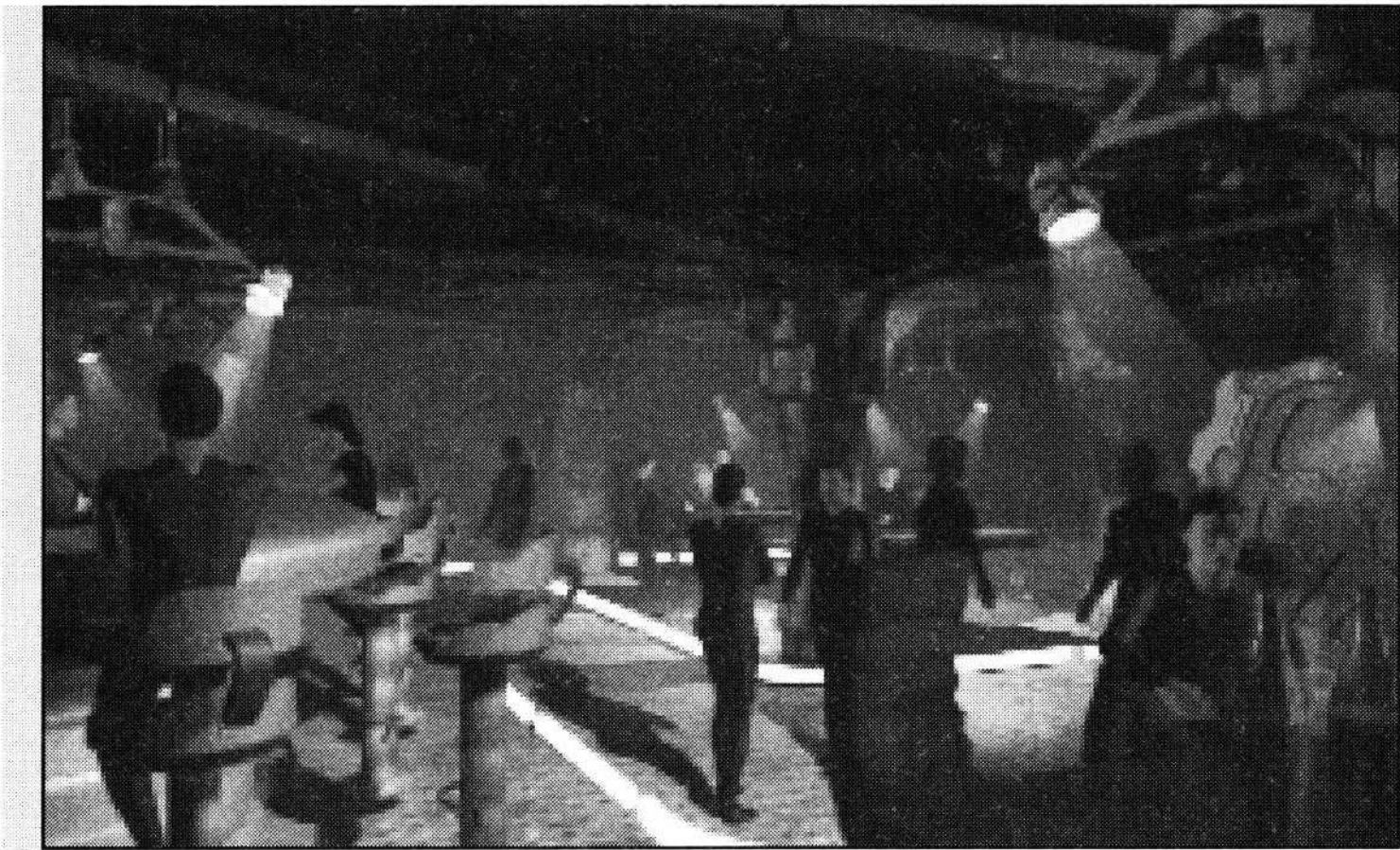


Eine Unterwasserstadt

Nach Generationen des Stillstandes erreichen menschliche Aktivität und Forschungswillen einen neuen Höhepunkt. Gigantische Unterseeboote pflügen durch die Tiefen der Meere, phantastische Welten entstehen unter Wasser, erfüllt mit Leben und Betriebsamkeit.

Als Spieler schlüpft man in die Rolle eines U-Boot-Kommandanten des Militärs, der Piraten oder der industriellen Machtblöcken. Die Welt ist in Gefahr und nur Sie allein haben es wieder einmal in der Hand, die letzte Zuflucht der Menschheit zu bewahren. Während Ihrer Kampfmissionen in den malaischen Vergnügungsvierteln, in der gewaltigen Piratenfestung vor Gibraltar oder an vielen anderen Schauplätzen treffen Sie auf eine große Zahl von detailliert gestalteten Personen, die Ihnen mehr oder weniger

freundlich gesonnen sind und Sie in Ihrem Vorhaben unterstützen oder behindern können. Mit der richtigen Ausrüstung und ein bißchen Glück können Sie sogar eventuell ein Stückchen der Meeresoberfläche erkunden.



Der Treffpunkt für News und neue Aufträge

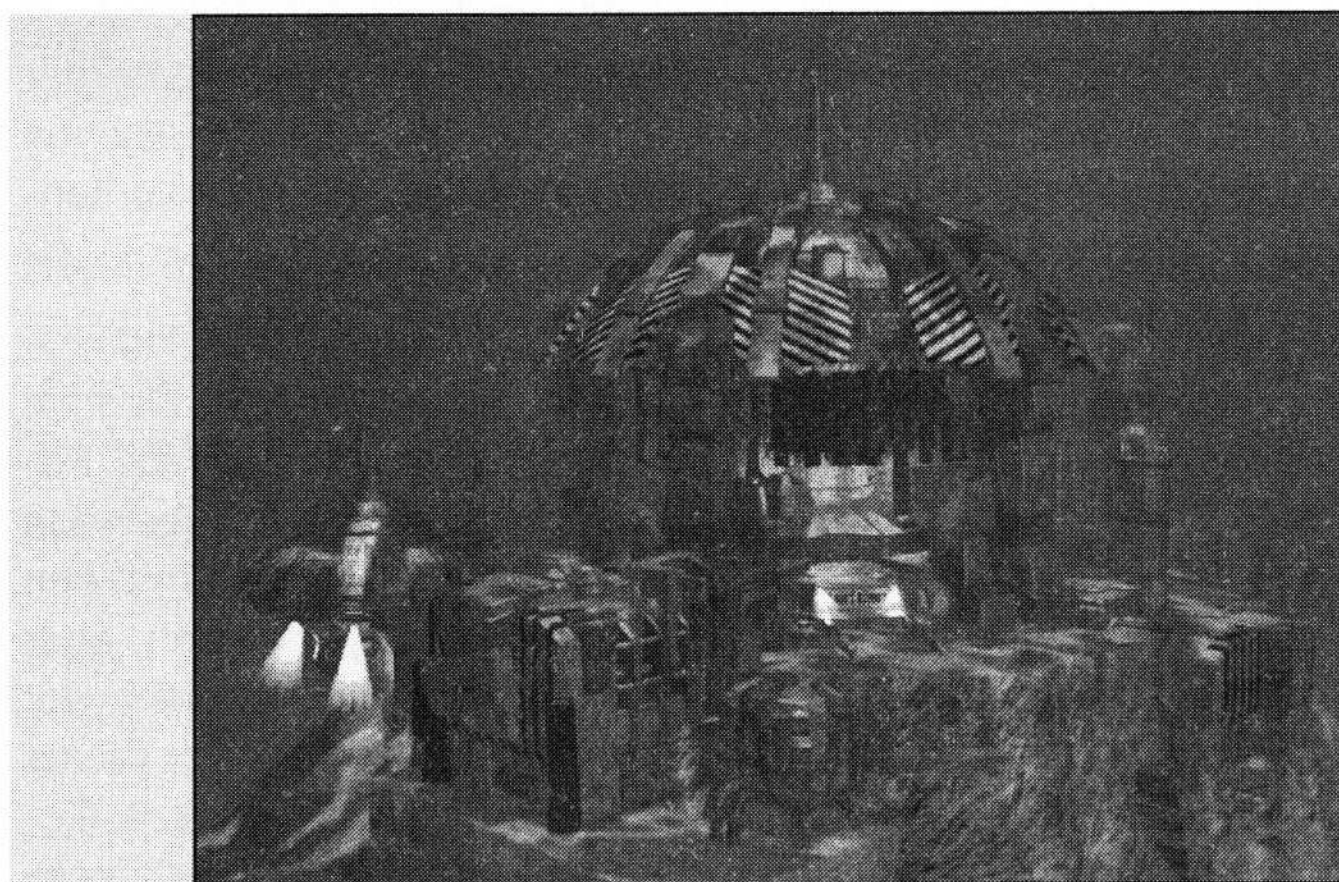
A propos Ausrüstung: Das Spiel bietet eine unheimliche Vielzahl von Schiffstypen und Ausrüstungsgegenständen, vor allem im Waffenbereich. Je nach Finanzlage kann man sein U-Boot ganz nach seinem Geschmack und den Erfordernissen der jeweiligen Mission herrichten lassen. Von der einfachen Bordkanone über verschiedene Torpedos bis hinzu kinetischen Waffen, die die Elektronik feindlicher Schiffe lahmlegen, ist alles vorhanden, was das kriegerische Piratenherz begehrt.

Man sollte dabei allerdings schon ein wenig auf die unterschiedliche Qualität der Zulieferer für Waffensysteme achten. So gibt es zum Beispiel einen Rüstungskonzern namens »Kill-Tech« dessen Slogan »Nothing Remains« lautet. Klingt im ersten Augenblick nicht schlecht und bei den günstigen Preisen, ist man auch schnell geneigt, sein Schiff mit den Waffen dieses Herstellers auszurüsten. Später muß man dann aber leidvoll feststellen, daß sich der Slogan nicht auf den Gegner bezieht, der mit diesen Waffen angegriffen wird. Entweder passiert nämlich gar nichts (wenn man Glück hat) oder die Torpedos oder sonstigen Geschosse fliegen einem noch an Bord um die Ohren, und so entpuppt sich »Kill-Tech« als Ramschladen der Rüstungsbranche, »Nothing Remains« eben ...



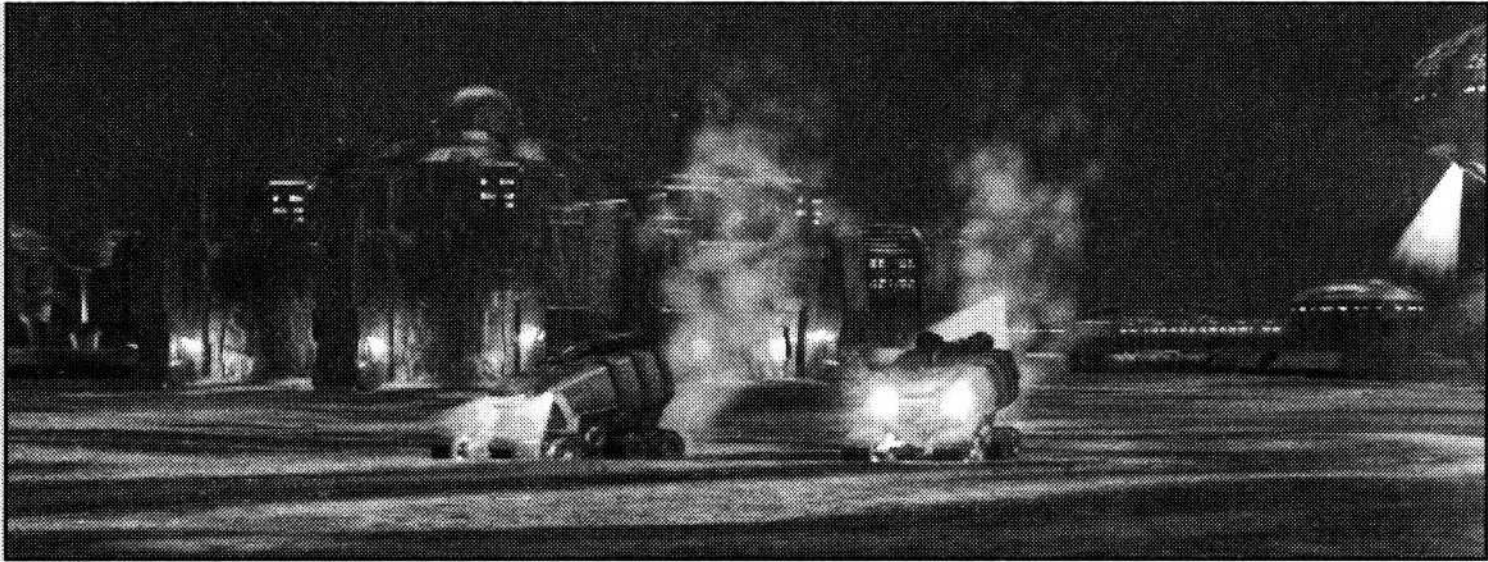
Die Schiffstypen können mit zahlreichen Waffen ausgestattet werden

Bei der eigentlichen Action, den Unterwassermissionen, macht »Schleichfahrt« einen absolut phantastischen Eindruck. In feinsten SVGA-Auflösung und HiColor schwebt man praktisch ruckelfrei durch die Berge und Täler der Unterwasserwelt. Wie von Geisterhand entstehen in Echtzeit abgrundtiefe Schluchten und mächtige Korallenmassive. Der bombastische Sound, der die Szenerie untermalt, tut das seinige dazu, um eine dichte und stimmungsvolle Atmosphäre entstehen zu lassen.



Die Piratenfestung

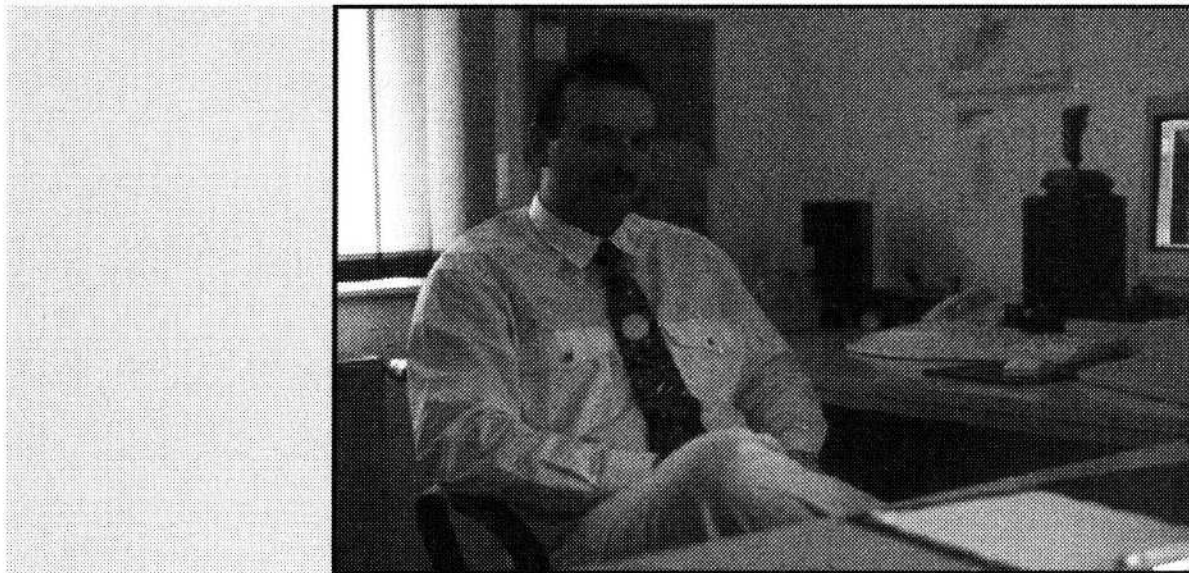
Wem »Descent« inzwischen zu langweilig geworden ist und wer ein wirklich gutes und abwechslungsreiches Action-Spiel sucht, der sollte sich auf »Schleichfahrt« freuen, das vermutlich im zweiten Quartal 1996 auf den Markt kommen wird.



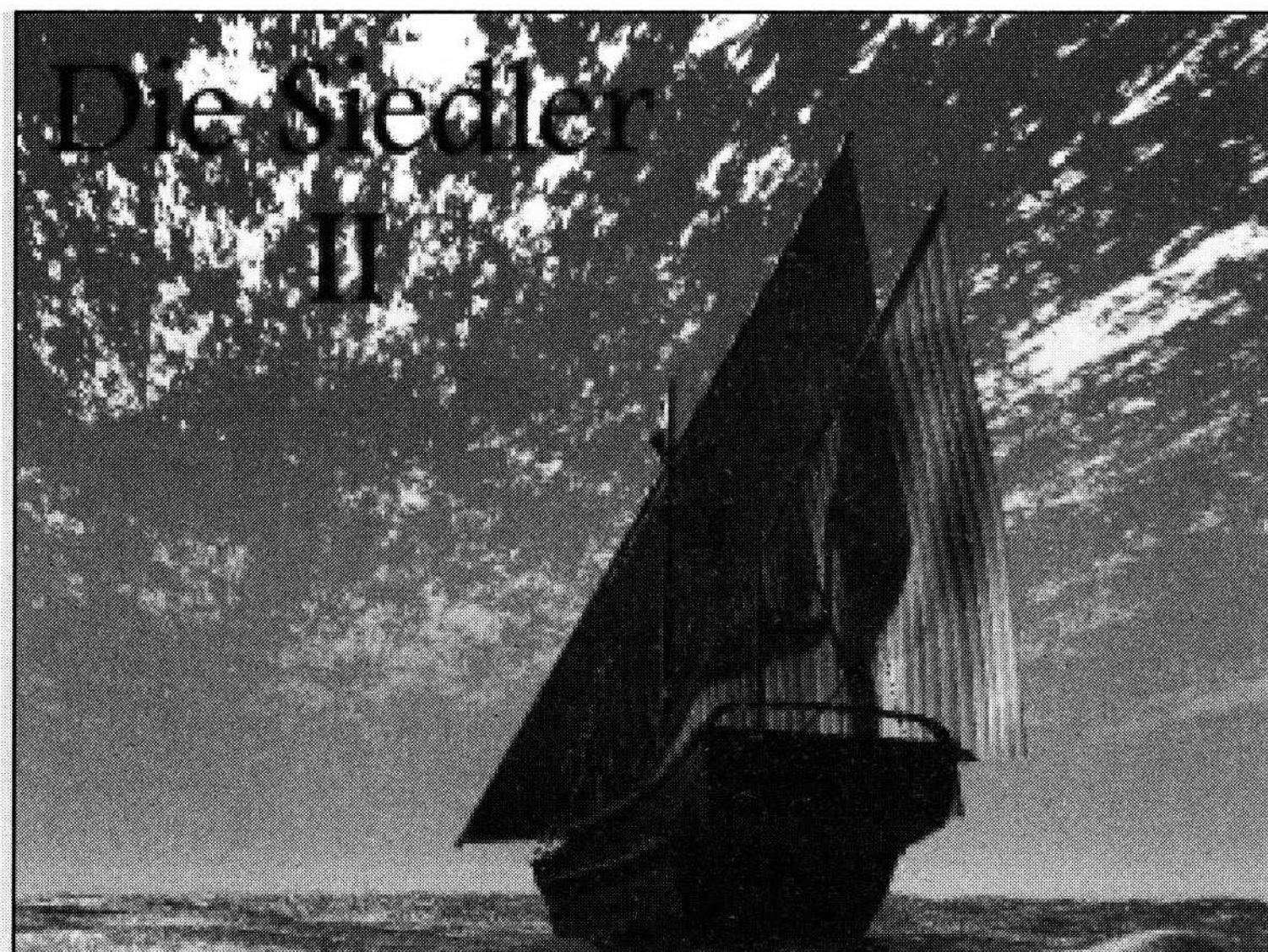
Das Leben und Arbeiten unter Wasser

Schleichfahrt – Das Team

Bernhard Ewers (Projektleitung)



Jahrgang:	1966
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	Mai 1990
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Sim City 2000 Dark Forces XCom, Terror from the Deep
Erster Computer:	VC 20
Erstes Computerspiel:	Galaga 66
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Die größte Stereoanlage der Welt Yamaha XT 500 1000 Liter Bier Next Color Cube Keine Frauen
Dinge, die er mag:	Ehrlichkeit, UNIX, gutes Essen
Dinge, die er nicht mag:	Irene, Dilettanten, Chopper, Bevormundung
Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...	
... ihm/ihr helfen.	



Die Siedler II – Das Spiel

Der erste Teil erschien bereits 1993 und überzeugte durch detailreiche SVGA-Grafik, Multiplayermodus und langanhaltenden Spielspaß. Die Fortsetzung setzt noch eins obendrauf!



Die Oberfläche von Siedler II mit 640 x 480 Pixel

Das zugrundeliegende Spielprinzip ist in etwa geblieben. Sie fangen mit einem Gebäude und wenigen Mannen an und müssen zunächst unbekanntes Territorium erkunden, erobern und besiedeln.

Während sich der erste Teil auf die mittelalterliche Ritterzunft beschränkte, können Sie nun zwischen vier verschiedenen Völkern wählen.

Die Grafik ist noch detailreicher geworden. Bis zu 65.000 Untertanen können verwaltet und in einer Auflösung von bis zu 1280 x 1024 Pixel dargestellt werden. In höheren Ausbaustufen entwickelt sich auf dem Monitor ein munteres Treiben.

Neben der hohen Auflösung sorgt auch die neue Fenstertechnik für einen besseren Überblick. So kann z. B. in einem »Observationsfenster« ein bestimmter Untertan oder Vorgang beobachtet werden.



Die Fenstertechnik von Siedler II

Wirtschaftliche Zusammenhänge müssen natürlich – wie auch im ersten Teil – genau beachtet werden, ansonsten kommen einzelne Wirtschaftszweige schnell zum Erliegen. Die Bedienung und Einstellung der vielfältigen Parameter wurde gegenüber dem ersten Teil verbessert.

Siedler II läuft unter DOS oder im Windows 95-DOS-Fenster. Ab einem DX4-Prozessor läuft das Ganze auch in einer angenehmen Geschwindigkeit. Für die höheren Auflösungen ist ein Pentium zu empfehlen.

Die Siedler II – Das Team

Thomas "T2" Häuser (Projektleitung, Programmierung)



Jahrgang:	1970
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	1991
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Super Mario World (SNES) Daytona USA (Saturn) Doom (PC)
Erster Computer:	C 64
Erstes Computerspiel:	Donkey Kong
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Videospiel-Sammlung & Hardware CD-Sammlung & Hardware Bücher, die er schon immer lesen wollte, aber nie die Zeit dazu hatte StarTrek Holo Deck Frauen & Alkohol
Dinge, die er mag:	Seine Arbeit, Musik, Fernsehen, Videospiele, Squash, Joggen, Motorradfahren, Essen, Reisen,

Dinge, die er nicht mag:

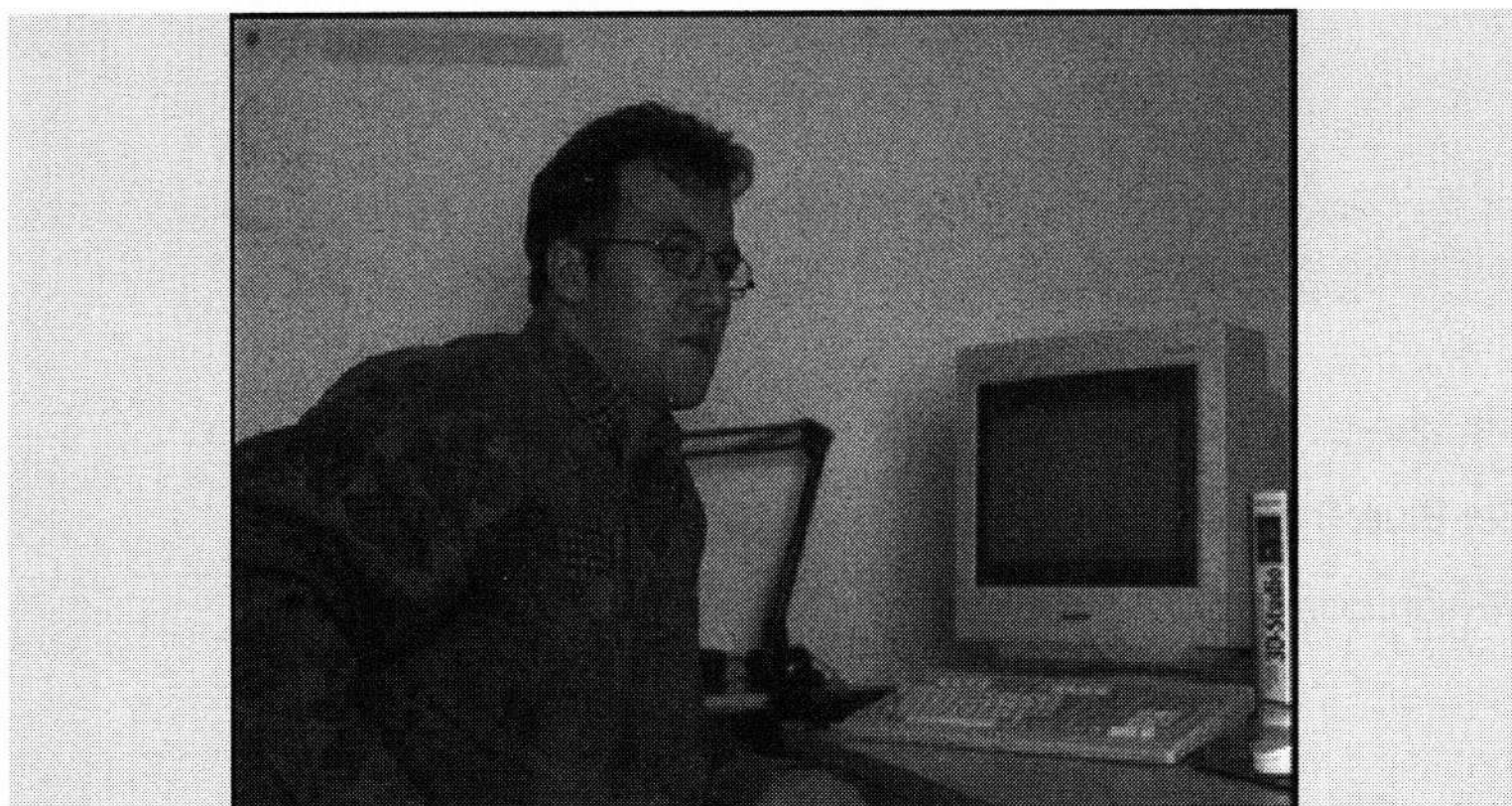
Frauen, seine Mami, seinen Bruder, heißen Kaffee, Fast Food

Fragebögen wie diesen, Spießertum, Intoleranz, Smalltalk, Volksmusik, Glücksrad, Mr. X, Bauer Ewald

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

... sagen: "Was gibt es für Alternativen zu diesem Beruf?".

Christoph Werner (Grafik)



Jahrgang:

1970

Bei Blue Byte beschäftigt seit:

1992

Persönliche Top 3 Spieleliste:

Turrican 2
Pinball Illusions
Toshi-Den

Erster Computer:

Atari ST-M

Erstes Computerspiel:

...ist zu lange her...

5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:

Freundin

Rückfahrkarte
Das Buch "Per Anhalter
durch die Galaxis"
Telefonnummer des Pizza-
Taxis
Viel Zeit

Dinge, die er mag:

Frauen, Pizza & Co., Kino,
Liebe, das Leben,
Vertrauen, Freunde,
Garfield, gutes Essen,
funktionierende Computer

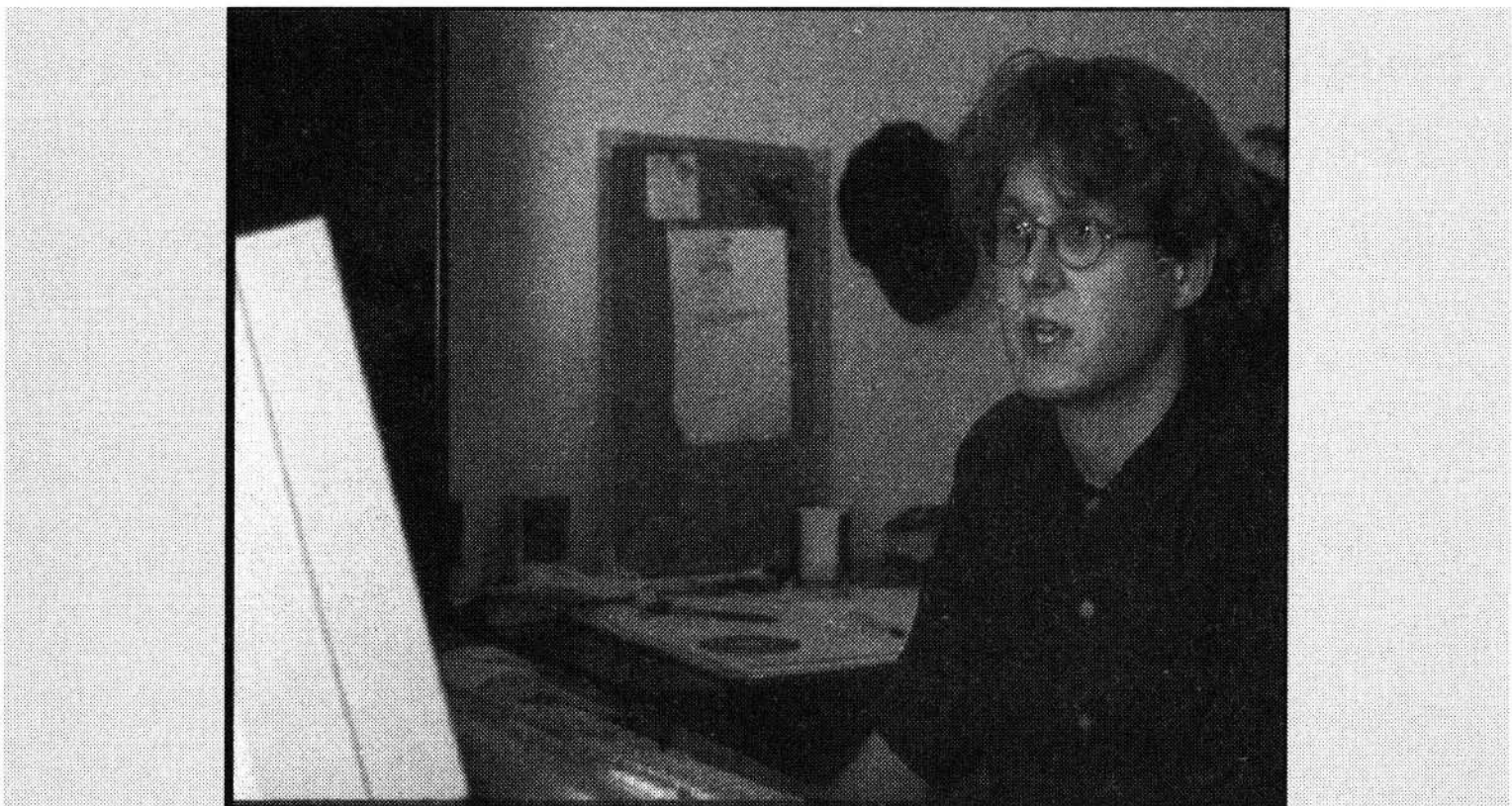
Dinge, die er nicht mag:

Krieg, Inkompetenz, Arroganz,
Heino, Knödel, Formulare, die ihn
über sein Leben ausfragen,
abstürzende Rechner

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie
würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...

... sagen: "Überleg' s Dir nochmal, es gibt noch andere Dinge im Leben".

Peter Ohlmann (Programmierung)



Jahrgang: 1970

Bei Blue Byte beschäftigt seit: 1995

Persönliche Top 3 Spieleliste:

Tie Fighter
Panzer General
Aces Series

Erster Computer:

ZX 81

Erstes Computerspiel:

Pac Man

5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:

Gesellschaft
Gutes Kino
Klimaanlage
Reisebüro
Steckdose

Dinge, die er mag:

Kreatives Arbeiten, Großstädte,
anspruchsvolle Spiele, Computer,
Reisen

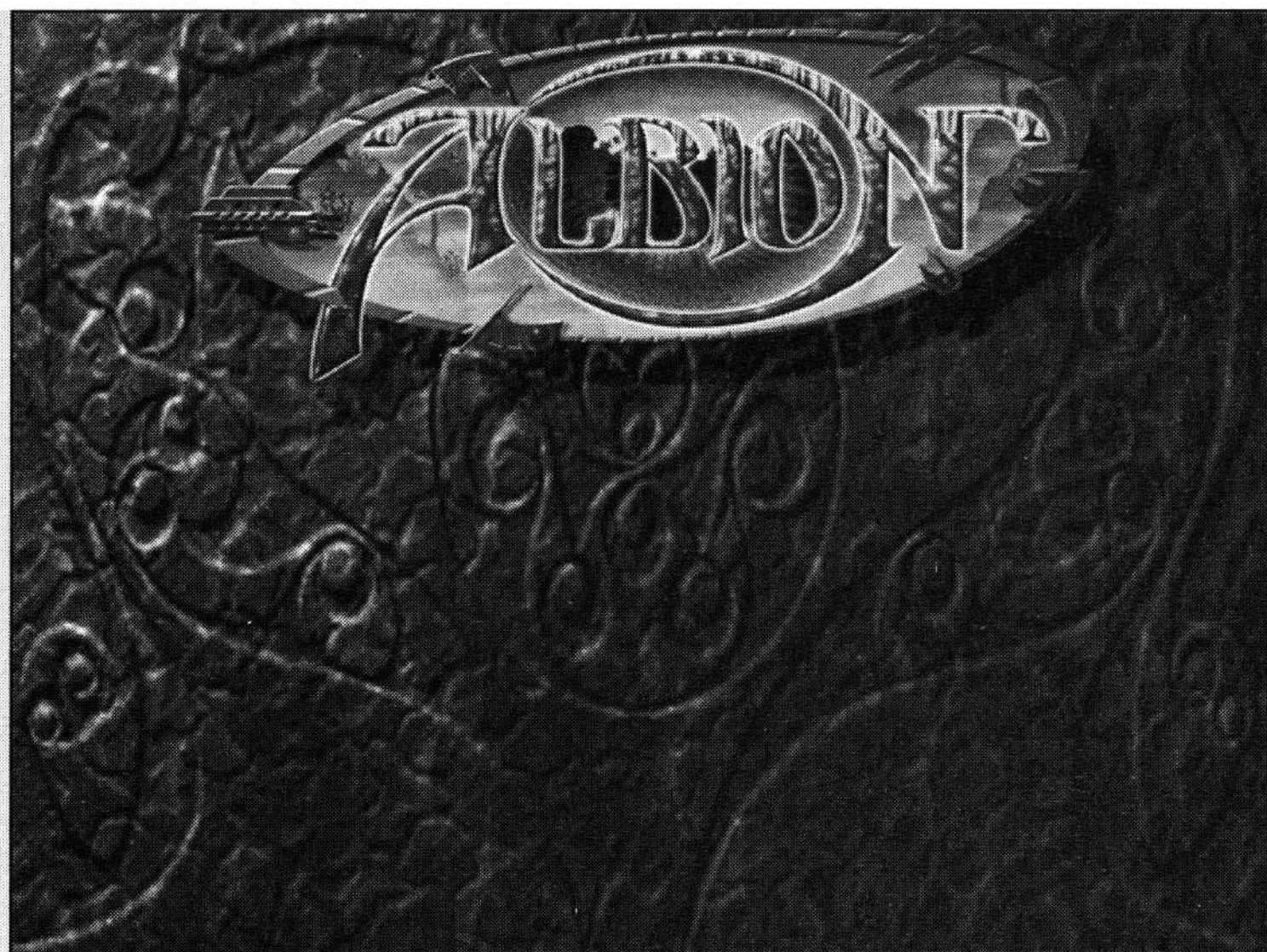
Dinge, die er nicht mag:

Spiele testen, RTL, langweilige

Arbeitsumgebungen, Hitparaden-
Musik, Fußball, Hitze

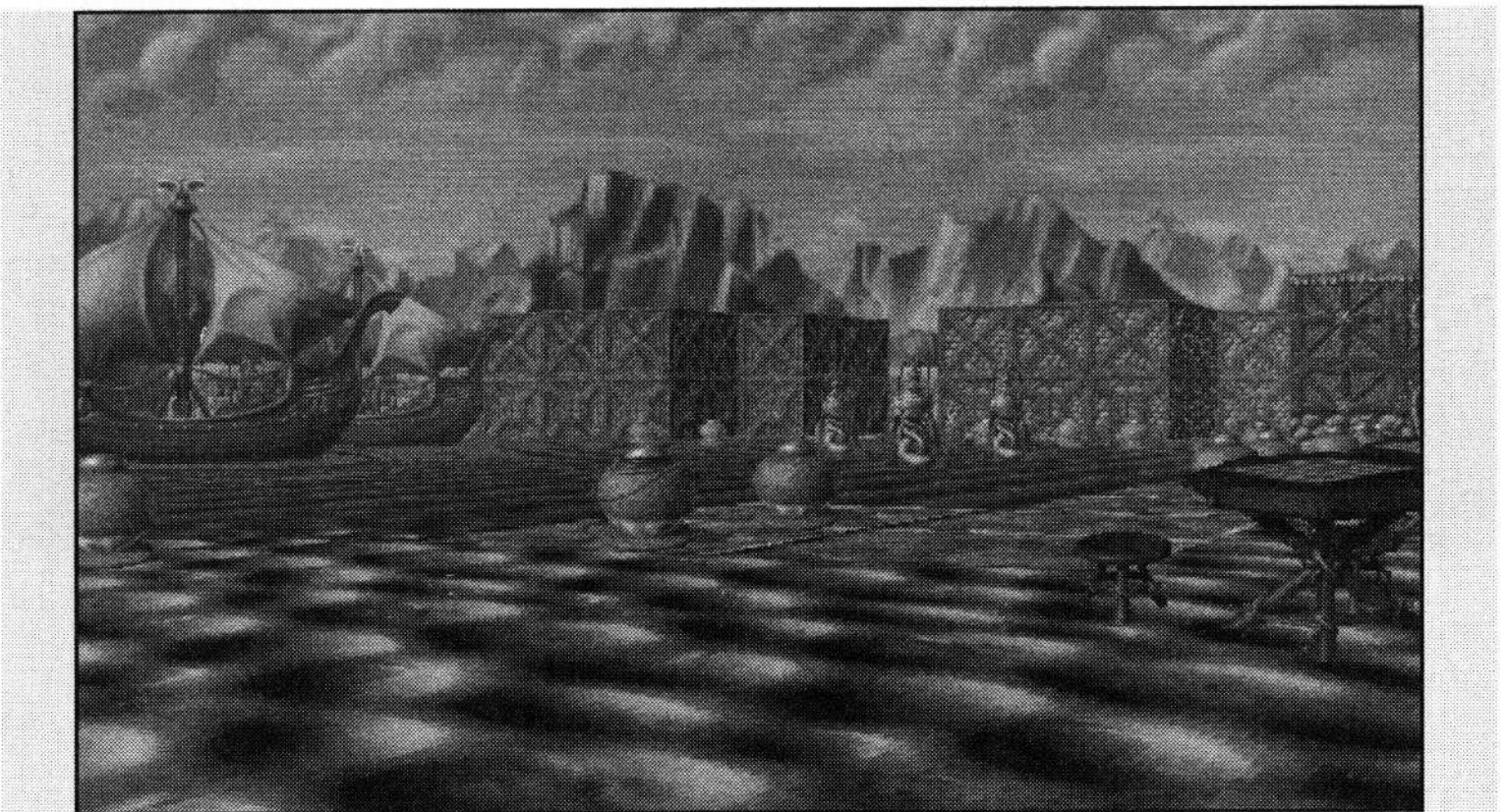
Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel – Branche arbeiten, würde er...

... freudig in die Hände klatschen.



Albion – Das Spiel

Im Jahre 2227 erreicht das Raumschiff Toronto ein fernes Sonnensystem, dessen dritter Planet dem Schiffseigner – dem Industriegiganten DDT – reiche Rohstoffvorkommen verspricht. Doch die Daten, die über diesen Planeten vorliegen, erweisen sich als gefälscht. Denn Albion, so der Name des Planeten, ist keine Wüste, sondern erweist sich als eine Welt voller Leben, Geheimnisse, Überraschungen und Magie. Nachdem der Pilot des Vorkommandos, Tom Driscoll, dies feststellt, entscheidet er sich, Albion und dessen Bewohner vor der zerstörerischen Allmacht des DDT-Konzerns zu retten.



Entdecken Sie neue Welten

Als Spieler schlüpft man nach dieser Vorgeschichte in die Rolle des Tom Driscolls und führt ihn und die Wesen, die sich ihm bald anschließen, durch ein komplexes und mit viel Liebe zum Detail erstelltes Szenario. Dabei bietet Albion alles, was man von einem guten Rollenspiel erwartet: freie Beweglichkeit der Charaktere, haufenweise Rätsel, Magie, ein umfassendes Charakterwerte-System und spannende Kämpfe.

Ziel bei der Entwicklung von Albion war es aber, neben den klassischen Elementen des *role playing games* eine Welt entstehen zu lassen, die den Spieler gefangen nimmt und in der er sich nach eigenen Vorstellungen bewegen und in ihr agieren kann. Das Szenario geht also wesentlich über das branchenübliche Gehader mit Orks, Elfen und Zwergen hinaus. Sofern

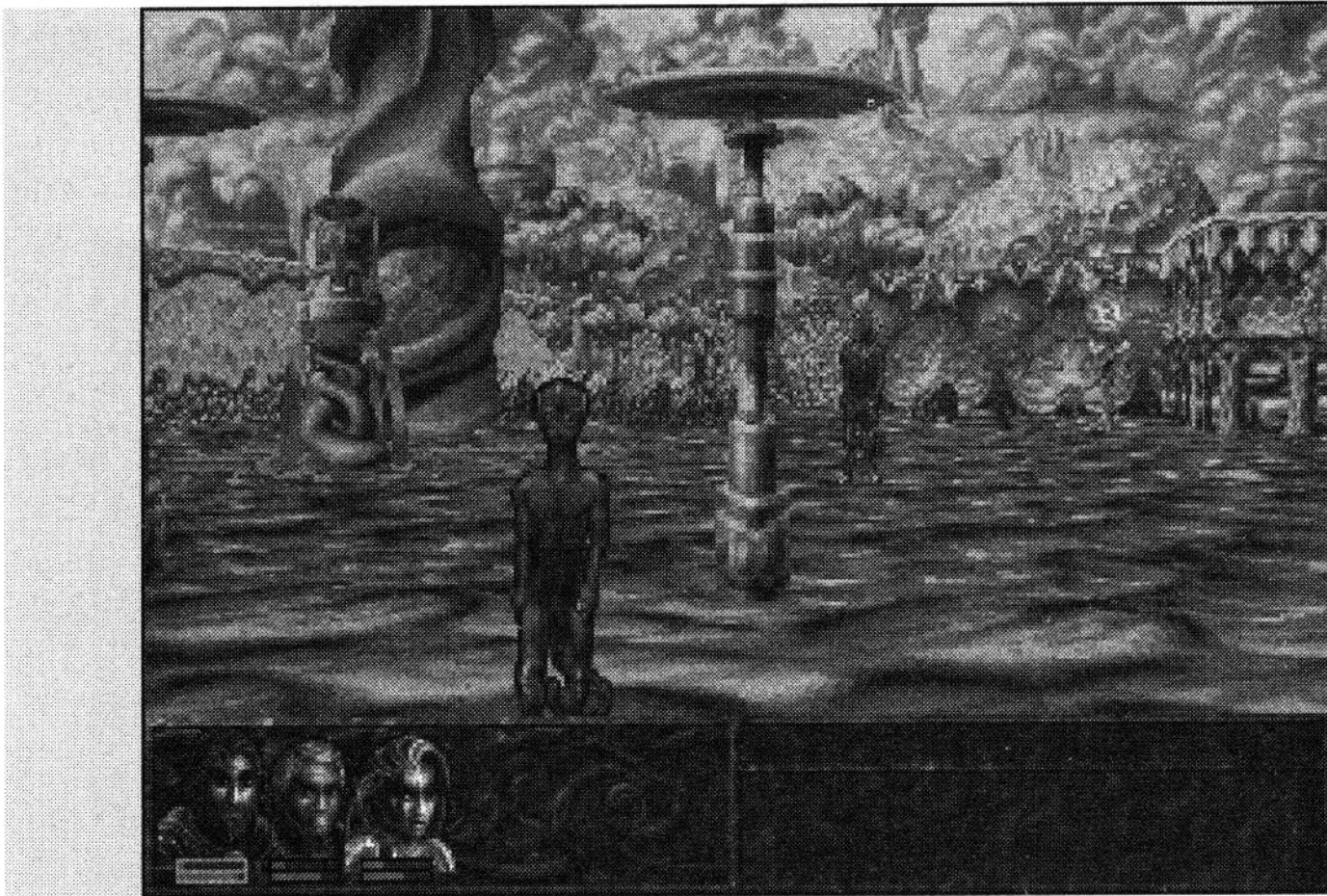
man möchte, kann man ganz in Ruhe die Geschichte, Kultur und Philosophie des Planeten und seiner Einwohner erkunden und so immer tiefer in die faszinierende Welt von Albion eintauchen.



2D-Darstellung der Planetenoberfläche

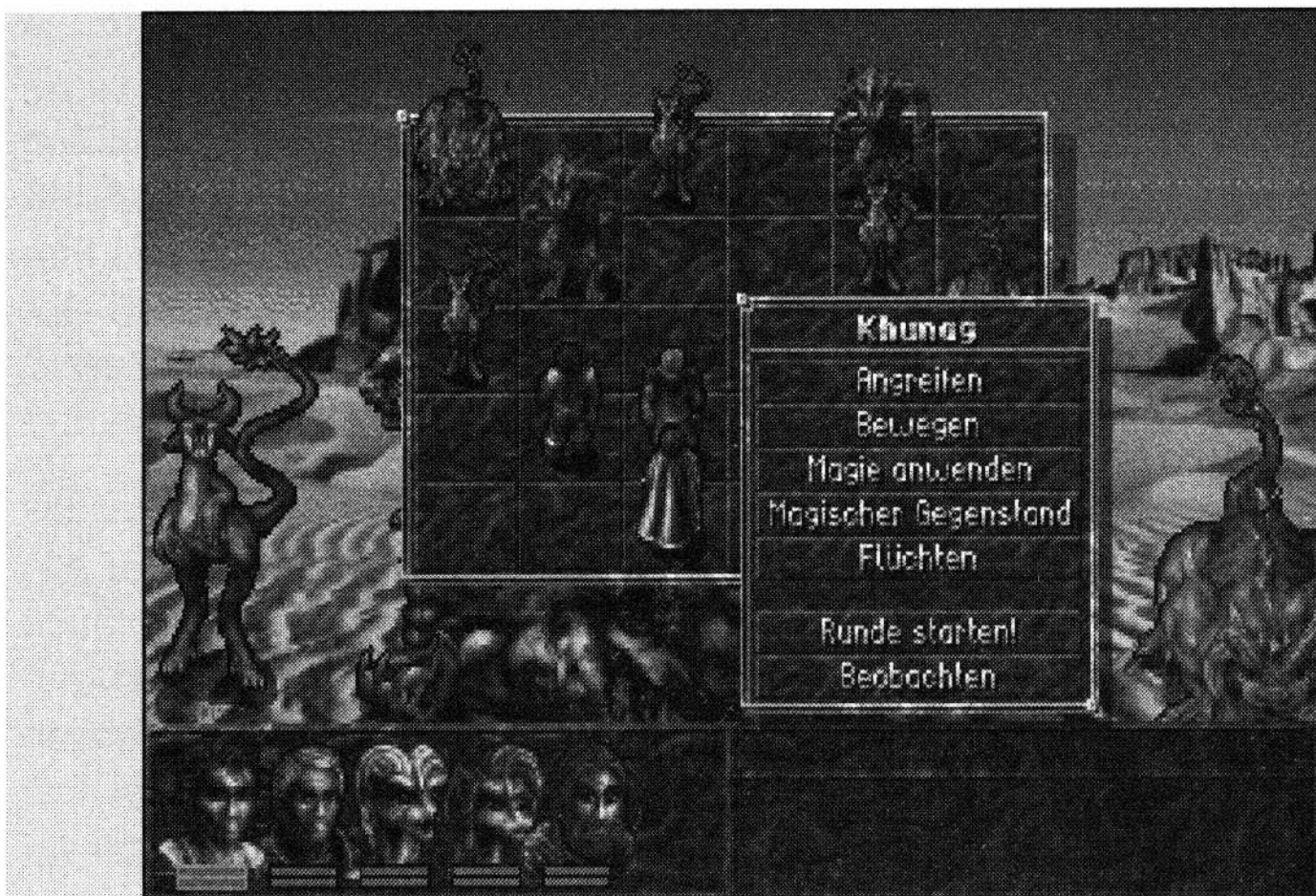
Grafisch ist Albion eine Augenweide. Jede Kleinigkeit ist mühsam in Handarbeit entstanden, egal ob es sich nun um das Äußere der Charaktere oder um einen simplen Milchtopf handelt. Außerdem bietet Albion eine perspektivische Überraschung: Neben der isometrischen 2D-Darstellung, die vorzugsweise bei der Reise der Party an der Oberfläche des Planeten angewandt wird, gibt es noch eine hervorragend gemachte 3D-Optik, in die beim Betreten der Dungeons, bei Kämpfen und bei einigen Puzzles gewechselt wird.

Auch sonst haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt, um das Ambiente des Spiels so realistisch wie möglich zu gestalten. Nahezu alle Personen, denen man im Laufe des Spiels begegnet – seien sie auch noch so unwichtig – scheinen einen eigenen Charakter zu besitzen und nicht bloß als Staffage in der Gegend herumzustehen. Von jeder Person kann man etwas über Albion erfahren, und so bekommt die ganze Geschichte eine dichte Atmosphäre, die einen schon nach kurzer Zeit gefangen nimmt.



3D-Darstellung in Dungeons

Zur Erleichterung der Navigation wurde ein Automapper implementiert, der einem nicht nur die nötige Übersicht verschafft, sondern mit dem man auch blitzschnell an all die Orte gelangen kann, die man bereits einmal aufgesucht hat. Eine komfortable Online-Hilfe ist ebenfalls jederzeit verfügbar.



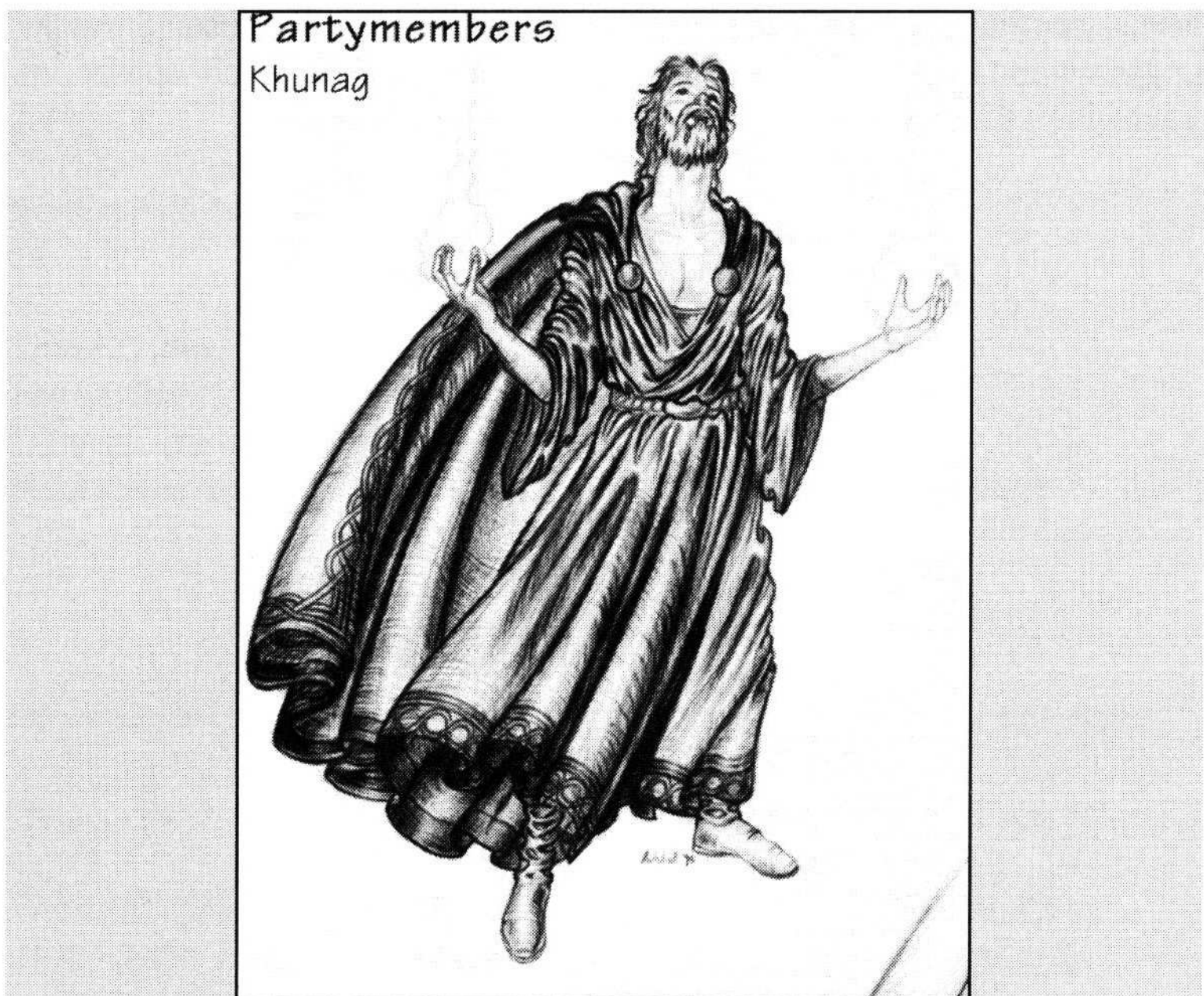
Taktischer Kampfbildschirm

Die Entwicklung

Als Anwender, der nach Fertigstellung eines Produkts ein bestimmtes Computerspiel kauft und sich damit beschäftigt, wird man wahrscheinlich nie ermessen können, wieviel Arbeit und Energie in einem Programm steckt, damit letztendlich ein Spiel wie Albion dabei herauskommt.

Die Entwicklung von Albion begann Anfang 1994 nach Ideen von Erik Simon und Jurie Horneman, die für das Spielprinzip und den Inhalt verantwortlich sind. Beide gehörten zu einem vierköpfigen Entwicklerteam, das zuvor bei Thalion die Rollenspiele Amberstar und Ambermoon produziert hatte. Nach dem Konkurs von Thalion wechselten sie » im Paket « zu Blue Byte nach Mülheim.

Im Kernteam arbeiten fünf Leute an diesem Produkt: die schon erwähnten Erik Simon (Projektleitung & Gamedesign) und Jurie Horneman (Programmierung) sowie Marcus Pukropski (Programmierung & Gamedesign) und die Graphiker Adam Spruys, Thorsten Mutschall und Uwe Meier.



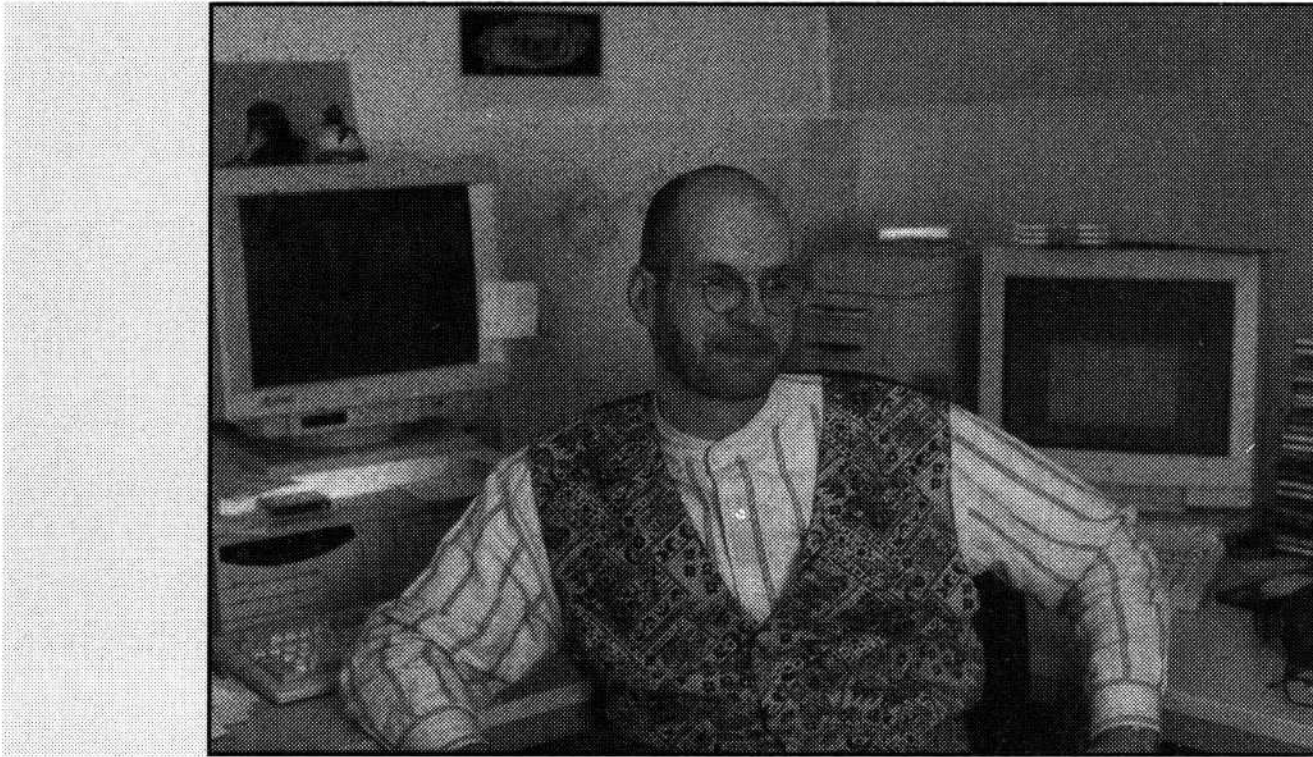
Charakterskizze für Albion

Die geamte Entwicklung des Spiels basiert auf einem gigantischen Editorpaket, mit dem man nicht nur Charaktere mit Verhaltensweisen und Dialogen schaffen kann, sondern auch ganze Lanschaften und Welten zusammensetzen kann, deren Einzelheiten zuvor in mühsamer Handarbeit Pixel für Pixel gemalt worden sind. Entwickelt wurde das Entwicklungstool schon 1989/90, wurde seitdem aber ständig verbessert und erweitert und läuft zum Erstaunen aller Beteiligten immer noch zur vollsten Zufriedenheit.

Diese Editoren, zusammen mehrere Megabytes groß, werden hauptsächlich von Marcus Pukropski bedient. Ursprünglich mit GFA-Basic auf und für den Atari-ST programmiert, läuft die Entwicklungsumgebung nun unter einem Ataris-ST-Softwareemulator auf dem PC. Dabei wird das ganze unter Windows betrieben, um per Multitasking parallelen Zugang auf die DOS-Oberfläche zu haben, damit Auswirkungen der Editoren sofort kontrolliert werden können. Wenn man diese Konstellation betrachtet, mag man kaum glauben, daß hier noch vernünftige Ergebnisse erzielt werden können. Das Endprodukt Albion beweist dies aber in jeder Form. Außerdem – so Projektleiter Erik Simon – wenn etwas unter dieser Entwicklungssituation nicht zusammenbricht, so wird es sich auch später im praktischen Einsatz bewähren.

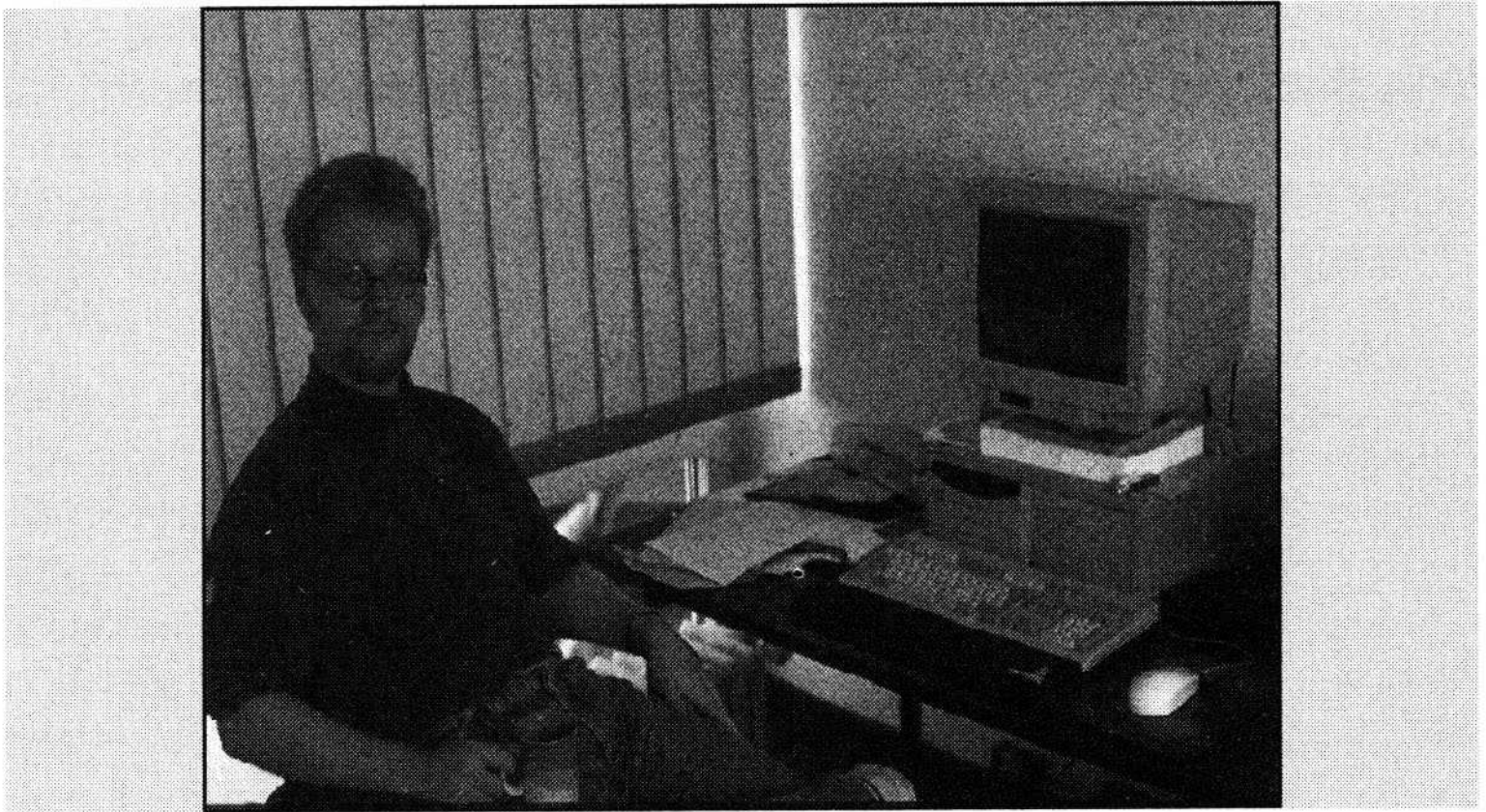
Albion - Das Team

Erik Simon (Projektleitung, Grafik, Gamedesign)



Jahrgang:	1963
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	Ende 1993
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Archon Ultima Doom
Erster Computer:	C 64
Erstes Computerspiel:	Star Raiders
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Solarbetriebenen CD-Player 6857 Bücher Eine nette Begleiterin Schnorchelausrüstung ---
Dinge, die er mag:	Kochen & Essen, Motorradfahren, Wasser, Reisen
Dinge, die er nicht mag:	Intoleranz, Dummheit, Schwarzwurzeln
Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er... ...sein/ihr Zimmer vermieten, da er/sie ja jetzt ein Büro hätte.	

Jurie Horneman (Programmierung, Gamedesign)



Jahrgang:

1971

Bei Blue Byte beschäftigt seit:

1993

Persönliche Top 3 Spieleliste:

Super Mario World

Legend of Zelda 2

Tie Fighter

Erster Computer:

Sinclair ZX Spectrum

Erstes Computerspiel:

Sabre Wulf

5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:

Stereo-Anlage

Eine Menge CDs

Einen Riesenstapel Bücher

Telefon

Speedboat

Dinge, die er mag:

Katzen, gutes Essen, Träume

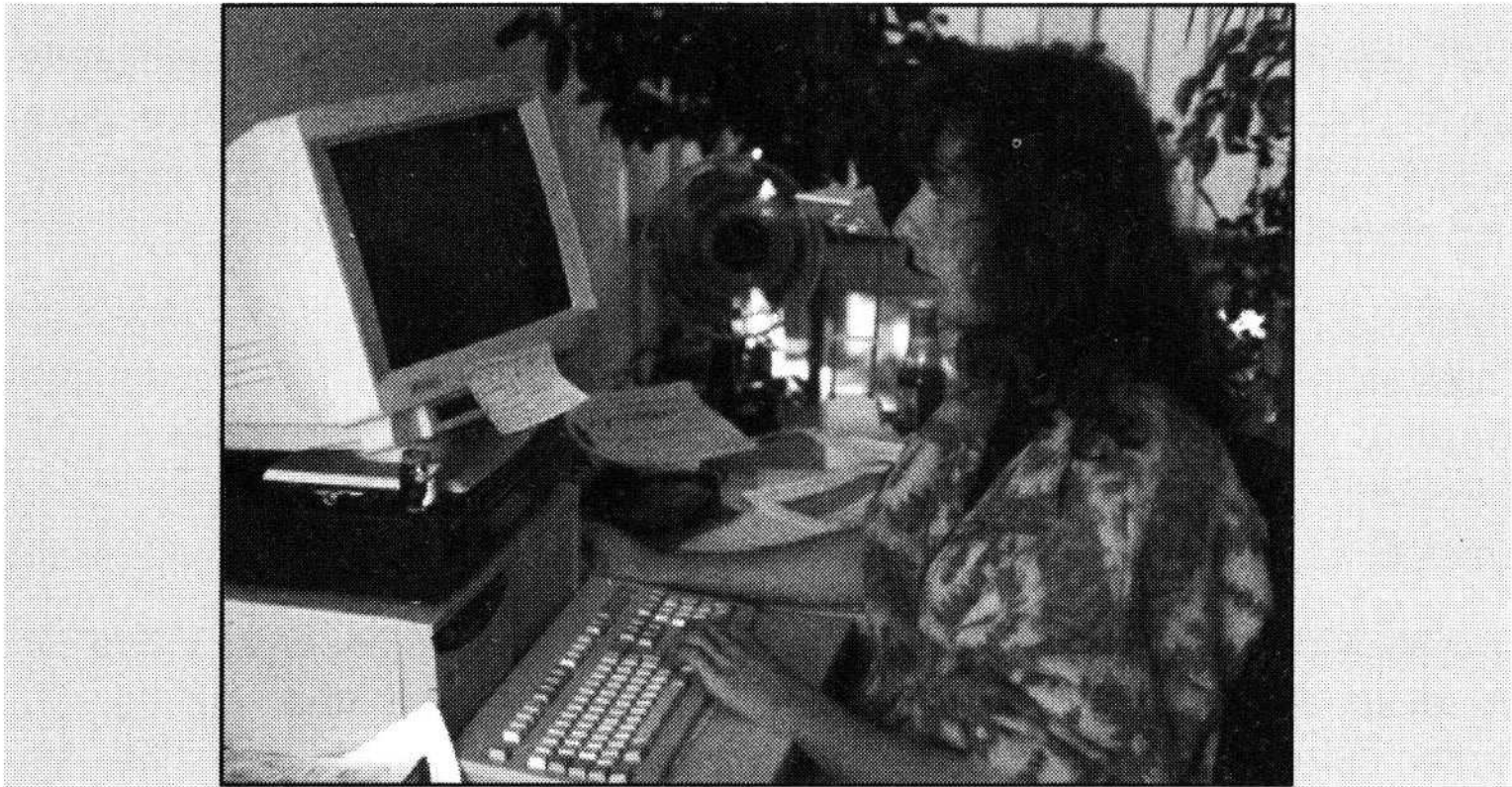
Dinge, die er nicht mag:

Hunde, schlechtes Essen, die

Realität

Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...
...ihn/sie warnen, daß der Beruf impotent macht.

Marcus Pukropski (Programmierung, Gamedesign)



Jahrgang:	1967
Bei Blue Byte beschäftigt seit:	1994
Persönliche Top 3 Spieleliste:	Alle guten Rollenspiele
Erster Computer:	C 64
Erstes Computerspiel:	Frogger
5 Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde:	Dinge, um Musik zu machen und hören zu können, und Dinge, die das Leben angenehmer machen
Dinge, die er mag:	Musik machen und hören, Rollen- und Computerspiele, Bücher, Kochen, Fahrradfahren, Konzerte, Reisen, Freunde
Dinge, die er nicht mag:	Intoleranz, Krieg, Techno-Musik, Umweltverschmutzung, Trends, Gewalt, Autos, Lügen, Kutteln, Krankheit, Trauer, Probleme, sich gehen lassen, Nicht-Beachtung der Menschenrechte
Wenn sein Sohn bzw. seine Tochter ihm eines Tages mitteilte, er/sie würde gerne in der Computerspiel-Branche arbeiten, würde er...	
...sein/ihre Entscheidung respektieren, ihn/sie aber warnen, sich keine falschen Vorstellungen zu machen.	

Die CD-ROM

Auf der beiliegenden CD-ROM finden Sie Screenshots (Verzeichnis \SCREENS), Videos (Verzeichnis \AVI) und Demoversionen von Blue Byte Spielen. Zudem enthält die CD mehrere Audiospuren, die auch über einen normalen CD-Player abgespielt werden können:

Track 1	Datenspur, nicht abspielen!
Track 2	Battle Isle 3
Track 3	History Line A
Track 4	History Line B
Track 5	History Line C

Um die Videos unter Windows 3.1x betrachten zu können, muß Video für Windows ab Version 1.1d auf Ihrem Rechner installiert sein. Auf der CD finden Sie die Version 1.1e im Verzeichnis \VFW. Starten Sie die Installation mit SETUP. Zu den Demoversionen finden Sie im folgenden kurze Hinweise zur Installation. Beachten Sie auch die Textdateien in den jeweiligen Verzeichnissen auf der CD. Unter Windows rufen Sie einfach die Datei INSTALL.EXE im Hauptverzeichnis der CD auf.

Albion

Zum Installieren starten Sie das Programm SETUP.EXE im Verzeichnis \DEMOS\ALBION. Das Programm führt Sie dann automatisch durch die Installation. Weitere Hinweise finden Sie in der Datei README.TXT.

Battle Isle 3

Zum Installieren starten Sie das Programm INSTALL.EXE im Verzeichnis \DEMOS\BI3. Die Videos, die mit Battle Isle 3 geliefert werden, sind größtenteils mit dem INTEL INDEO Codec Version 3.2 erstellt.

Chewy

Zum Installieren starten Sie das Programm SETUP.EXE im Verzeichnis \DEMOS\CHEWY. Das Programm führt Sie automatisch durch die Installation. Weitere Hinweise zum Spiel finden Sie in der Datei README.TXT.

Die total verrückte Rallye

Zum Installieren starten Sie unter Windows das Programm INSTALL.EXE im Verzeichnis \DEMOS\RALLYE. Die Datei README.WRI enthält weitere Hinweise zum Spiel und kann mittels einer Windows-Textverarbeitung (z. B. Write) eingesehen werden.

Das **Blue Byte** Buch

Blue Byte ist die deutsche Spiele-Schmiede überhaupt, die mit Titeln wie »Battle Island« und »Die Siedler« zu Recht einen hervorragenden Ruf in der Szene genießt. Neben einem ausführlichen Firmenportrait des bekannt kreativen Softwareherstellers bieten die Autoren einen Blick hinter die faszinierenden Kulissen der Spiele-Entwicklung und stellen die Spiele und deren Macher im einzelnen vor. Außerdem werden alle bis dato publizierten Spiele besprochen und Lösungen, Tips und Tricks angeboten.

Die CD-ROM ist randvoll mit Demos und Previews, z.B. für »Battle Isle«, »Die Siedler«, »Die total verrückte Rallye«. Ferner sind zahlreiche Audiotracks zu verschiedenen Spielfilmen enthalten.

Über die Autoren:

Steffen Dralle und Jörg Ehrkamp zählen schon seit langem zu den Spiele-Profis und haben in diesem Genre bereits viele erfolgreiche Titel im SYBEX-Verlag veröffentlicht.

ISBN 3-548-41068-5



9

783548 410685

DM 19.90

ÖS 147.-

0 1 9 9 0



Buchregal-Systematik

IBM-PC/Kompatible
PC-Spiele

Empfohlen für:

Alle PC-Spiele-Freaks