

PC HIGHSCORE

9 80
DM

... damit das Spielen wieder Spaß macht!

Ausgabe 3

DM 9,80

SFr 9,80

öS 73,-

Lfr 198,-

HFL 11,30



- KOMPLETT GELÖST!

WARCRAFT MISSION CD

URBAN RUNNER

BAD MOJO

NORMALITY

... UND VIELES MEHR!

... SOWIE JEDE MENGE NEUE CHEATS!



Hint Shop

Für: PC, PlayStation
Saturn, Macintosh
und Amiga

Komplettlösungen mit Pläne, Tips & Tricks für fast alle
Computer- und Videospiele !Ständig Neuheiten !

Wir führen über 300 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Fragen Sie die Bestellannahme nach
Neuheiten, da ständig neue
Lösungshefte erscheinen.

Alle Lösungen inkl. Pläne
Hotline-Service, Versandkosten und
24 Std. Service.
Pro Lösung nur 19,95 DM.
Pro Sammelband nur 25 DM

Bestellannahme besteht von montags
bis freitags von 10 bis 18 Uhr.
Ansonsten steht unser
Anrufbeantworter für Sie bereit.

BTX: mellen#
<http://www.vo.lu/Hint-Shop>

7'th Guest 11'th Hour Al'Qadim Albion Alien Logic Alien Odyssey Aliens-A Comic Book Adv. Alone in the Dark 1 und 2 Alone in the Dark 3 Amberstar Anvil of Dawn Archibald Applebro. Adv. Bad Mojo Baphomets Fluch Beneth a Steel Sky Bermuda Syndrom Betrayal at Krondor Big Red Adventure Bioforge Bloodnet Blown Away (Heft 105) Bureau 13 (Heft 56) Chewy - ESC von F5 Chronicles of the Sword Codes und Hexadressen Command & Conquer 1 C&C 1: Ausnahmezustand Congo - The Movie Creature Shock Critical Path (Heft 47) Cruise for a Corpse Crusader - No Remorse Crusader - No Regret Cyberia 1 und 2 (Heft 41) Cybermage „D“ (Heft 105) Daedalus Encounter (H.47) Dark Eye, The (Heft 109) Dark Sun 1 Dark Sun 2 Darkseed 1 und 2 Daughter of Serp. (Heft 109) Death Gate Dig, The Discworld	Dragon Lore 1 Dragonsphere Dreamweb (Heft 43) Dungeon Master 2 Ecstata Elder Scrolls: Arena Entomorph Erben der Erde Evocation (Heft 105) Fade to Black Flashback Flight of t. Amazon Queen Frankenstein Freddy Pharkas Gabriel Knight 1 Gabriel Knight 2 Gene Machine Golden Gate Killer Guilty Heimdall 1 und 2 Hell-A Cyber. Thriller (H.56) Höhlenwelt Saga, Teil 1 Imperium Romanum Indiana Jones 3 und 4 Innocent until Caught Iron Helix (Heft 47) Ishar 3 Jagged Alliance Jewels of Oracle Journeyman's Projekt 1+ 2 Karma King's Quest 6 King's Quest 7 Kingdom O'Magic Knights of Xentar Kyrandia 1 und 2 Kyrandia 3 Lands of Lore 1 Last Dynasty, The Leisure Suit Larry 6 Little Big Adventure Lost Eden (Heft 39) Lost Files of Sher. Holmes Lost in Time 1 und 2 Lure of the Temptress	Maniac Mansion 1 und 2 Menzoberranzan Might & Magic 3 Might & Magic 4 Might & Magic 5 und World Mission Critical Monkey Island 1 und 2 Myst (Heft 39) Noctropolis (Heft 39) Normality Orion Conspiracy Pandora Akte Phantasmagoria Police Quest 4 Police Quest: SWAT Prince of Persia 2 Prisoner of Ice Privateer (Heft 2) Privateer: Right. Fire (H. 2) Quest for Glory 4 Ravenloft 1-Fluch d. Grafen Ravenloft 2 - Stone Prophet Rebel Assault 1 + 2 (Heft 2) Resident Evil Return to Zork Riddle of Master Lu Ripper Sage v. Nietoom (Heft 43) Sam & Max hit the Road Scroll, The (Heft 109) Secret Mission Shadow Caster Shadow of the Comet Shannara Shivers Simon the Sorcerer 1 Simon the Sorcerer 2 Space Quest 5 Space Quest 6 Spirit of Adventure Spycraft Star Trek 1 - 25th Anniver. Star Trek 2 - Judg. Rites Star Trek - DS9 - Harbinger Star Trek-N.G. -Final Unity	Stonekeep Summoning Superhero Lea. o. Hoboken System Shock Talisman Terra Nova Thunderscape Time Commando Time Gate 1-Knights Chase Torin's Passage Touché - 5. Musketier Ultima 7-Teil 1 + Forge Ultima 7-Teil 2 -Serpe. Isle Ultima 8 - Pagan Ultima Underworld 1 Ultima Underworld 2 Ultimate Mix Universe (Heft 43) Urban Runner Veil of Darkness Vollgas Warcraft 1 Warcraft 2 Warcraft 2 - Dark Portal Warhammer Wetlands (Heft 41) Wing Commander 3 Wing Commander 4 Wizardry 6 Wizardry 7 Woodruff und t. Schnibble „Z“ Zak McKracken Zork: Nemesis	King's Quest 1 bis 6 Kyrandia 1 bis 3 Larry 1 bis 6 Laura Bow 1 und 2 LucasArts Classic Adv. (Indy 3, Maniac 1, Monkey 1, Loom, Zak McKracken.) Lucas Arts Top Adv. (Indy 4, Monkey Island 2, Maniac Mansion 1 & 2) Might & Magic 3-5 + World Police Quest 1 bis 4 Prince of Persia 1 und 2 Quest for Glory 1 bis 4 Simon the Sorcerer 1 und 2 Space Quest 1 bis 5 Star Trek 1 und 2 (25th Anni. & Judge. Rites) Ultima 3 bis 6 Ultima 7-Teil 1 & 2 + Forge Ultima Underworld 1 und 2 Warcraft 1 und 2 Wing Commander 3 und 4 Wizardry 6 und 7 Originallösungen (je Heft 24,80 DM) DSA 1-Schicksalsklinge DSA 2-Sternenschweif DSA 3-Schatten über Riva Druidenzirkel Magic Carpet 1 und 2 Bling! (PC oder AM) 19,95	
					In Planung 3 Skulls of the Toltecs Afterlife Chronomaster Elder Scrolls: Daggerfall Elk Moon Murder Lands of Lore 2 Lighthouse Phantasmagoria 2 Syndicate Wars

Hint Shop - C. v. Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel: 033.457001
Fax: 033.457001

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel: 0222.6087550
Fax: 0222.6087551

Unsere Hefte sind auch bei
anderen Händlern erhältlich.
Fordern Sie die Liste der
Händler an.

Händleranfragen erwünscht.

SIND KOMPLETTLÖSUNGEN ÜBERFLÜSSIG?

Vor einiger Zeit erreichten uns einige (Leser?) Briefe, deren Inhalt uns sehr verwunderte. Es ging im wesentlichen um die Existenzberechtigung von Komplettlösungen. In einigen Briefen kam unter anderem zum Ausdruck, daß Lösungen komplett unsinnig seien. Diese gedruckten „Intelligenzkrücken“ sollten nur dazu verführen, den Geist während des Computerspiels auf Urlaub zu schicken und sich ausschließlich an den multimedialen Effekten der Silberscheibe zu erfreuen. Diese kühnen Hypothesen möchte ich jetzt und hieraufgreifen, um diesen Sachverhalt mit Hilfe soziologischer Erkenntnisse zu korrigieren.

Aufgrund der mittlerweile ausgiebig gesammelten Erfahrungen können wir die Masse der Computerspieler in klar gegliederte Gruppen aufteilen: Zum einen gibt es den sogenannten „Hardliner“. Dabei handelt es sich um einen Angehörigen einer leicht masochistisch angehauchten Spezies, dessen größte Herausforderung darin besteht, einer Spiel ohne Einmischung anderer zu lösen. Angehörige dieser Art sind leicht durch die tastaturverbogenen Finger, die blutunterlaufenen Augen und dem starren, stark glasigen Blick zu erkennen.

Eine Art bilden die „Softies“. Sie lehnen jede Art der intellektuellen Stimulation strikt ab



und machen den Kauf eines Computerspiels von der Verfügbarkeit von Komplettlösungen abhängig, wobei sie das Letztere stets zuerst erwerben. Diese Art ist schon aus großer Entfernung an dem gelangweilten Gesichtsausdruck und den tintengeschwärzten Fingern zu erkennen. Die dritte, und unserer Meinung nach am höchsten Punkt der menschlichen Evolution stehende Spezies bilden die „Ratios“. Diese eher vernunftbegabte Art kämpft zwar vergeblich an der Lösung eines Problems,

greift aber auch bereitwillig auf die Erfahrungsschatz anderer zurück. Mitglieder dieser Gattung strahlen eine Aura der Zufriedenheit aus, wirken entspannt und genießen das Leben.

Ich muß gestehen, daß sich unsere Redaktion überwiegend aus Individuen der Gattung „Hardliner“ zusammensetzt. Aber diese unangenehme Begleiterscheinung muß man in diesem Business einfach in Kauf nehmen und nur so ist es möglich, unserer Ziel zu verwirklichen: Ihnen soll es besser gehen!

P.S. Damit wir auch in Krisenzeiten wertvolle Schützenhilfe leisten können, sind wir Mittwochs von 16.00 - 18.00 für jedermann zu erreichen. Wenn Sie also kurz vor der Verzweiflungstat stehen, schließen Sie das Fenster und melden Sie sich bei uns. Wir werden sicherlich mit dem einen oder anderen Rat weiterhelfen können!

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:

Trend- Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631 / 360-270
Fax: 07631 / 360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221 / 9345-0
Fax: 04221 / 17789
Claas Wolter, Frau Järnecke,
Frank Willms

Gestaltung und Satz:

Style of the Arts. GmbH
Blochmattenstraße 4 - 6
79423 Heitersheim
Tel. 07634 / 52 64 - 0

Art Director: Michael H. Sichter

Layout: Helmut Kammerer

Egon Weisenseel

Heftproduktion:

Stephan Striegel

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Belichtung:

SKRIPT, Freiburg i. Br.

Druck:

Realgraphic, Belfort

Vertrieb:

Trend- Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631 / 360-113
Fax: 07631 / 360-449

Außendienst:

Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,
Tel: 0208 / 644110, Fax: 0208 / 644367
Leitung: Willy Laerbusch, Betreuung
Grosso / Bahnhofsbuchhandl:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Rolf Krämer, Bernd Bzdok

Verkaufspreis: 9,80 DM

Abo Preis: 35,90 DM/Jahr (4 Ausgaben)

Abo-Service: 07631 / 360 338

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel gehen nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion ein. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhaltsverzeichnis

Spielösungen

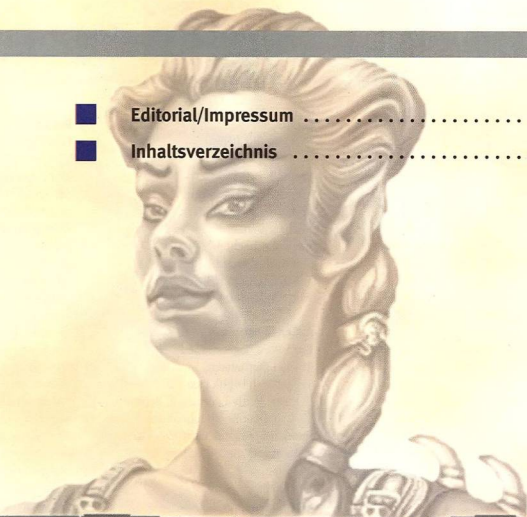
■	Z	5 - 18
■	Warcraft Mission CD	19 - 32
■	Normality	33 - 43
■	Elisabeth I	49 - 59
■	Urban Runner	60 - 70
■	Bad Mojo	71 - 80
■	Shannara	81 - 94
■	Rise and Rule of Ancient Empires	95 - 98

Cheatcorner

■	Cheats	44 - 48
---	--------------	---------

Rubriken

■	Editorial/Impressum	3
■	Inhaltsverzeichnis	4



Z

„Command & Conquer“ und „Warcraft“ haben einen Boom ausgelöst: Echtzeitstrategiespiele sind angesagt wie nie zuvor. „Z“ trifft genau in diese Kerbe und verbindet dabei noch die Vorzüge der beiden Referenzspiele. Die Szenerie erinnert an „Command & Conquer“: Der Mensch hat seine Rolle als Beherrscher des Universums verloren, zwei Roboterarmeen

streiten um die Vorherrschaft auf fünf verschiedenen Planeten. Als Oberbefehlshaber einer dieser Armeen steht der Spieler vor der Aufgabe, eben diese Planeten unter die eigene Kontrolle zu bringen. Zum Glück haben die Störche, die die kleinen Roboter bringen, daran gedacht, diese anstelle des gewöhnlichen, metallischen Einheitsgrau in verschiedenen Farben auszuliefern. Das erleichtert die Aufgabe ungemein, denn so weiß man doch wenigstens, wo der Feind steht. Und dieser ist zur Abwechslung nicht dem

Klischee entsprechend rot, sondern ziemlich blau....



Leveln tauchen auch einige Flüsse auf, die flach genug sind, um sie mit Infanterieeinheiten überqueren zu können – andere Einheiten müssen Brücken benutzen. Außerdem sind häufig ausgedehnte Felsformationen vorzufinden. Diese können nur von Einheiten mit Granaten gesprengt oder mit Raketen eingeebnet werden. Obwohl das Szenario etwas an „Dune 2“, den Urvater der Echtzeitstrategie erinnert, gibt es hier keine von diesen fetten Sandwürmern.

Der Vulkanplanet



Hier ist es – wen wundert's – verdammt heiß. Und was sich da rot durch die Landschaft schlängelt, sind nicht etwa Flüsse, deren Wasser sich von Rost und Roboteröl verfärbt hat, sondern Lavaströme. Da diese ebenfalls sehr heiß sind und Metall im allgemeinen die Neigung hat, sind von Lava erweichen zu lassen, sollten die Einheiten diese Ströme in jedem Fall meiden.

Der Dschungelplanet

Ausgedehnte Sumpflandschaften prägen diesen Planeten, und daß sich in Sümpfen allerlei Getier herumtreiben kann, ist spätestens seit „Tarzan“ und „Crocodile Dundee“ bekannt. Sollte also mal ein nichtsahnender Roboter beim Spaziergang in den Sümpfen spurlos verschwinden, wurde er wohl von einer Handtasche gefressen...

Der Industrieplanet

Dieser Planet demonstriert eindrucksvoll, wohin eine übertriebene Technisierung führen kann – hier wächst kein Grashalm mehr. Auch die Fauna hat sich den veränderten Bedingungen angepaßt: In der Kanalisation lauern gefräßige Mutanten, die nichts lieber zu sich nehmen als kleine Blechkameras.

Das Terrain

Die fünf verschiedenen Planeten verfügen über unterschiedliches Terrain, das teilweise Auswirkungen auf das taktische Vorgehen hat. Nachfolgend werden die wesentlichsten Merkmale beschrieben, die die Planeten charakterisieren.

Der Wüstenplanet

Wie sich das für einen Wüstenplaneten so gehört, gibt es hier vornehmlich trockene, sandige Ebenen. In den späteren

Der Eisplanet

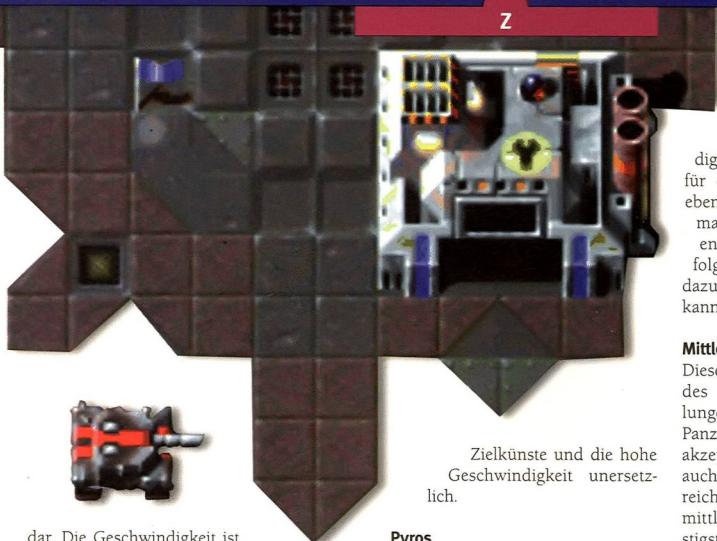
Na, stimmt auch bei allen Robos der Frostschutz im Kühler? Hier ist es bitterkalt, aber ansonsten verhält sich die Landschaft spieltechnisch nicht anders als auf dem Wüstenplaneten. Die Gletscher können ebenso mit Granaten und Raketen „behandelt“ werden, aber es kommt der Atmosphäre sehr zugute, wenn die Fenster auf Durchzug gestellt sind und die Klimaanlage auf „Freeze“ gedreht wird...

Einheiten und Gebäude

Infanterie

Krieger

Der Krieger stellt die Basiseinheit jeder Roboterarmee dar, ist nur leicht gepanzert und mit einem Gewehr bewaffnet. Auch seine taktischen Fähigkeiten sind sehr begrenzt, und so stellt er die schwächste Einheit der Truppen



Zielkünste und die hohe Geschwindigkeit unersetzlich.

dar. Die Geschwindigkeit ist allerdings im mittleren Bereich anzusiedeln. Dieser Umstand scheint den Krieger besonders dazu zu befähigen, brenzligen Situationen möglichst schnell aus dem Weg zu gehen. Die Krieger werden in den späteren Missionen immer unwichtiger, allerdings soll es schon vorgekommen sein, daß ein kleiner, unbedeutender Bauer ein Schachspiel entschieden hat....

Psychos

Psychos sind etwas besser gepanzert als Krieger und haben ein MG als Bewaffnung. Ihre Geschwindigkeit entspricht der der Krieger. Der eigentümliche Name dieser Einheit scheint auf ihrer geistigen Labilität zu basieren. Anfangs werden die Psychos das Rückgrat der Armee sein.

Kämpfer

Diese Einheit hat eine schwere Panzerung und ist mit einem Raketenwerfer bewaffnet. Die schwerere Panzerung führt auch zu einem Verlust an Geschwindigkeit, aber im allgemeinen weiß sich der Kämpfer bei Bedrohungen ganz gut zu helfen, und die Reichweite seiner Waffe ersetzt einiges von der fehlenden Reaktionsgeschwindigkeit.

Schütze

Obwohl nur leicht gepanzert, ist der Schütze dank seines Scharfschützen-gewehrs eine der wichtigsten Einheiten überhaupt. Er ist in der Lage, aus grosser Entfernung Geschütze und Einheiten auszuschalten, bevor er in deren Reichweite gelangt. Besonders für die Eroberung von Fahrzeugen aus der Hand des Feindes sind seine

Pyros

Nach dem aus der heimischen Küche bekannten Prinzip, daß der Inhalt von Konserven erwärmt werden muß, macht sich der Pyro daran, den gegnerischen Blechonkels kräftig einzuheizen. Ein gutes Tempo sowie eine gute Panzerung zeichnen diese Einheit aus. Die hohe Feuerkraft - im doppelten Sinne des Wortes! - des Flammenwerfers macht den Pyro zu einem äußerst gefährlichen Gegner.

Laser

Wenn die taktischen Feinheiten nicht mehr ausreichen, um den Erfolg zu garantieren, müssen stärkere Kaliber her. Der mit einem Laser bewaffnete Robo entwickelt eine ähnlich hohe Zerstörungskraft wie der Raketenwerfer, paart diese jedoch mit einer höheren Feuerrate, mittelpträglicher Panzerung und hoher Beweglichkeit.

Fahrzeuge

Jeep

Die sehr hohe Geschwindigkeit zeichnet dieses Fahrzeug aus. Da der Jeep jedoch von einem Robo gelenkt werden muß, ist er immer nur so gut wie sein Fahrer. Die gebotene Panzerung ist unerheblich, denn jeder halbwegs manierliche Scharfschütze kann den Fahrer erledigen, und schon steht der Jeep mutterseelenallein in der Landschaft. Die mäßige Feuerkraft des montierten Maschinengewehrs wird wegen der etwas höheren Reichweite allenfalls den herkömmlichen Kriegern gefährlich. Dennoch bietet sich dieses Fahrzeug immer wieder an, wenn es gilt, einen Sektor möglichst schnell zu erobern.

Leichter Panzer

Der leichte Panzer verbindet eine recht hohe Grundgeschwindigkeit mit einem ansehnlichen Schutz für den Insassen. Die Feuerkraft liegt ebenfalls über dem Durchschnitt und macht diesen Panzer zu einem unentbehrlichen Mosaiksteinchen erfolgreicher Kriegführung, das noch dazu recht schnell produziert werden kann.

Mittlerer Panzer

Diese etwas besser gepanzerte Version des leichten Panzers stellt einen gelungenen Kompromiß zwischen guter Panzerung, hoher Feuerkraft und einer akzeptablen Geschwindigkeit dar. Da auch die Produktionszeit noch im Bereich des Erträglichen liegt, ist der mittlere Panzer die strategisch günstigste Wahl, wenn es um die Anschaffung schweren Gerätes geht.



Monströse Erscheinung: Der schwere Panzer.

Schwerer Panzer

Ein beeindruckendes Instrument der Macht. Atemberaubende Feuerkraft, fast undurchdringliche Panzerung - und unsäglich lange Produktionszeiten. Da wundert es nicht, daß dieser Luxuspanzer eher ein seltenes Bild auf den Schlachtfeldern ist. Seine niedrige Geschwindigkeit ist der einzige technische Makel.



Der Raketenwerfer ist eine der gefährlichsten Waffen.

Mobiler Raketenwerfer

Es ist wie mit der Nahrungskette: Da kann man noch so stark sein, es gibt immer noch einen, der stärker ist. Der Raketenwerfer darf als der einzige „natürliche“ Feind des schweren Panzers betrachtet werden. Die dreifach bestückte Raketenlafette lehrt selbst diesen Koloß das Fürchten, dazu kommt eine sehr starke Panzerung. Wie schon beim schweren Panzer ist jedoch die Produktionszeit zu lang und die Geschwindigkeit zu gering. Fazit: Groß und gefährlich wie ein Dinosaurier, aber vom Aussterben bedroht.



Die Haubitze verfügt über ansehnliche Feuerkraft.

keine Wünsche offen. Lediglich eine niedrige Schußgeschwindigkeit und die schwache Panzerung machen die Haubitze verwundbar.

Raketenwerfer

Im Artilleriebereich das Maß aller Dinge. Hohe Feuerkraft und Panzerung, gute Reichweite und erträgliche Schußgeschwindigkeit.

Gebäude

Sämtliche Gebäude können in verschiedenen Qualitätsstufen auftreten, was Einfluß auf die Bewaffnung (Hauptquartier) oder die möglichen Fertigungsoptionen (Fabriken) hat.



Das Hauptquartier.

Fort

Das Fort ist in jeder Mission das Hauptquartier. Hier können Infanterie, Fahrzeuge und Artillerie produziert werden. Allerdings sollte es immer geschützt sein, denn der Verlust des Hauptquartiers bedeutet die Niederlage.



BTM

Als reiner Truppentransporter konzipiert, ist der BTM völlig unbewaffnet. Die darin beförderte Infanterie kann allerdings die Schießscharten besetzen und aus dem Panzer heraus schießen. Zudem wurden hier hohe Beweglichkeit und starke Panzerung zu einem schlüssigen Konzept vereint. Für den Bau eines BTM sollte stets vorher gut überlegt werden, ob dieses Gefährt tatsächlich von taktischem Nutzen sein kann, denn ein leichter Panzer kann ebenso schnell produziert werden.

Kran

Der Kran repariert zerstörte Brücken und beschädigte Gebäude. Da er unbewaffnet ist, muß er vor Feindkontakt bewahrt werden. Zwar ist der Kran gut gepanzert und erstaunlich schnell, so daß er kurzzeitigen Beschuß überstehen kann, aber für längere Aktivitäten im Sperrfeuer ist er nicht ausgelegt.

Artillerie

Gatling

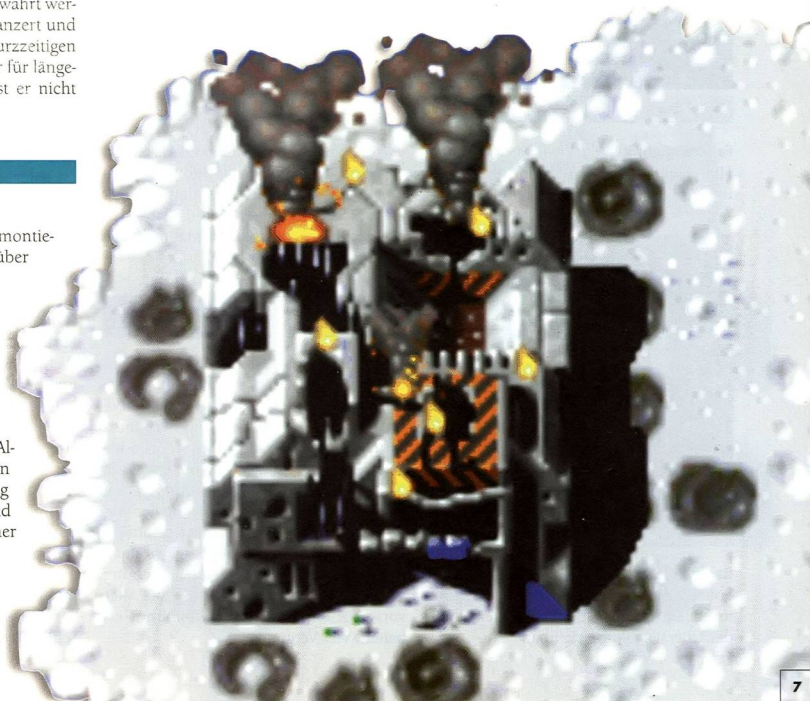
Das schwere, auf einer Lafette montierte Maschinengewehr verfügt über eine mittlere Reichweite und leichte Panzerung. Die Feuerkraft reicht wohl zur Bekämpfung von Robotern, aber gegen Panzer ist sie überfordert.

Geschütz

Das Geschütz ist sicher eine Alternative beim Verteidigen von Stellungen. Eine gute Panzerung sowie mittlere Feuerkraft und Reichweite machen es zu einer guten Wahl.

Haubitze

Eine sehr große Reichweite und hohe Feuerkraft lassen fast





Hier werden die Infanteristen „geboren“.

Infanteriefabrik

Hier werden Einheiten der Infanterie und der Artillerie hergestellt.



Die Fahrzeugfabrik.

Fahrzeugfabrik

Hier kann man alle Arten von Fahrzeugen und Artillerie herstellen lassen.



Die Radarstation: Ihren Augen bleibt nichts verborgen.

Radarstation

Sobald die Radarstation in Betrieb ist, macht sie alle gegnerischen Einheiten auf der Übersichtskarte sichtbar.



Falls mal eine Schraube locker ist, hilft die Werkstatt weiter.

Werkstatt

Hier können im Kampf beschädigte Fahrzeuge repariert werden.

Bevor es losgeht...

...noch ein kleiner Hinweis. Die Roboter in „Z“ sind mit einer künstlichen Intelligenz (KI) ausgestattet. Es wird also mehr als einmal vorkommen, daß die Blechkameraden einfach nicht das tun wollen, was ihnen abverlangt wird. Nicht selten stellen sich die Jungs einfach viel zu trottelig an und lassen sich von einem Querschläger aus dem Jeep fegen. Von solchen kleinen Unwägbarkeiten hängt vielfach die Entscheidung über Sieg oder Niederlage ab, so daß der nachfolgende Wegweiser durch die Missionen keineswegs eine Garantie für eine problemlose Bewältigung der Aufgaben darstellt. Wenn also wieder einmal eine Mission fehlschlägt, weil sich der Robotertrupp mit den Granaten selbst zerlegt hat, anstatt die Dinger einzusammeln, verlieren Sie nicht den Mut: Beim zweiten Anlauf klappt es bestimmt besser.

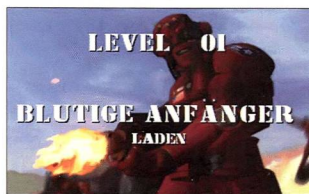
Und nun geht es los...

Die einzelnen Aktionen müssen nicht immer in der beschriebenen Reihenfolge durchgeführt werden. Da auch die Roboter des Gegners den Gesetzen der künstlichen Intelligenz unterliegen, mögen bestimmte angekündigte Ereignisse auch in leicht abgewandelter Form eintreten. Auf diese Weise kann zwar der Erfolg der vorgeschlagenen Aktionen niemals garantiert werden, aber dadurch ist das Spiel auch immer wieder für eine Überraschung gut, und der Spielspaß bleibt trotz aller vorweggenommener Beschreibung erhalten. Viel Vergnügen!

Der Wüstenplanet

Mission 1

Blutige Anfänger



Jetzt wird es ernst.

Der Kampfschauplatz ist in neun Sektoren aufgeteilt, wobei sich das eigene Hauptquartier ebenfalls in der Mitte des unteren Drittels befindet.

Der Feind startet im oberen Drittel und hat sein Hauptquartier ebenfalls im mittleren der drei Sektoren. Anfangs kommt es auf Geschwindigkeit an. Die Fabrik links und die Radarstation rechts müssen mit zwei gleichzeitig ablaufenden Aktionen eingenommen werden. Die in der Nähe stehenden Jeeps sind ebenso wichtig wie die herumliegenden Granaten, also werden die Jeeps schnell besetzt und die kleinen Überraschungseier eingesammelt.



Ein noch recht mageres Trüppchen.

Die verbleibenden Einheiten nehmen die Granaten oberhalb des Forts mit, um die Truppen links zu unterstützen. Die Produktion der Fabriken und des Forts sollten auf Krieger eingestellt sein. Weitere Geschütze sind nicht erforderlich und bedeuten nur unnötigen Zeitverlust. Nun ist erst einmal der Gegner am Zug. Die eigenen Truppen werden an den eroberten Gebäuden gesammelt und verteidigen diese gegen die nun folgenden Angriffe des Gegners. Zu diesem Zeitpunkt bringt es wenig, weiter gegen die nördlichen Gebäude vorzugehen. Die Truppen werden dabei nur aufgerieben und die Erfüllung der Mission wird unnötig gefährdet. Wenn die Zeit reicht, kann allenfalls der Sektor in der Mitte des Schlachtfeldes erobert werden, damit die

Produktion schneller läuft. Nach dem die Hauptangriffe abgewehrt wurden und die eroberten Sektoren gesichert sind, werden die Radarstation links oben und die Fabrik rechts oben angegriffen. Nach deren Einnahme werden die Kontingente zur Einnahme des gegnerischen Hauptquartiers nach Norden gezogen. Da dem Gegner jetzt leistungsfähige Produktionsanlagen fehlen, ist der Rest ein Kinderspiel.



Kawumm!

Mission 2

Psychos

Das Hauptquartier steht auf der neun Sektoren umfassenden Karte in der unteren rechten Ecke. Ohne Verzögerung werden zwei Kriegereinheiten nach Westen geschickt, um dort die Sektoren zu erobern. Dort befinden sich zwei Fabriken und eine Radarstation. Eine weitere Kriegereinheit wird zu dem Sektor in der Mitte rechts geschickt, wobei diese unterwegs die Granaten einsammelt, was haarig werden kann, weil der Gegner ebenfalls ein Auge auf den Mittelsektor geworfen hat.



„Und was nun, Chef?“

Die letzten zwei Krieger werden zum Sektor Mitte links beordert, um dort Jeep und Gatling einzunehmen. Die Produktionen sollten auf Jeeps und Krieger eingestellt sein. Größere Einheiten werden nicht benötigt. Im Fort sollten die Jeeps hergestellt werden, unten links sollten die Kriegertruppen und der erbeutete leichte Panzer nur diese Sektoren verteidigen. Für den dritten Sektor in der Mitte ist noch genug Zeit, wenn die ersten Angriffs- und Eroberungsversuche des Feindes in den



Diese Fabrik baut gleich für die Roten.



Der Sektor ist in roter Hand.

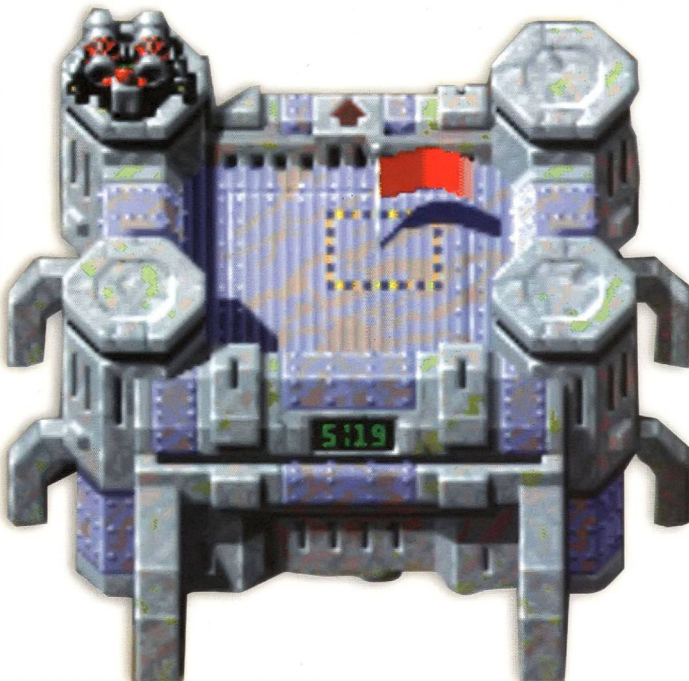
anderen Mittelsektoren abgewehrt wurden. Wenn dies geschehen ist, werden die Truppen in den mittleren Sektoren links und rechts gesammelt, um dann beginnend mit dem rechten Sektor die darüberliegenden Sektoren zu erobern. Der Gegner, nun sämtlicher Produktionsanlagen außer dem Fort beraubt, sollte nun kein Problem mehr darstellen, und das Hauptquartier kann im Handstreich eingenommen werden.

Mission 3

Tal des Todes

Das Schlachtfeld besteht aus zehn Sektoren. Das heimische Fort steht unten in der Mitte, von wo aus sofort je ein Kriegertrupp nach rechts und links geschickt wird, wo zwei Fabriken nur auf die Einnahme warten. Die Psychos werden ins linke Feld über dem Fort geschickt.

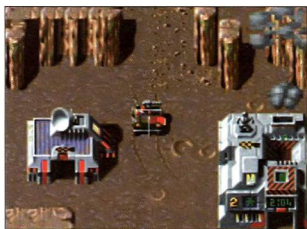
Der leichte Panzer besetzt den rechts über dem Fort liegenden Sektor. Im Fort wird die Produktion auf Jeeps ausgerichtet, in der Fabrik westlich des Forts auf leichte Panzer. Die im Westen befindlichen Einheiten werden an der Brücke bei der Fabrik zusammengezogen und wehren dort die bald folgenden Angriffe ab. Der verbliebene Kriegertrupp links folgt dem leichten Panzer und greift sofort nach Einnahme des Sektors mit diesem die Fabrik im Feld darüber an, um diese zu zerstören. Danach sind noch einige Feindeinheiten abzuwehren, bevor die Truppen zum letzten Schlag in den vier Sektoren um das gegnerische Fort herum gesammelt werden. Dort ist nur noch mit geringer Gegenwehr zu rechnen, denn ohne Produktionsanlagen hat der Gegner keine große Chance. Zum Schluß wird das gegnerische Hauptquartier überrannt.



Mission 4

Wüsteninsel

In diesem schwierigen Level warten 15 Sektoren auf die vollständige Eroberung. Bei dieser Aufgabe ist vor allem Schnelligkeit gefragt, denn sobald die



Zwei Hütten auf einen Streich.

eigenen Truppen in eine Defensivhaltung gedrängt werden, ist kaum noch ein Blumentopf zu gewinnen. Vom eigenen Hauptquartier aus werden schnell drei Kriegertrupps in die Sektoren links und rechts sowie in jenen über dem Fort beordert.

Die Psychos werden nach Osten dirigiert, wobei sie aber besser nicht den dort stehenden Jeep oder das etwas weiter nördlich aufgestellte Geschütz besetzen. Diese Aufgabe steht den dafür „geeigneteren“ Kriegern zu, die bereits nach Osten beordert worden sind. Die Psychos sollten besser den Sektor mit der Fabrik besetzen, der über dem Sektor liegt, in dem sich das Geschütz befindet. Sie werden vorläufig bei der Fahne auf der rechten Insel

postiert. Die Produktionsanlagen sollten sich der Herstellung von Psychos und

leichten Panzern widmen, während im Hauptquartier Jeeps gebaut werden.

Auf der rechten Seite wird nach der Einnahme des Sektors und des leichten Panzers sofort der Sektor nördlich davon besetzt und anschließend so schnell wie möglich das Feld mit der Fabrik darüber. In der Mitte schickt man, nach Besetzung der Radarstation und der Fabrik, seine Truppen gleich über die Brücke, um dort den Sektor anzugreifen. Wenn der erste Versuch fehlschlägt, sollte der Psychotrupp, der auf der Insel ist, dort nachsetzen.



Erleben die Roten gleich ihr blaues Wunder?

Inzwischen haben die Blauen zur Gegenoffensive geblasen und es kann dabei passieren, daß der eine oder andere Sektor wieder verlorengeht. Falls das passieren sollte, ist höchste Eile geboten, um diese wieder zurückzuerobern, bevor sich der Gegner dort zu häuslich einrichtet. Der Nachschub sollte hauptsächlich in die Mitte und nach Osten geschickt werden, aber auch auf der Westseite darf es an Aufmerksamkeit nicht mangeln. Es kommt jetzt sehr darauf an, schnell genug zu sein, aber auch ein Quentchen Glück kann in diesem Falle nicht schaden. Wenn es gut läuft, gewinnt man schnell die Oberhand und kann die weiteren Sektoren erobern und dann das Fort zerstören. Nach der Mission ist der Planet erobert, und das Kommando fliegt zum nächsten.

Vulkanplanet

Mission 5

Harte Nüsse

Es fängt wieder klein an: Neun Sektoren sind zu „befreien“. Die Position des Forts ist diesmal der mittlere Sektor im Osten. Ein Kriegertrupp wird umgehend nach Norden geschickt, um dort das Geschütz und den Panzer zu besetzen. Der Panzer und der einzelne Krieger wandern in den Sektor oben rechts, wohin auch schon ein Psychotrupp unterwegs ist. Der zweite Kriegertrupp besetzt südwestlich vom Fort den Panzer, um dann den mittleren Sektor unten einzunehmen.

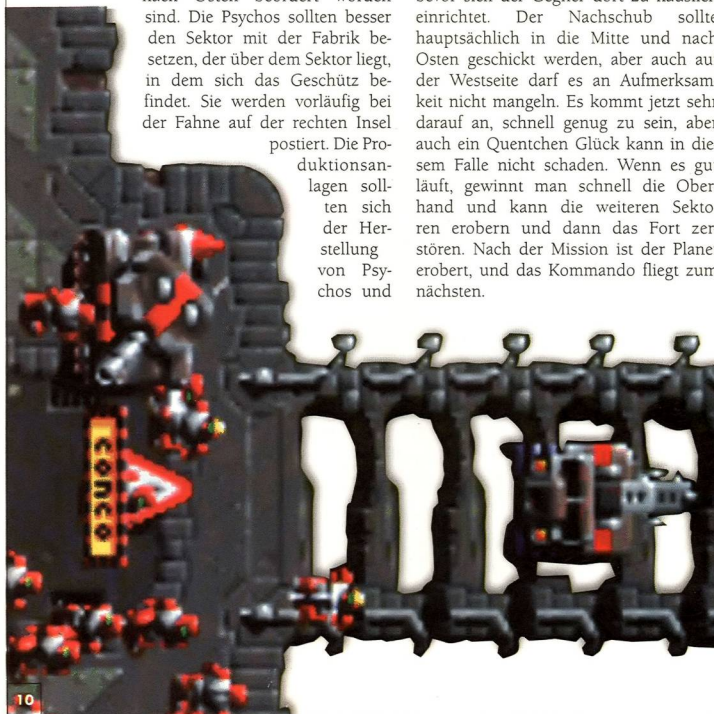


Mit so einer Truppe läßt sich schon etwas bewegen.

Der verbleibende Psychotrupp besetzt das Feld südlich vom Hauptquartier, übernimmt dann den Jeep unten in der Ecke und wird zu Verstärkung nach Westen in dem mittleren Sektor unten geschickt. Die Produktionen sollten im Fort und in den Fahrzeugfabriken auf leichte Panzer gestellt sein, während die Robotfabrik im Süden Kämpfer herstellt und die im Norden Psychos. Jetzt wird der Sektor in der Mitte mit den Truppen aus dem Sektor darunter unter Kontrolle gebracht, wobei der Südsektor aber nicht schutzlos gelassen werden sollte. In der Folgezeit wird zunächst etwas Nachschub produziert, der in erster Linie nach Norden zieht.



Gleich gibt es ein Feuerwerk.



In der Mitte und im Süden sind nicht ganz so viele Einheiten erforderlich. So sollte es gelingen, alle sechs unteren Sektoren zu kontrollieren und zu halten. Sobald dort die Lage gesichert ist und genügend Nachschub zur Verfügung steht, werden die restlichen Sektoren und das gegnerische Fort angegangen.

Mission 6

Schmieriger Bolzen

Diese Karte setzt sich aus zwölf Sektoren zusammen. Die Ausgangsposition befindet sich mittig im Süden. Die Produktion des Forts wird auf leichte Panzer umgestellt, und der Kriegertrupp erbeutet zunächst die Radarstation links. Mit dem dort requirierten Panzer wird der Sektor darüber mit der Fabrik eingenommen, deren Produktion auf Psychos umstellt.



Da wartet ein Schleudersitz darauf, besetzt zu werden.

Ein Psychotrupp wird nach rechts entsandt, nimmt dort die Fabrik ein und geht gleich nach oben weiter, um dort das Geschütz einzunehmen. Beide Fabriken sollten leichte Panzer produzieren. Der verbleibende Psychotrupp und der leichte Panzer besetzen das Feld über dem eigenen Fort. Die Fabrik sollte dort Kämpfer herstellen. Anschließend gehen Panzer und Psychos unter der Fabrik in Stellung. Von oben kommen jetzt vermutlich zwei Feindpanzer; der eine schießt sich wahrscheinlich durch den Fels links. Diesen Naturverschmutzer knöpfen sich der Panzer und der Kriegertrupp aus dem linken Feld vor. Wenn diese weit genug herangekommen sind, greifen die unter der Fabrik in Stellung gegangenen Einheiten ebenfalls diesen Panzer an. Wenn der Panzer zerstört ist, geht es dem zweiten an die Metallplatten.

Ein Panzer geht jetzt im linken Sektor bei der Fahne in Stellung, der andere Panzer bleibt in der Mitte. Dann wird der Nachschub zur Verteidigung dieses Sektors konzentriert. Auf der rechten Seite besteht eventuell die Möglichkeit, noch

einen Sektor einnehmen, der zwar strategisch unwichtig ist, aber einen Zeitgewinn darstellt, selbst wenn er wieder verloren gehen sollte - immerhin muß der Gegner Mühe darauf verwenden, die dann an anderer Stelle fehlt.

Wenn in der Mitte zwei bis drei Panzer zur Verfügung stehen, kann der Sektor darüber angegriffen werden. Anschließend gehen die Truppen südwestlich unter der Fahne bei der Straße in Stellung, um möglicherweise durchbrechende Feindeinheiten abzuwehren.

Im Osten werden zwei leichte Panzer eigens für die Aufgabe abgestellt, den nördlichen Sektor endgültig zu erobern. Jetzt werden wieder ein paar Truppen konzentriert, um schließlich links die Fabrik einzunehmen.

Die oberen drei Sektoren sollten nun kein Problem mehr sein und sind bald darauf befreit.



Immer in die Vollen.

Mission 7

Feuerwerk

Das Schlachtfeld umfaßt zehn Sektoren. Das heimatliche Fort befindet sich im Süden im mittleren Sektor, die Produktion wird auf leichte Panzer eingerichtet. Der bereits vorhandene leichte



Wenn keine Großmacht anrückt, ist das sicher genug.

Panzer und die Kämpfer werden in die beiden mittleren Sektoren entsandt; der dort wartende leichte Panzer des Gegners sollte mit dieser Übermacht zerstört werden können.

Die Psychos im Westen erobern den westlichen Sektor und besetzen dann den weiter nördlich stehenden Panzer, um damit die Fabrik links in der Mitte zu zerstören. Diese kann ohnehin nicht gehalten werden, und bevor sie in die Hand des Feindes fällt... Der Panzer wird danach zur Verstärkung in die Mitte gezogen.

Die Produktionsanlage der unteren Fabrik sollte zunächst einen Jeep herstellen und anschließend mittlere Panzer fertigen. Die Psychos rechts nehmen die östliche Fabrik samt mittlerem Panzer ein, um damit in der Folgezeit den Sektor darüber zu erobern. Beide Produktionsanlagen können auf Kämpfer gestellt werden. Der mittlere Panzer ist am besten in der Mitte des Geländes zu gebrauchen, denn dort greift der Feind massiv an. Unter Umständen nähert sich aus dem Westen ein Panzer dem Fort. Falls dieser allein operiert, werden die Geschütze des Forts ohne weitere Hilfe mit ihm fertig.



Da braut sich was zusammen.

Der zuvor verlassene Sektor im Westen kann durch die neu gebaute Einheit zurückerobert werden. Die mittleren Sektoren sind unbedingt zu halten. Wenn das gelingt, sorgt der Produktionsüberschuß für gute Karten beim letztem entscheidendem Angriff auf die übrigen Sektoren und das gegnerische Hauptquartier.



Level 8

Schmelztiegel

Das eigene Fort befindet sich mittig im Süden des zwölf Sektoren umfassenden Terrains. Die Fortproduktion sollte sofort auf leichte Panzer umgestellt werden. Dann wird ein Psychotrupp nach links entsandt, um die Fabrik einzunehmen, deren Produktion auf mittlere Panzer gestellt wird. Die Psychos gehen nach oben und nehmen Panzer und Geschütz in Besitz. Danach marschieren sie weiter nach Norden und zerstören die Brücke, bevor die Einheiten zur Mitte gezogen werden. Dort führen ein Psychotrupp und die Gruppe Kämpfer den ersten Angriff. Der Jeep wird eingesackt, und dann geht es weiter gen Norden. Sowohl im Osten als auch im Westen befinden sich je ein Geschütz, die zu besetzen sind; bei dem östlichen Kugel-

nicht mehr ausreichend verteidigen kann. Jetzt

ist es einfach, mit dem leichten Panzer dorthin vorzurücken und den Sektor einzunehmen.

Nun müssen die eroberten Sektoren erst einmal gegen die wütenden Angriffe der 'Blauen' verteidigt werden. Gegen die gefährlichen Feindgeschütze werden anschließend am besten Schützen eingesetzt, denn ihre Reichweite übertrifft die der Geschütze um eine Kleinigkeit. Leider neigen die Schützen dazu, sich den Stellungen ein wenig zu stark zu nähern, wenn sie aus der fürsorglichen Obhut entlassen werden. Hier bedarf es also einer gewissen Kontrolle, damit die Jungs nicht einfach so zersiebt werden. Die restliche Produktion wird nun auf mittlere Panzer, Kämpfer und Schützen

ausgerichtet. Wenn erst einmal genügend Nachschub vorhanden ist, stellt die Übernahme des Gebietes nur noch eine Formsache dar.

Der Eisplanet

Mission 9

Schlüpfzig und gut

In dieser lauschigen Gegend sind zehn eisige Sektoren unter Kontrolle zu bringen. Ein Psychotrupp wird sogleich nach Westen geschickt, um dort den Panzer in Besitz zu nehmen. Einer der verbleibenden Psychos nimmt das Geschütz über der Fabrik ein und einer kümmert sich um den verlassenen Jeep, den er erreicht, wenn er rechts der Straße nach Norden folgt. Der Panzer begibt sich derweil links auf die Straße Richtung Norden, überquert die Brücke und zerstört sie anschließend. Nicht anders ergeht es der Brücke weiter rechts, natürlich erst, nachdem der Panzer auch diese überquert hat. Da der Feind sich trotzdem nicht davon abhalten lassen will, in diesen Bereich vorzudringen, werden die dafür eingesetzten Infanteristen leichte Beute, sobald sie versuchen, die Flüsse schwimmend oder wadend zu durchqueren.

Die Psychos rechts besetzen die beiden mittleren Sektoren. Die Kämpfer sollten aber nicht die Geschütze besetzen, denn dafür sind die Psychos besser geeignet. Sodann zerstören die Kämpfer die Brücke rechts, der mittlere Panzer die Brücke

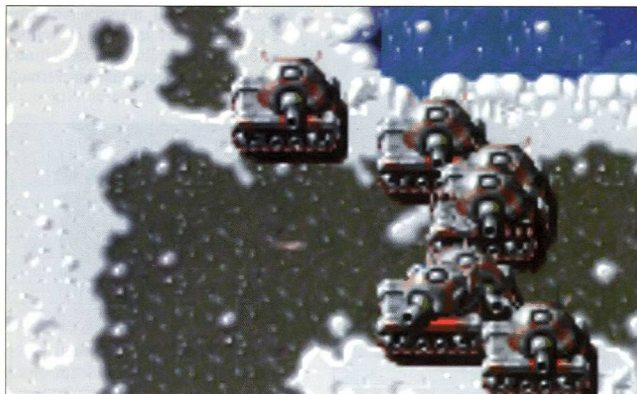


Einsteilen alles im Griff.

spucker dürfte sich das schwierig gestalten. Der verbleibende Psychotrupp macht sich daran, links die Fabrik einzunehmen und anschließend den Panzer und das Geschütz darüber zu besetzen. Dieses gilt es zunächst zu verteidigen, weshalb die Truppen dort in Stellung gehen, bis der Gegner durch die hoffentlich mißlungenen Attacken geschwächt ist und den nördlichen Sektor

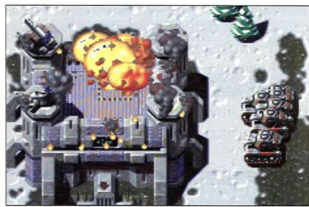


Auf geht's zum nächsten Planeten.



Erdrückende Übermacht

oben. Jetzt ist nur noch die Straße in der Mitte benutzbar, die mit allen Mitteln verteidigt wird. Die Produktionsanlagen sollten anfangs leichte und dann mittlere Panzer und Kämpfer herstellen, später Schützen für die Bekämpfung der Feindgeschütze. Wenn die ersten Schützen fertig sind, sollten die Geschütze im linken, mittleren Sektor ausgeschaltet werden, der anschließend besetzt wird. Wenn das geschafft ist, werden mittlere Panzer zu einer kleinen Streitmacht zusammengezogen und kümmern sich um das gegnerische Hauptquartier.



Horridoh!

Mission 10

Die Mauer

Die eisig schöne Landschaft ist in elf Sektoren unterteilt. Vom eigenen Hauptquartier aus wird ein Psychotrupp nach Osten befehligt, wo er sich des leichten Panzers annimmt, um dann im Nordosten die Fahne mitsamt Geschütz einzunehmen. Neben dem Geschütz geht auch der Panzer in Stellung. Eine Kämpfer- und eine Psychoeinheit werden schnellstens in die Mitte beordert. Die Kämpfer nehmen dabei die Fahne bei der Radarstation mit, während die Psychos die Geschütze in der Mitte beset-

zen. Die restlichen Truppen und der mittlere Panzer werden nach Nordwesten dirigiert, besetzen dort das Geschütz, brechen dann durch die Felsen und nehmen die Fabrik ein. Diese Stellungen sind unbedingt zu halten.



Der Fluß erschwert den Vormarsch.

Auf der rechten Seite bricht unter Umständen ein mittlerer Panzer durch. Dieser sollte nur dann angegriffen werden, wenn die Truppen dort schon verstärkt worden sind. Ansonsten fährt er ungehindert bis zum Fort, wo in der Zwischenzeit wenigstens ein leichter Panzer zur Verteidigung postiert werden sollte, der zusammen mit dem Fortgeschütz den Angriff abwehrt. In die Mitte werden unterdessen immer wieder Truppen geschickt, um die Stellung zu halten.

Nach rechts sollten so schnell wie möglich weitere Panzer zur Verstärkung anrollen.



Sobald links ein weiterer mittlerer Panzer zur Verstärkung eingetroffen ist, kann der Sektor darüber angegriffen werden.

Im Fort sollen anfangs leichte Panzer gebaut werden, in den anderen Fahrzeugfabriken mittlere Panzer. In den Fabriken können Kämpfer gebaut werden. Wenn jetzt genügend Panzer rechts und links angekommen sind, greifen diese die restlichen Sektoren in einem gleichzeitigen Schlag an.



Erobern! Erobern!

Mission 11

Frostiger Willy

Diesmal sind es nur acht Sektoren, die zu erobern sind. Die Produktion des Forts und der Fabrik wird auf leichte Panzer und Kämpfer gestellt. Der mittlere Panzer wird zur oberen Brücke beordert, um diese zu zerstören. Die beiden Kämpfertrupps nehmen die Fahne bei der Brücke in Gewahrsam.

Die Psychos besetzen unten die leichten Panzer und dann mit dem Panzer die Radarstation. Die Schützen nehmen die Fabrik rechts unten ein, steigen in den BTM und verstärken die Truppen bei der Radarstation. Wenn der Panzer die Brücke zerstört hat, wird er sofort mit dem Kämpfer zur Brücke rechts geschickt. Die entgegenkommenden





Gleich ist es aus!

Feindtruppen werden zerstört, anschließend teilt auch die Brücke deren Schicksal. Unten kommt von links ein leichter Panzer, der mit den verfügbaren Truppen zerstört wird, bevor diese die Fabrik links einnehmen. Der Sektor links, der noch in Feindeshand ist, müßte auch ohne größere Probleme erobert werden können. Feindangriffe kommen jetzt fast nur noch von rechts oder durch das Wasser mit Infanterie.



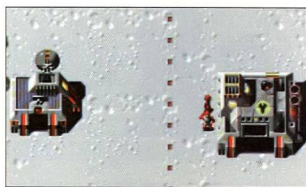
Da muß irgendwo ein Nest sein.

Von der Fabrik oben links kommen nur sporadische Angriffe. Die Produktionsanlagen sind anfangs auf leichte Panzer und Kämpfer eingerichtet, später empfehlen sich mittlere Panzer. Wenn genügend Panzer zur Verfügung stehen, kann die Fabrik links eingenommen und schließlich das Fort angegriffen werden.

Mission 12

Heavy Metal

Jawohl, noch diese zwölf Sektoren, und der Eisklumpen ist in roter Hand! Die beiden Kämpfeinheiten nehmen den Sektor oben mit der Radarstation ein. Ein Psychotrupp geht zum mittleren Panzer im Nordwesten und weiter zur Fabrik darüber.



Werkstatt und Radarstation müssen unbedingt gehalten werden.

Der andere Psychotrupp nimmt sich den Sektor links neben dem Hauptquartier vor und geht dann in den Sektor darüber. Die Psychos rechts marschieren zum leichten Panzer im Nordosten und nehmen dann den Sektor mit Fabrik und Radarstation ein. Die verbliebenen Psychos gehen weiter nach rechts, nehmen

den Sektor ein und marschieren dann nach Norden. Jetzt müssen so schnell wie möglich die Fabriken rechts und links über dem Hauptquartier vernichtet werden.



Rauchende Ruinen...

Daneben ist zeitlich eventuell auch noch ein Vorstoß zur Fabrik im Nordosten drin. Auch diese wird in einem solchen Glücksfall zerstört. Die restlichen eroberten Bereiche müssen ver-



Commander Zed ist zufrieden.

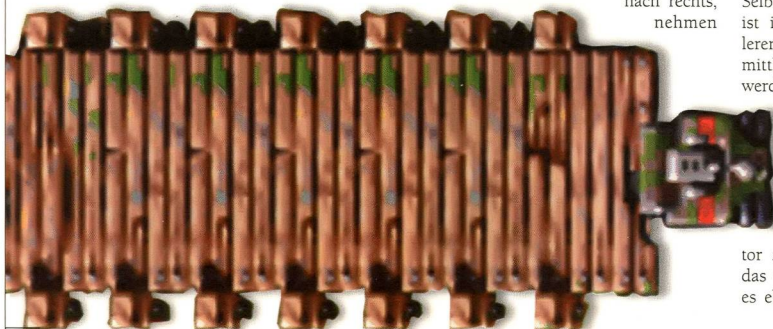
teidigt werden, bis ein ausreichendes Kontingent zur Verfügung steht. Für die Verteidigung sind besonders die starken Howitzer-Geschütze geeignet. Nach erfolgreicher Abwehrschlacht wird es Zeit für den entscheidenden Schlag: Die Produktion wird auf Kämpfer und Psychos umgestellt und in den Fahrzeugfabriken erst auf leichte Panzer, dann auf mittlere. Unten rechts können später auch schwere Panzer gebaut werden.

Dschungelplanet

Mission 13

Heiß und feucht

Selbst der unübersichtliche Dschungel ist in zwölf Sektoren unterteilt. Zuerst wird im Fort die Produktion auf mittlere Panzer umdisponiert, dann werden die Kämpfer zur Fahne nach Norden entsandt. Die dortige Fabrik soll künftig Kämpfer produzieren. Die Laser- und Schützeinheiten besetzen inzwischen rechts den mittleren Panzer und ziehen mitsamt dem erbeuteten Kriegsgeschütz nach Norden, um den Sektor zu erobern. Die Schützen nehmen das Geschütz unter Feuer und besetzen es ebenfalls. Jetzt wird der Panzer zum



Geschütz gebracht, während die Schützen- und Lasertruppen bei der Fahne darunter in Stellung gehen. Oben wird die Produktion auf Haubitze und unten auf Laser gestellt. Die Psychos und der mittlere Panzer werden zum leichten Panzer ganz links beordert. Auf dem Weg dorthin nehmen sie die beiden Fabriken und das Geschütz ein und schließen sich mit den anderen Einheiten zusammen, um mit vereinten Kräften den Sektor darüber unter Kontrolle zu bringen. In den Fabriken werden inzwischen Psychos und je ein leichter Panzer gebaut. Anschließend kann die Produktion auf mittlere Panzer umgestellt werden. Im Westen werden die Panzer nach ersten Kämpfen zur Reparatur gebracht. Wenn die Haubitze fertig ist, wird sie bei der Fahne aufgestellt. Die Truppen werden jetzt überall mit Nachschub verstärkt, wobei ganz rechts erst einmal weitere Kämpfer ausreichen. Wenn ausreichend Truppen vorhanden sind, können die letzten Sektoren eingenommen werden.



Weg damit!

Mission 14

Restaurierung

Die große Karte umfaßt 14 Sektoren. Die Produktion im Fort wird auf leichte Panzer umgestellt. Die Psychos und Kämpfer rechts nehmen Fabrik, Radarstation und das Geschütz ein, um dann über den Fluß zu gehen und dort auch die Fabrik zu erobern.



Die Brücke am Kwai?



im Osten einige

Angriffe abgewehrt werden. Unter

Umständen geht der mittlere Sektor zwischenzeitlich verloren und muß wieder zurückerobert werden. Wenn im Osten ein oder zwei Panzer verfügbar sind, wenden sich die Truppen nach Norden, nehmen den Sektor rechts darüber ein und zerstören die Werkstatt. Jetzt ist die Position ausreichend gefestigt, so daß in aller Ruhe das Eintreffen des Nachschubs abgewartet werden kann, um dann dem Gegner nach und nach den Rest zu geben.



Panzerparade

Mission 15

Sumpffieber

14 Sektoren umfaßt diese Dschungelhölle. Der mittlere Panzer bleibt zum Schutz beim Fort, dessen Produktion auf leichte Panzer gestellt wird. Jeder Versuch des Gegners, die obere Brücke zu reparieren, muß vereitelt werden. Der Jeep und ein Psychotrupp erobern beide Sektoren rechts und gehen bei dem Geschütz in Stellung.



Die sollen nur kommen...

dort das Geschütz und die Fahne zu erobern. Die Kämpfer und der leichte Panzer werden zum oberen Geschütz geschickt, während der leichte Panzer weiter zur Fahrzeugfabrik beordert wird und sie zerstört. Der schwere Panzer nimmt die Fabrik in der Mitte ein und geht dann beim Geschütz in Stellung. In der Fahrzeugfabrik sollte man anfangs leichte Panzer herstellen und später mittlere Panzer. In den Infanteriefabriken werden unterdessen Laser- und Psychotrups gefertigt. Jetzt müssen in der Mitte und



Die Fabrik ist stillgelegt.

Ein Psychotrupp wird rechts zum mittleren Panzer geschickt und nimmt daneben den Sektor ein. Die letzte Psychoeinheit erobert beide Sektoren rechts und besetzt das Geschütz, den leichten Panzer und den Kran. Der Kran repariert die Brücke rechts vom Fort, wo der schwere Panzer schon warten sollte, um sofort nach Osten geschickt zu werden. Dort werden mit dem leichten Panzer die blauen Truppen zer schlagen und dieser anschließend bei der Werkstatt in Stellung gebracht.

Der Kran repariert jetzt die Brücke bei der Werkstatt, damit der mittlere Panzer zu den Truppen stoßen kann. Anfangs sollten leichte, dann mittlere Panzer und anschließend Laser- und Kämpfer-einheiten hergestellt werden. Rechts zerstört man bei Gelegenheit die beiden Infanteriefabriken.

Wenn diese Stellung so gehalten und dabei die Absicherung des Forts nicht vernachlässigt wird, sollte es kein Problem mehr sein, nach und nach die anderen Sektoren zu erobern und das Fort des Gegners zu zerstören.

selben Seite beordert, anschließend zur Fabrik im Sektor darüber. Hier werden künftig Laser und leichte Panzer hergestellt. Der mittlere Panzer und die Kämpfer passieren die Brücke rechts in der Mitte und nehmen dort den Sektor ein. Die Psychos aus dem Süden verstärken dort die Truppen. In der Fabrik wird nun ein Jeep produziert, nachfolgend leichte Panzer. Die Psychos rechts nehmen den Sektor mit der Fabrik und der Werkstatt ein, um dann darüber den Sektor mit dem Geschütz zu erobern. Die Schützen begeben sich zum Gatlinggeschütz im Nordosten und nehmen es unter ihre Fittiche. Wenn schon Feindtruppen anwesend sind, müssen sich die Schützen langsam herantasten und die Besatzer aus der Ferne erledigen.



Panzer-Power

Das sollte geschehen sein, noch bevor die dortige Fabrik etwas herstellen kann. Nach dem ersten nagelneu aus dem Hallentor rollenden Jeep widmet sich die Fabrik der Herstellung leichter Panzer. In den Infanteriefabriken unten werden inzwischen Kämpfer und Psychos gebastelt. Der schwere Panzer hat auch die schwerste Aufgabe: Er fährt in der Mitte hoch, nimmt

den ersten Sektor ein und wartet auf den schweren Feindpanzer. Sollte es dem Kommandeur jetzt gar zu mulmig werden, speichert er sicherheitshalber vorher ab, denn jetzt wird es brenzlig. Bei diesem Kampf kann etwas Glück nicht schaden, denn geht er verloren, sinken die Chancen auf den Sieg. Eventuell stößt nach erfolgreicher Erledigung des „schweren Blauen“ noch ein mittlerer Panzer nach, der aber auch rechts auftauchen kann. Dieser Kampf darf nur dann verloren gehen, wenn die Fabriken bereits einen leichten Panzer produziert haben, der den durchbrechenden Gegner gemeinsam mit den Fortgeschützen aufhält. Wenn die Angriffe in der Mitte und in den östlichen Randbezirken abgeschlagen sind, können die zwischenzeitlich möglicherweise verlorengegangenen Sektoren wieder eingenommen werden. Nun wird die Produktion auf mittlere Panzer umgestellt; mit dem versammelten Nachschub können die verbliebenen Sektoren allmählich besetzt werden, bevor es dem gegnerischen Hauptquartier an die Dachsparren geht.



Gefährliche Ecke.

Mission 16

Leichte Brigade

15 krokodilverseuchte Sektoren stehen noch zwischen der „Roten Armee“ und der Eroberung des Planeten. Nachdem die Produktion im Fort auf leichte Panzer umgestellt ist, werden die Psychos rechts zur Fabrik auf der-

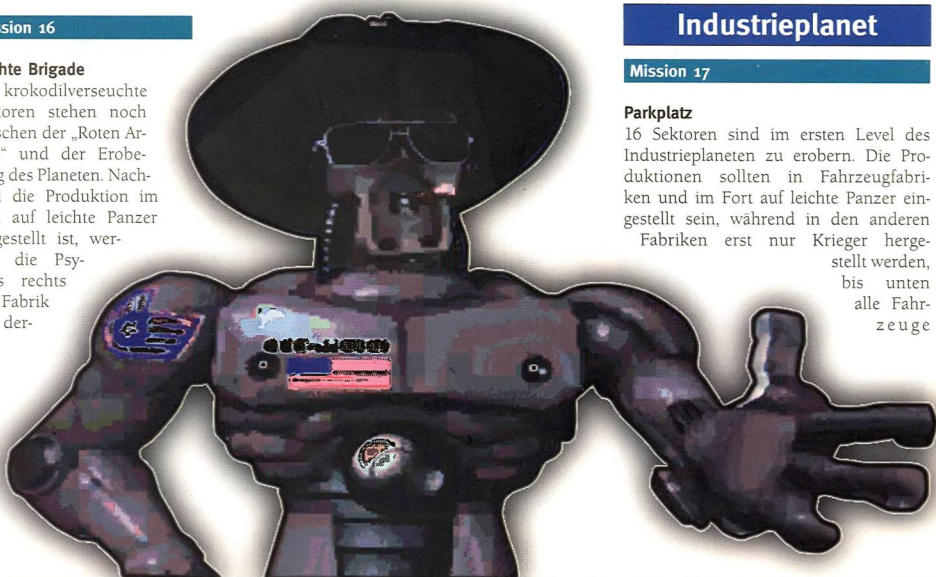
Industriepланet

Mission 17

Parkplatz

16 Sektoren sind im ersten Level des Industrieplaneten zu erobern. Die Produktionen sollten in Fahrzeugfabriken und im Fort auf leichte Panzer eingestellt sein, während in den anderen

Fabriken erst nur Krieger hergestellt werden, bis unten alle Fahrzeuge





Ein komplettes Team, fehlt nur noch der Torwart.

besetzt sind. Als erstes erobern die Schützen das Geschütz bei der Brücke in der Mitte und gehen dann nach unten, um einen leichten Panzer und einen Jeep zu „organisieren“. Der untere mittlere Panzer fährt zum Geschütz, die beiden leichten Panzer und der zweite mittlere Panzer fahren zuerst nach links auf die Straße und sammeln sich dort, um dann oben bei der Fahne in Stellung zu gehen. Der entgegenkommende mittlere Panzer sollte ohne Verluste zerstört werden können. Der Jeep nimmt zuerst den Sektor im Nordwesten ein und dann die beiden Sektoren unter dem Fort, bevor er die Einheiten beim Geschütz unterstützt. Der leichte Panzer unten fährt nach Süden, nimmt die Fahne ein und vereitelt jeden Versuch, eine der Brücken zu reparieren. Der Jeep verstärkt die Truppen beim Geschütz. Sobald die ersten Krieger fertig sind, besetzen sie unten die Fahrzeuge und den letzten Sektor im Südosten. Der schwere Panzer und der mobile Raketenwerfer werden zum Geschütz befehligt, ein leichter Pan-



Das Duo wird gleich zu Altmittel.

zer bleibt unten, um mit dem anderen Übergriffe von Infanteristen zu vereiteln. Die anderen Panzer werden dort eingesetzt, wo sie gebraucht werden (meistens hoch im Norden). Wenn alles gut gelaufen ist, werden alle Stellungen gehalten, und es entsteht ein Übergewicht an Truppen, das sich im weiteren Verlauf des Spiels auch nicht mehr ändert. Jetzt sollte die Produktion auf mittlere Panzer, Kämpfer und Laser umgestellt werden.

Wenn im Süden ausreichend Infanterie zur Verfügung steht, sollte sie über den Fluß beordert werden und die unteren beiden Sektoren im Osten erobern. Danach werden die beiden Sektoren jenseits der Brücken eingenommen. Der Rest ist dann ein Kinderspiel.

Mission 18

Brückenspiel

Langsam nähert sich die große Schlacht der Entscheidung, aber diese 14 Sektoren müssen erst bewältigt werden. Die Fortproduktion wird auf Haubitzen gestellt und die der Fabrik auf Laser. Der leichte Panzer, die Laser- und die Psychoeinheit gehen rechts die Straße nach Süden, nehmen den Kran und auch gleich den Sektor ein. Der Kran wird zum Fort geschickt, dann nehmen die beiden Abordnungen die zwei Sektoren im Osten ein und gehen beim Geschütz in Stellung. In den Fabriken werden Psychos, Kämpfer und leichte Panzer (später mittlere) hergestellt.



Diese Stellung ist nicht so leicht zu knacken.

Der leichte und der schwere Panzer werden mit den Psychos und den Schützen nach Südwesten zur Brücke komman-

diert und nehmen den Sektor und den Kran ein. Der Kran repariert nun die Brücke, dann werden alle Einheiten zum Geschütz in den Sektor im Südwesten geschickt. Dort wartet man den Angriff eines schweren und eines leichten Panzers ab und nimmt den Sektor darüber ein. Wenn es zu lange dauert, bis der schwere Panzer eintrifft, müssen ihm die Einheiten ein wenig entgegenkommen. Der eigene schwere Panzer muß den Kampf überstehen, denn er wird noch dringend gebraucht. Rechts greift ein mittlerer Panzer an, was aber kein Problem sein sollte. In der Mitte werden für die Verteidigung der Brücken rechts



Eine unwiderstehliche Truppe.

und links je eine Haubitze hergestellt, die jeden Versuch vereiteln, die Brücken zu reparieren. Die Brücke in der Mitte ist in Reichweite der Forthaubitze. Auch sollten in der Mitte schnell einige Infanterieeinheiten zur Verteidigung zur Stelle sein. In der Fabrik im Südwesten läuft die Psycho-Produktion, während sich die Fahrzeugfabrik auf mittlere oder schwere Panzer spezialisiert. Jetzt tasten sich die ausreichend verstärkten Kampfverbände links und rechts langsam Sektor für Sektor vor.

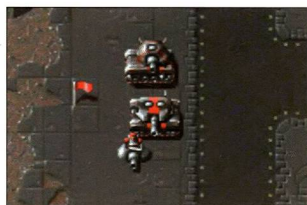


Später kann eine Brücke in der Mitte repariert werden, um den Angriff auf das gegnerische Fort zu beschleunigen.

Mission 19

Verwüstung

Langsam geht es in die heiße Phase. 16 Sektoren gilt es zu erobern. Die Produktion im Fort wird sofort auf mittlere Panzer gestellt. Der leichte und der mittlere Panzer kümmern sich gemeinsam mit den Schützen um die zwei Sektoren im Südosten und beschlagnahmen den leichten Panzer. Diese Einheiten wenden sich bei der Radarstation



Der Sektor ist gesichert.

nach Nordwesten und okkupieren den Sektor samt Geschütz. Die Produktion wird in der unteren Fahrzeugfabrik auf mittlere Panzer, später auf schwere Panzer, und in den anderen auf Haubitzen gestellt.

In der Infanteriefabrik werden zuerst ein Geschütz und dann Psychos angefertigt. Das Geschütz kommt an die Fahne – sicher ist sicher. Die Kämpfer marschieren nach Nordosten und nehmen Geschütz und leichten Panzer in Besitz. Hier produzieren die „Roten“ künftig



Wer blau ist, hat auch eine Fahne.

Lasertrupps. Der schwere Panzer und der Lasertrupp setzen sich in Marsch nach Norden, nehmen zwei Sektoren, den mittleren Panzer und das Geschütz ein. Der Lasertrupp geht weiter nach Norden und besetzt dort Geschütz und Sektor. Die Fahrzeugfabrik baut jetzt mittlere Panzer und die Fabrik im Norden Psychos. Jetzt sind vermutlich einige Angriffe im Norden und im Osten abzuwehren. Wenn das geschafft ist und mittlerweile frische Truppen eingetroffen sind, werden nach und nach die anderen Sektoren erobert.

Mission 20

Z Auf geht's! Die letzten 16 Sektoren sind zu erobern – und die haben es noch mal in sich. Die Fortproduktion wird sofort auf mittlere Panzer gestellt. Die Psychos rechts nehmen den mittleren Panzer im Osten und den Kran in ihren Besitz und reparieren die Brücke. Dann wird die Brücke im Südosten eingegraben. Fortan ist sehr darauf zu achten, daß die 'Blauen' nicht eine der beiden Brücken in diesem Sektor reparieren. In den Fabriken werden leichte Panzer und Kämpfer zusammengeschaubt. Die Schützen und ein leichter Panzer be-

wegen sich nach Norden, nehmen dort den mobilen Raketenwerfer samt Sektor ein, um dann im Nordwesten den schweren Panzer samt Sektor zu erbeuten.

Der schwere Panzer und der mobile Raketenwerfer müssen den Sektor mit der Werkstatt verteidigen. Alle anderen Einheiten fahren zum Sektor im Süden, wohin der schwere Panzer und der Raketenwerfer später nachgezogen werden, und



Gleich ist es vollbracht.

lassen sich auf ein erstes Gefecht ein, um sich dann bis zum Fort zurückzuziehen. Dort wehren die hoffentlich gerade fertig gewordenen Fahrzeuge den schweren Panzer und den mobilen Raketenwerfer des Feindes ab und erobern die verlorenen Sektoren zurück.

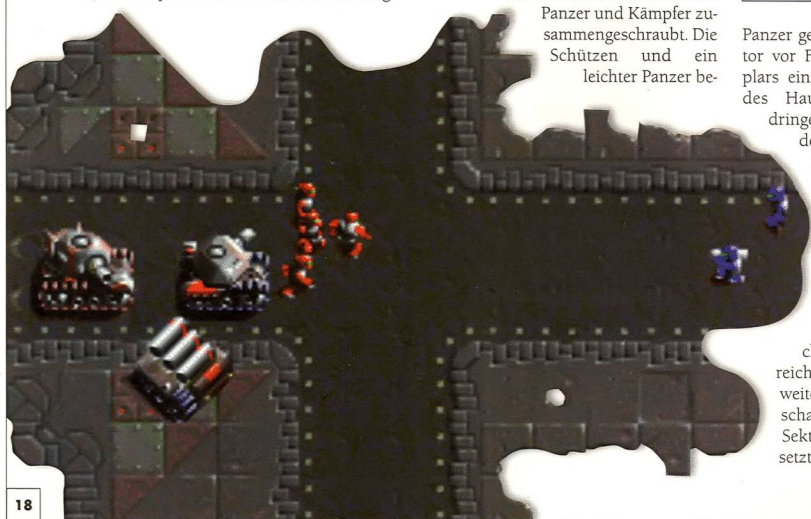
Die Produktionsanlagen in den anderen Fabriken sollten anfangs leichte Panzer und Laser anfertigen. Ganz oben im Nordosten in der Fahrzeugfabrik haben die Blauen mit etwas Glück auf schwere



Eine echt heiße Kiste.

Panzer gesetzt. Es ist ratsam, diesen Sektor vor Fertigstellung des ersten Exemplars einzunehmen. Im Sektor westlich des Hauptquartiers sollte das Eindringen feindlicher Einheiten auf jeden Fall verhindert werden.

Die Kämpfer im Osten können sich darum kümmern, indem sie die Brücke immer wieder sprengen, wenn der Gegner diese instandgesetzt hat. Es ist sehr schwierig, die Oberhand zu gewinnen, weshalb es anzuraten ist, vor wichtigen Gefechten zu speichern und, sofern diese erfolgreich beendet worden sind, ein weiteres Mal. Wenn das endlich geschafft ist, können die anderen Sektoren langsam, aber sicher besetzt werden.



WARCRAFT II – EXPANSION SET



Menschen vs. Orcs: 1. Akt – Eine Zeit für Helden

I. Allerias Reise

Nachdem Alleria, die Elfenkönigin, befreit ist, stellen sich vorne die Ritter und Soldaten, dahinter die Bogenschützen auf. Des öfteren läuft Alleria vorne mit, da sie eine enorme Weitsicht hat und deshalb wunderbar aufklären kann. Sie muß diese Befreiungsaktion jedoch un-



Die Schlacht kann beginnen...

bedingt überleben. Es empfiehlt sich, sich westlich zu orientieren, die Steinschleudern scheinen nämlich einzig und allein Alleria als Ziel gewählt zu haben. Bald ist der Weg durch das Gebirge gefunden. Im Süden kämpfen einige Grunzer mit den eigenen Rittersleuten. In der Nähe eines Hofes wird der Soldnerhauptmann Danath befreit. Als Spähtruppe marschiert auf dem Weg in den hohen Norden ein Soldat vorneweg. Plötzlich schlägt ein Todesritter zu; hat er jedoch seinen Todesmantel an dem Spähtruppe verbraucht, hetzen ihn die übrigen Soldaten bis zum bitteren Ende. Das Dorf im Norden ist eine Falle, deshalb sollte vorab nur ein Hof befreit werden. Der anschließende Kampf mit den Ogern ist hart, aber gerecht. Alleria nimmt sich dank ihrer Reichweite des orcschen Kampfpottes an, der im Fluß auf seinen hinterhältigen Einsatz wartet. Der befreite Arbeiter macht sich daran, Holz zu hacken, denn das

wird noch dringend gebraucht. Auf der anderen Seite des Gebirges warten ein weiteres Dorf und leider ein paar Oger. Nachdem die Ballista befreit wurde, ackern auch die beiden neuen Arbeiter beim Holzhacken um die Wette. Im Hafen wird eine Fähre gebaut, die Alleria, Danath, die Ballista und drei weitere Soldaten zum anderen Flußufer bringt. Nach einem kurzen, aber heftigen Handgemenge wird Turalyon befreit. Schließlich setzt die Fähre die eigene Truppe auf der anderen Seite des Gebirges ab. Die bewachte Ballista nimmt sich dort die beiden Wachtürme vor, dann eilen die drei Helden Alleria, Danath und Turalyon zum Leuchtkreis.



Gleich lockt das Weib...

II. Die Schlacht um Nethergarde

Nachdem sich die Orcs ausgetobt haben, erkundet der Flugapparat die Region im Nordwesten, wo er einen bewachten Durchgang findet. Im Schutze der anderen Krieger eilen die Arbeiter in die Mitte der Truppe. Danach geht es in Richtung Nordwesten, linksseitig an einem großen Waldgebiet vorbei. Drei rote Oger bleiben dabei auf der Strecke – Hauptsache, die Ballista bleibt ohne Schaden und Danath am Leben. Am Berg, links neben dem Durchlaß, bauen sich die Soldaten und die Bogenschützen auf. Die Ballista fährt dahinter bis an das Gebirge heran und schießt auf den nächstgelegenen Turm. Das ruft natürlich die gegnerische Bodenmannschaft auf den Plan, aber das war gewollt. Jetzt kann die Pfeilschleuder auch den zweiten Turm ausschalten. Der Flugapparat flattert mißtraulich weiter gen Norden, wo sich die Kaserne der roten



Stellung halten, die Ballista legt los.

Orcs befindet. Natürlich stehen auch wieder zwei Wachtürme in der Nähe. Ballista und Soldaten ziehen nach, bis die Reichweite für den vorderen Turm paßt. Aufgeschreckt nähern sich Grunzer und Axtwerfer. Jetzt erweist sich die Aufstellung der eigenen Leute als richtig: Die Bogenschützen in einer Reihe und davor die Soldaten, direkt bei der Ballista. Die eigenen Arbeiter legen sich nun aber mächtig ins Zeug: das Haupthaus, die vier Höfe, das Sägewerk, Kaserne und Wachturm sind die ersten Gebäude. Es dauert auch nicht lange, bis die ersten Drachen auftauchen! Voreilige Todesritter lassen sich gut durch den Flugapparat verschuechen. Nach den ersten Angriffen kann die Stadt aufgebaut und ausgebaut werden. Dabei spielen Türme für die Verteidigung eine entscheidende Rolle. Das nächste Ziel ist die Goldmine im Nordosten. Drei oder vier Ritter, dazu ein paar Bogenschützen müßten reichen, um die Mine vor der Ausbeutung durch die Gegner zu schützen. Die neuen Flugapparate stellen schnell die beiden Hauptstützpunkte (schwarz

und gelb) der Orcs fest. Nacheinander werden diese Stützpunkte ausgeräumt.

III. Der Graben zwischen den Welten

Los geht's. Zuerst werden die vier Türme ausgebaut - der neben dem Eingang als Kanonenturm und die anderen als Wachtürme. Hurtig traben die Arbeiter los, um Gold und Holz abzubauen. Ein Leibeigener baut außerhalb der Stadtmauer im Osten eine Erfinderwerkstatt: Schwerter und Pfeilspitzen werden aufgewertet. Sobald fertiggestellt, erkundet der Flugapparat die nordwestliche Landschaft, wo sich die Orcs ausbreiten. In der Kaserne wird ein Soldat ausgebildet, ein Arbeiter baut einen Reitstall. Die orangefarbenen Orcs kommen schon mal zur Begrüßung und werden prompt abgewiesen. Direkt nach diesem Angriff marschiert ein Trupp mit Ballista im Handgepäck zum roten Brückenkopf. Nach und nach räumt die Ballista-Crew auf, es rücken zwei Arbeiter nach: Der eine baut ein Haupthaus bei der fetten Goldmine, der andere stellt einen Wachturm in den Gebirgspaß. Ein Flugzwerg erkundet das Lager der Orcs (orange).

Eine Pfeilschleuder nimmt einen Turm aufs Korn, schon kommt die ganze orcische Mannschaft angerannt. Gegen die lästigen Drachen werden Magier mit voller Magie und dem Verwandlungsspruch eingesetzt. Stück für Stück offenbart sich die orcische Invasion, also heißt es nicht lange fackeln, sondern ausbilden und angreifen; haben die Orcs zuviel Zeit, rüsten sie zu schnell



Schau mal da unten ... Todesritter.

auf. Kaum ist die neue Küste in Beschlag genommen, entstehen auch schon ein Hafen und eine Gießerei. Ein Öltanker brummt los und baut einen Bohrturm. Wenn dann noch das Öl kommt, sind die Zerstörer und Unterseeboote bald fertig. Die U-Boote suchen gezielt die nervigen Fahren der roten Orcs und schicken diese zu den Fischen. Dafür werden eigene Fahren gebaut und bestückt. Der Warsong-Clan (rot) ist fällig. Indes machen neue Schlachtschiffe schon mal den violetten Orcs das Leben schwer, danach sind die Drachenmacher dran. Schließlich gibt es nur noch das Dunkle Portal - vier Türme und zwei Todesritter sind nun wirklich kein Problem mehr. Der edle Ritter Turalyon muß das Dunkle Portal berühren (auf den Leuchtkreis gehen).

2. Akt – Draenor, die rote Welt

IV. Jenseits des dunklen Portals

Der Ausgang im Westen wird durch sechs Soldaten, drei Bogenschützen und eine Ballista bewacht. Der Greifenreiter fliegt schon mal gen Süden, wo das weiße Dorf



So werden Höfe taktisch gebaut.

markiert ist. Auf dem Weg macht er sich noch über einen Kanonenturm her. Der Rest der Truppe folgt der Luftwaffe. Nach einem heftigen Scharmützel ist das orcische Haupthaus überannt und vernichtet. Sollten oben noch einige Soldaten überlebt haben, dann ziehen sie jetzt zur Stadt. Zur Abwehr entstehen links am Pilzwald Höfe, die vor den aus dem Westen anrückenden Orcs schützen.

Dahinter werden Wachttürme plaziert, ausschließlich Wachttürme, denn bald schon nerven die Drachen. Der Flugapparat findet recht bald zwei vorgeschobene Türme und zwei Oger im Westen. Dieser Vorposten wird genommen. Von da aus geht es weiter zur dahinterliegenden Lichtung, die sich als

vorgeschobener Standort anbietet. Ein Arbeiter rückt nach und baut rechts und links neben dem oberen Eingang einen Wacht- und einen Kanonenturm, dazu kommt eine Kaserne. Im Zuge der anstehenden Aufrüstung werden dort auch eine Erfinderwerkstatt und ein Reitstall, später auch ein Turm der Magier gebaut. Die Goldmine zwischen dem Vorposten und dem eigenen Dorf wird von den Skeletten und dem Dämon befreit und anschließend besetzt. Sprengkommandos schalten die vordersten Türme der roten Orcs aus, so daß ein Trupp aus Rittern und Ballista vorrücken kann. Schließlich fällt zuerst das Haupthaus, dann der Rest. Doch aufgepaßt, östlich des Dorfes gibt es ebenfalls noch turmbewehrte Vorposten mit einigen Oger. Nach dem Ende des roten Dorfes riskieren die Paladine ihren Heiligen Blick und offenbaren im Nordosten die Shadowmoon-Siedlung mit den Drachenhorsten. Zwar stellen sich dem Eroberungszug noch einige Skelette in den Weg, aber die halten nicht lange auf. Vorsichtig nähern sich Paladine, Bogenschützen, Ballistas und Magier von Westen her dem schwarzen Dorf. Die ersten Türme sind für die Ballista noch ein hartes Stück Arbeit. Schließlich baut ein nachgerückter Arbeiter hoch oben in den Ausläufern des Dorfes eine Kaserne. Die Magier passen auf mögliche Drachen auf, während die Infanterie schnellstens die Drachenhorste, die Kaserne und die Festung niedermacht. Stück für Stück wird die Siedlung des Shadowmoon-Clans auseinandergenommen.

V. Das Schattenmeer

Ohne Verzögerung greifen alle verfügbaren Einheiten das orcische Dorf im Süden an. Während ein Ritter die nähere Umgebung aufklärt, zerstören die anderen die Reste der grünen Siedlung und bauen die eigenen Gebäude. Es entstehen gerade neue Höfe, besonders im unteren rechten Eingangsbereich, als auch schon ein Trupp von Soldaten, Rittern, Bogenschützen und Ballista gen Osten zieht. Ziemlich weit entfernt stoßen die Leute auf Ausläufer eines Gebirges und dahinter auf Türme der orangefarbenen Orcs. Im Heimatdorf baut ein Arbeiter inzwischen einen Wachturm. So schnell es geht, wird das Haupthaus zur Hochburg ausgebaut, doch an der Front geht es weiter. Rechts und links neben der Ballista bauen sich die Truppen auf und halten die Stellung. Die Ballista zerstört die Türme, die Angreifer scheitern an der Truppe, die sich nicht ins Dorf locken läßt. Es geht weiter: Nach der Kaserne ist das Haupthaus dran, dann folgen die restlichen orangefarbenen Leute. Nachdem Haupthaus und Kaserne in Schutt und Asche gelegt sind, zieht sich die Truppe schnellstens zur Basis zurück. Die gelben Orcs greifen an. Wenn die Hochburg fertig ausgebaut ist, zieht ein kleiner Trupp Soldaten mit einem Arbeiter zu den Ruinen der orangefarbenen Orcs.

In schneller Reihenfolge werden dort Haupthaus, Kaserne, Türme und ein Hafen in der Bucht gebaut. Dank der Erfinderwerkstatt läßt sich ein Unterseebot bauen. Ein neuer Öltanker läuft



Kanonenturm ohne Chance.



Kein Haupthaus, kein Nachschub.

ebenfalls vom Stapel und errichtet in der Nähe einen Ölbohrurm. Der Flugapparat klärt die Landschaft auf und findet die Position der gelben Orcs. Daraufhin setzt sich das U-Boot in Bewegung, sucht und versenkt die gelbe Fähre. Im Westen haben sich die violetten Orcs dörflisch niedergelassen. Im respektvollen Abstand zur turmbewehrten Küste versenkt das U-Boot ein Schiff nach dem anderen und nimmt sich auch der Gebäude im Wasser an. Eine Infantrieeinheit läßt sich mit einer Fähre zur kleinen Insel links neben der violetten Hauptinsel bringen; die paar Mann Bewachung sind schnell ausgeschaltet. Ein Arbeiter baut sogleich ein Haupthaus und eine Kaserne. Mit Ballista und Magier wird die Hauptinsel rechts sturmreif gemacht. Daraufhin erfolgt die Dezimierung der violetten und, nach guter Vorbereitung durch Schlachtschiffe und U-Boote, der gelben Orcs. Zum Schluß entstehen noch zwei weitere eigene Häfen.

VI. Der Fall von Auchindoun

Der Flugapparat erkundet die gegenüberliegende Küste, wo die roten Orcs hinter einem Gebirge hausen. Sofort werden alle drei Fähren beladen und zusammen mit den Kriegsschiffen in die kleine Bucht an der Küste der roten Orcs geschickt. Die schwer bewachte Ballista arbeitet sich langsam an die Berge heran und zielt auf den linken Turm neben dem Zugang. Der fällige Angriff wird mit allen Mitteln abgewehrt. Schließlich fällt auch der rechte Turm der Orcs – der Weg ist frei, und die eigenen Leute stürmen das rote Dorf. Gleich darauf entstehen Haupthaus, Sägewerk und Höfe, sowie ein Wachturm rechts neben dem Eingang. In der Zwischenzeit haben die Kriegsschiffe ein lohnendes Ziel gefunden: Einen orcschen Ölbohrurm westlich der eigenen Küste. Ohne Nachschub sehen die Orcs schlecht aus. So schnell wie möglich wird in der Bucht ein

Hafen errichtet. Ein Öltanker macht sich schon einmal auf den Weg und baut in der Nähe einen Bohrturm. Im Hafen basteln die Handwerker an einem Zerstörer und einem U-Boot. Wachtürme in der Stadt und zwei am Hafen wehren die nervenden Drachen ab. Der fertige Zerstörer gesellt sich zu den anderen an der besetzten Ölfäche, während das U-Boot vor der eigenen Küste auf die Fähre der grünen Orcs wartet – allerdings verfolgt der Unterseeswerg die Fähre nicht. Spä-



Zerstörer auf Ölfleck, schon hat der Gegner Probleme.

testens beim zweiten oder dritten Besuch wird die Fähre endgültig zu den Fischen geschickt. Schließlich findet die Unterwassereinheit die orangefarbene Fähre im Südwesten und zerstört sie am Landesteg. Der Flugapparat klärt die Landschaft im südlichen Westen auf; dort hat sich der Shadowmoon-Clan (schwarz) verschanzt. Direkt dahinter liegt das Quartier des Bleeding-Hollow-Clan (orange). Die eigene Stadt wird sorgfältig ausgebaut, die Truppe verstärkt. Im Süden baut ein Arbeiter Haupthaus und Wachturm bei der Goldmine, während sich zwei Greifenreiter auf den Weg machen

und unterhalb des Gebirges, in dem sich der schwarze Drachenclan verschanzt hat, ein paar Oger und einen Kanonenturm angreifen. Nach der Vorarbeit bringt eine Fähre die Truppen nacheinander herüber: Zuerst einige Explodiergnome, die den sperrigen Felsen wegsprengen, dann Paladine, Magier und zwei Bal-



Viele Ritter sind der Oger Tod.

3. Akt – Krieg im Schattenmeer

VII. Deathwing

Die gesamte Truppe besteigt die beiden Fähren. Zusammen mit den vier Kriegsschiffen bilden sie einen Konvoi und streben der feindlichen Küste entgegen. Der dort herumlungende Axtwerfer wird von den beiden Zerstörern niedergemacht. Während Khadgar und die Arbeiter im Hintergrund bleiben, prügeln sich die anderen mit den angreifenden Orcs. Alleria, Khadgar und der Paladin sollten den Kampf überleben. Ruckzuck werden die Gefangenen befreit. Träge lassen sich die Arbeiter dazu herab, ein Haupthaus, ausreichend Höfe und ein Sägewerk zu bauen. Doch die Tücken dieser Schlacht werden erst jetzt offenbar:

Es lassen sich weder eine Schmiede, noch eine Kaserne errichten. Also müssen die Leute reichen, die bis dato überlebt haben – und nun kommen auch noch die Drachen und schicken Tod und Verderben in die Gegend. Die Bogenschützen und allen voran die tapfere Alleria überzeugen als Flugabwehr, der Paladin heilt zwischendurch die klaffenden Wunden. Im Sägewerk werden ohne Verzögerung die Pfeilspitzen aufgewertet, während ein Arbeiter inzwischen einen Hafen baut. Das nächste Ziel ist nur mit den Fähren zu erreichen und liegt im Nordosten, weswegen das Unterseeboot die Küste umrundet und dort das Gebiet aufklärt. Die

weißen Orcs haben schon eine kleine hinterhältige Armada aufgebaut und warten. Die Fähren werden beladen und zusammen mit den Schlachtschiffen zur nordöstlichen Küste getrieben. Mit Ach und Krach überleben die Fähren die Seeschlacht und landen. Die Insassen machen sich auf gen Norden, wo die Truppe noch einmal stark dezimiert wird. Zum Glück haben Khadgar, Alleria, wenigstens ein Soldat und der Paladin überlebt. Mit dem heiligen Blick erkundet der Paladin die Gegend – die Gefangenen werden befreit. Kudran erkundet das Gebirge und findet den Drachenhorst mit dem Anführer der Drachenbande, dem fürchterlichen Deathwing. Er lockt den starken Deathwing zu den wartenden Bogenschützen, wo Khadgar den fiesen Feuerspucker mit dem Hemmschuh belegt. Schließlich zerstört Kudran den Drachenhorst, und Deathwing ist Geschichte.

VIII. Kampf an der Küste



Keine Verteidigung ohne Türme.

lista. Dazu kommt ein Arbeiter, der auf feindlichem Gebiet eine Kaserne baut. Von dort aus wird die orangefarbene Siedlung angegriffen und vernichtet. Zum guten Schluß bringt eine Fähre den edlen Paladin Turlyon zum ehemaligen Ausgangspunkt zurück, so daß er dort den Leuchtkreis betreten kann.



Gemeinheit – die eigenen Leute eingesperrt.

Ein Flugapparat erkundet den Nordwesten. Schnell ist die Siedlung des Shattered-Hand-Clans (weiß) ausspioniert. Sofort werden die Fähren beladen, und die Armada setzt sich in Bewegung. Die Kriegsschiffe parken unterhalb der Anlegestelle der Fähren, die wiederum unterhalb des Kanonenturms in sicherer Entfernung stranden.

Ein Demolier-Gnom-Pärchen zerlegt den Kanonenturm. Jetzt rückt die Infanterie nach und blockiert den Eingang. Während die Bogenschützen aus der zweiten Reihe auf die ersten Gebäude schießen, wehren die vorderen Soldaten die angreifenden Orcs ab. Das zweite Explodierpärchen setzt den Wachturm links außer Gefecht, und die Siedlung wird vernichtet. Nun geht die Truppe daran, die üblichen Gebäude zu errichten. Vor den Resten der ehemaligen orcschen Befestigungsmauer entsteht so schnell wie möglich ein Hafen. Ist tatsächlich noch eine Fähre heilgeblieben, so macht eine Gruppe Bogen-

schützen mit einer Ballista einen Landeversuch auf der kleinen gelben Kanonenturmsinsel im Südosten: Der Turm dort muß weg. Ein U-Boot verteidigt inzwischen den Hafen, der wiederum mit einem Wachturm gegen die Drachen geschützt ist.

Eine Ballista zerlegt von der kleinen Insel aus die Fähren der Orcs. Die eigenen Fähren bringen die eigenen Leute auf die Hauptinsel des Laughing-Skull-Clans, wo sich die kampferprobten Leute die östlichste Ecke der violetten Orcs vornehmen. Mit dem Flugapparat in der Vorhut rollt die Truppe das Dorf von hinten auf.



Warcraft 2 Mathematik: Keine Fähre – kein Angriff.

IX. Im Herzen des Bösen

Über die Knochen der ehemaligen Skelette setzen sich die Soldaten und Ritter in Richtung Norden in Bewegung. Dort finden sie vor dem Black-Rock-Gebirge eine Goldmine inmitten eines Pilzwaldes. Die Arbeiter hacken die Mine frei, die Magier stellen sich ganz nah am Gebirge auf, jeweils rechts und links vom Pilzwald. Dank ihrer hervorragenden Sicht entdecken sie von der anderen Seite nahende Todesritter am schnellsten. Ausgestattet mit einem großen Holzvorrat, fangen die Arbeiter an zu bauen. Es entstehen Haupthaus, Sägewerk links, Kaserne und Höfe unten und oben am Pilzwald. Die Höfe werden als Mauersatz gebaut. Direkt hinter den beiden Höfen oben am Wald werden zwei Wachtürme errichtet. Unten am Wald entsteht ein Kanonenturm, gegenüber ein Wachturm. Sobald es geht, wird das Haupthaus zur Hochburg ausgebaut. Eine Erfinder-Werkstatt ist wichtig: Endlich können Flugapparate gebaut werden. Ein Flugzwerg findet hinter dem Gebirge die schwarze Siedlung und bleibt in der Nähe des Todesritter-Tempels stehen. Ein ausgebildetes Explodierpärchen jagt den ersten Turm der Orcs im Osten in die Luft. Zwei weitere Gnome sprengen die Kaserne der weißen Orcs. Eine Gruppe von Rittern und einer Ballista nähert sich dem feindlichen Dorf; obwohl die

Orcs immer wieder locken, bleiben die eigenen Leute standhaft, halten die Stellung und schlagen beim nächsten Besuch wieder zu. Das Dorf des Shattered-Hand-Clans wird vernichtet, die Goldmine im Paß zu eigenen Gunsten ausgebeutet. Ein herbeigerufener Arbeiter baut in der Nähe ein Haupthaus, einen Wachturm und eine Kaserne. Den unteren Zugang zur Mine bewachen zwei Bogenschützen und ein Paladin. Der Flugapparat findet nordöstlich das Lager der roten Orcs mit den Drachenhorsten, wobei sich diesmal die Magier mit ihren Blizzard-Sprüchen außerordentlich nützlich machen.

Nach dem anschließenden Gemetzel wird auch dieses Dorf ein Opfer der Menschen. Im Westen bauen sich Paladine und Bogenschützen vor den Felsen in der Mitte in sicherer Entfernung zu den Türmen auf. Als dritte Reihe gesellen sich mindestens vier Magier hinzu. Zwei Ballista nehmen sich nacheinander die Türme vor. Die Abwehrreihe hält Stellung und schlägt auf die lockenden Oger ein. Nachdem die Türme im wahrsten Sinne des Wortes platt sind, machen die Paladine mit ihrem Exorzismus dem Ober-Todesritter (orange) das Leben schwer. Die Magier pirschen sich einzeln nach vorne und verwandeln die Dämonen in Schafe. Bald darauf liegen alle Runensteine, der Altar der Stürme und die schwarze Festung in Schutt und Asche.



Na, wo sind sie denn?

4. Akt – Stunde der Entscheidung

X. Belagerungszustand

Während die Orcs gegen die Stadtmauern rennen, ziehen sich die beiden Arbeiter oben beim Sägewerk in die Stadt zurück. Von dort aus marschieren sie nach Süden, um in einer Ecke des Pilzwaldes unterhalb der Stadtmauern ein neues Sägewerk zu bauen. Die Helden ziehen zum nördlichen Eingang, während die drei Arbeiter beim Haupthaus Gold holen. Die Waffen der Soldaten werden aufgewertet, neue



Höfe entstehen. Jeweils rechts und links neben dem Eingang des Nordwesttores entsteht ein Wachturm. Das Haupthaus verwandelt sich in ein Schloß; in der Kirche wird der Paladin-Segen ausgebildet, gleichzeitig läuft der Bau eines Magierturms ab. Die Orcs greifen an mindestens zwei Stellen an: Zum einen am Westtor und zum anderen am Nordwesttor. Beide Eingänge sind immer gut bewacht und mit ausreichend Türmen versehen. Die Drachen scheitern am Verwandlungsspruch der Magier und den Wachtürmen, während ein Flugapparat auf anrückende Katapulte und Todesritter achtet. Der Heilige Blick der Paladine ist sein Gold wert: Nach einer Weile sind die Siedlungen des Shattered-Hand-Clans (weiß), des Bonechewer-



Engpässe lassen sich gut verteidigen.



Clans (grün) und des Thunderlord-Clans (violett) ausgiebig ausgekundschaftet. Nach dem nächsten Angriff der weißen Orcs setzt sich ein Trupp Paladine in Bewegung. Ziel ist die nahegelegene Goldmine westlich des Westtores. Ein nachgezogener Arbeiter baut dort pau-

shal einen Wachturm zur Sicherung, während ein weiterer Flugapparat vorsichtig die vorderen Ausläufer des feindlichen Dorfes erkundet. Den Vorposten mit den beiden Ogern und den beiden Türmen nimmt sich zunächst ein Demolier-Gnom vor, der den Pfeilturm zerbröselst.

Schließlich überfällt Kudran die beiden Oger und den Kanonenturm. Vor dem Pilzwald des Dorfes baut ein Arbeiter einen Wachturm und eine Kaserne, was Heerscharen von Ogern anlockt, die alles mühsam aufgebaute wieder zerstampfen. Aber das war's denn auch mit der Reserve des Dorfes, deswegen baut ein neuer Arbeiter wieder eine Kaserne und einen neuen Turm. Einige Paladine schnappen sich die weißen Peons. Ballista rollen heran und ebnen die Türme ein, während die Ritter geduldig auf die anstürmenden Oger warten. Nach und nach wird die weiße Siedlung komplett ausgeradiert. Von da aus geht es weiter nach Norden, zum Dorf des grünen Knochen-schüttler-Clans. Ohne größere Störung baut ein Arbeiter anschließend einen Hafen und eine Gießerei. Jetzt erfolgt der Bau einer Fähre, mit der ein Spähtrupp schon mal übersetzt. Schließlich werden die restlichen Leute nachgeholt und der Thunderlord-Clan hört nach und nach auf zu existieren.

XI. Verrat des Laughing-Skull-Clans

Die Orcs vom Lachenden Totenschädel haben sich doch tatsächlich auf die Seite der Menschen geschlagen. Hoch

oben im Norden wird das Haupthaus des Clans befreit. Mit vereinten Kräften wehrt man im Westen drei aufeinanderfolgende Angriffe ab. Die Peons organisieren Rohstoffe, neue Peons werden ausgebildet und bauen eine Schmiede und an der Angreiferseite zwei Türme. Der linke Wachturm wird direkt an die Riesenpilze gebaut, davor entstehen zwei Höfe. Das Haupthaus erhält so bald wie möglich eine Renovierung zur Hochburg. Dazu kommt eine Zeppelinwerkstatt, denn Aufklärung ist das halbe Überleben. Der fliegende Kobold erkundet zuerst die Gegend im Nordwesten. Ein zweiter Zeppelin überwacht den Zugang zum Sägewerk, das im Süden brachliegt. Zwei Grunzer und ebenso viele Axtwerfer bewachen den hohlen Stamm mit der zackigen Kreissäge. Nach dem Angriff der bösartigen Nachbarn marschiert ein Trupp aus fünf oder sechs Ogern mit Katapult in das erkundete Gebiet. Während mit der Steinschleuder die vordersten Türme auf Korn genommen werden, wehren die Oger die Verteidiger des Dorfes ab – das



Da bleibt kein Stein auf dem anderen.



Verteidigung einer Stadtmauer, oder was davon übrig blieb.

gegerische Dorf wird dem unebenen Erdboden gleichgemacht. Inzwischen aber findet der Zeppelinkobold die Herberge der violetten Orcs im Südwesten. Vorne bilden die eigenen Oger eine geballte Abwehrreihe, dahinter hat sich die Schleuder-Crew aufgebaut. Der menschliche Magier schleicht sich nach vorne und läßt einen Blizzard auf den Turm in der Mitte der drei herniederprasseln. Schließlich verprügelt ein dicker Doppelkopf das langsam anrollende violette Katapult. Nachdem das eigene Katapult die verbliebenen Türme niedergemacht hat und der Altar der Stürme eingeebnet wurde, rauscht der erwartete und dringend benötigte Nachschub an Ogern und Axtwerfern an. Feindliche Grunzer, Oger, Axtwerfer und Todesritter warten zuhause auf kriegerischen Besuch. Zum Glück beherrscht Turalyon Exorzismus. Nach und nach zerfällt das violette Dorf in seine Einzelteile.

XII. Der teuer erkaufte Sieg

Eiligst ziehen sich drei Arbeiter aus der angegriffenen Stadt zurück in die letzte Bastion im Südosten. Dort stehen etliche Türme, Bogenschützen und Ritter zum Empfang der wilden Horde bereit.

Die Arbeiter werden eingeteilt: Zwei hacken Holz, die übrigen holen Gold. Zwischendurch baut ein Arbeiter einen Wachturm neben der Kirche, eine zweite Kaserne und einen weiteren Wachturm. Es dauert auch nicht lange, und der Dragonmauw-Clan (weiß) stürmt gegen die Zinnen der Stadtmauer. Ein ausgebildeter Flugapparat klärt die Landstriche im Südwesten auf – dort liegt das Dunkle Portal. Wer wartet, verliert. Mit einer Ballista und einigen Begleitkriegeren kann schon einmal ein Vorstoß gewagt werden. In sicherer Entfernung bleiben die eigenen Leute als Abwehrreihe neben dem Wald stehen. Wenn die Ballista an die ersten Gebäude reicht, legt sie los. Nach und nach müssen die Orcs der Gewalt weichen. Angreifende Drachen werden mit Elfen und Magiern abgewehrt. Nachdem das Dunkle Portal in Beschlag genommen wurde, rennen einige Arbeiter herbei und bauen zwei Wachtürme zur Verteidigung. Ein weiterer Arbeiter marschiert los und baut ein Haupthaus bei der ergiebigen Mine nordöstlich des Portals. Bei gutem Timing ist die Goldmine noch unberührt. Eine Gruppe von Rittern reitet nach Norden und verprügelt die hinter der Mauer wartenden Axtwerfer.

Jeweils in den Ecken und neben dem Durchgang kann sich ein Arbeiter mit dem Turmbau beschäftigen. Von unten kommen zusätzliche Leute. Das Demolierpärchen bei Khadgar nimmt Anlauf und zerbröselst vorne den Felsen. Während die eigenen Leute von unten zu Hilfe eilen, versucht Khadgar, dem Kampfgetümmel in Richtung Süden zu entkommen. Der Ausfall, der eigentlich ein Einfall ist, gelingt. Khadgar erreicht mehr oder weniger unbeschadet das Portal. Dort legt er gleich los und zerstört, umgeben von einer Reihe Bodyguards, die orcische Pforte. Die Orcs sind in ihre Welt zurückgedrängt, die Menschen sind gerettet.

Orcs vs. Menschen: 1. Akt – Draenor, die rote Welt

I. Schlächter vom Shadowmoon

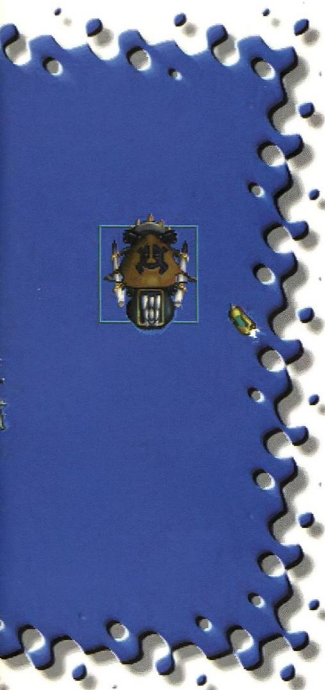
Die Leute formieren sich mit den Axtwerfern in der zweiten Reihe. Der eigene Todesritter reitet voraus und erkundet dank



Der Feldzug kann beginnen...



seiner enormen Sichtweite die Landschaft im Westen. Im Labyrinth der Pilze und Gebirge müssen einige Leute des weißen Shattered-Hand-Clans dran glauben. Dafür finden sich neue Verbündete, wie eben auch der eingesperrte Grom Hellscream. Im Norden stoßen die eigenen Krieger auf ein Sägewerk. Auch dieses wird befreit – eine gute Gelegenheit, die Wurfäxte zu verbessern. Als nächstes bekommen die Axtwerfer oberhalb des Sägewerkes ihre Freiheit zurück. Im Osten zerteilt ein Gebirge die Landschaft. Ab hier benutzt der Todesritter seinen Todesmantel und lockt damit die Gegner zu der aufgebauten Abwehrreihe – das Gemetzel ist eher hart als herzlich. Bei der nächsten Einmündung biegt die Truppe nach Norden ab und trifft dort befreundete Axtwerfer und ein Gefängnis mit Ogern. Im Westen lauern die Todesritter; die Oger und einige Axtwerfer gehen voran. Skelette ohne Ende stellen sich in den sumpfigen Weg: Mühsam kämpfen sich die eigenen Mannschaften bis zur Mauer um den Todesrittertempel durch. Die darin wartenden Oger laufen zwar aufgeschreckt hin und her, können aber gegen die außerhalb stehenden Axtwerfer nichts tun. Hellscream zerlegt noch eben die Mauer, der Rest ist Geschichte.



II. Der Schädel des Gul'dan

Dentarg rennt mit seinem Begleiter los nach Osten, biegt dann nach Süden ab und nimmt den umherstehenden Korgath Bladefist auf. Mit ihm zusammen werden das Sägewerk und die Axtwerfer unterhalb der Schmiede befreit. Der Grunzer verbleibt sicherheitshalber bei den Axtwerfern. Unten im Süden treffen die beiden Helden schließlich auf die Siedlung des Thunderlord-Clans; das Haupthaus ist bald befreit. Dentarg und Korgath laufen zum Sägewerk und bilden dort die Verstärkung.



Ab durch die Mitte.



Der lispelnde Oger hat den kampfproben Hauptmann gefunden.

Die Peons organisieren Gold aus der Mine, während zwei weitere Sklaven nach oben eilen, um das Sägewerk mit Baumstämmen zu versorgen. Der Turm neben der Mine wird nun zum Wachturm ausgebaut, ebenso der obere Turm am Osttor. Direkt über der Mine entsteht ein Kanonenturm. Als weitere Verteidigung dient ein Wachturm beim Sägewerk, in der Stadt entsteht eine Kaserne. Sobald wie möglich wird aus dem Haupthaus eine Hochburg. Eine Alchimistenhöhle sowie ein Ogermast ergänzen die bunte Vielfalt. Der Zeppelin erkundet vor allem die nördöstliche Landschaft und entdeckt dort das Hauptlager der Bonechewers. Die Schmiede wird von Ogern bewacht, während ein Arbeiter dort nach und nach einen Wachturm, einen Kanonenturm und auch eine Kaserne baut. Weiter westlich gelegen findet der Peon gar eine neue Goldmine und plazierte dort ein Haupthaus. Der Angriff wird sorgfältig geplant: Zunächst erfolgt der Umbau der Hochburg zur Festung, dann stehen ein Tempel der Verdamm-

ten und ein Altar der Stürme auf dem Bauplan. Von der Schmiede aus rückt ein Trupp Ogermagier, Axtwerfer und Todesritter vor, während der Zeppelin über der Szene schwebt und die vielen Türme und Oger auf der anderen Seite des Flusses offenbart. Dort legen die eigenen Ogermagier ihre Runen ab. Indessen benutzt der Todesritter seinen Todesmantel und lockt damit die doppelköpfigen Dickbäuche an – die Bonechewers sind geschlagen.

III. Thunderlord und Bonechewers

Nur keine Eile. Die äußeren Türme werden sofort als Wachtürme ausgebaut, nach dem Bau der Schmiede ist dann auch der mittlere Turm mit dem Umbau zum Kanonenturm dran. Aus dem Haupthaus wird trotz der leichten Angriffe bald eine Hochburg, der Zeppelin findet im äußersten Nordosten und darunter im Südosten inzwischen jeweils eine bewachte Goldmine. Zur Eroberung der beiden Rohstoffhügel ziehen ein Trupp Oger und ein Katapult los. Jeweils ein Peon rückt nach und errichtet dort je ein Haupthaus und einen Wachturm. In den gegenüberliegenden Himmelsrichtungen haben sich oben die Thunderlords und unten die Bonechewers verschanz. Dank des Zeppelins sind die Befestigungsanlagen jedoch schnell ausgemacht. Zuerst wird das violette Dorf des Donnerclans ein Opfer der gutausgerüsteten, stürmischen Oger, dann müssen die grünen Knochenschüttler dran glauben.



Das hat ja auch lange genug gedauert, das bißchen Holzhacken.

2. Akt – Feuer in Azeroth

IV. Durchgang zur Finsternis

Der Zeppelin fliegt eine leichte Rechtskurve und klärt eine Lichtung vor dem turmbewehrten Zugang auf, worauf sich die eigenen Gruppen dorthin in Bewegung setzen. Ein paar Grunzer und Axtwerfer sichern die Lichtung nach Süden hin ab, während die Oger hinter den Katapulten Aufstellung nehmen, die zuerst auf den rechten Turm schießen und sich dann zurückziehen. Die Oger wehren die Angriffe zwar ab, lassen sich aber nicht in die Stadt locken. So geht das Spielchen weiter, bis beide Türme dem Erdboden gleichgemacht wurden. Danach vertreiben sich die Peons mit dem Bau der üblichen Gebäude die Langeweile, während der Zeppelin die Landschaft im Süden erkundet. Zuerst



Mutig sind sie ja, die Menschen, aber dumm...

werden die beiden Türme und die violetten Bewacher vorne am Gebirge ausgeschaltet, dann geht es weiter zur Siedlung. Dort werden die Menschen gnadenlos aufgemischt; die eigenen Leute ziehen sich schnell wieder zurück zur Heimatbasis. Nach dem Angriff der blauen Menschen bauen die Peons vorne Höfe als Hindernisse und Stadtmauerersatz, dahinter kommen die Türme. Der rührige Zeppelinkobold hat eine Goldmine unterhalb der blauen Stadt gefunden, neben der ein Arbeiter Haupthaus und zwei Türme errichtet. Ein andere Gruppe, bestehend aus Ogern und Axtwerfern, besetzt die Ruinen der violetten Siedlung, ein Peon rückt nach und baut am Wald ein Haupthaus. Direkt am Gebirge liegt ein Goldmine, die von den Ogern besetzt wird.

In sicherer Entfernung vor dem Nordtor der Menschen plazieren sich Oger, Axtwerfer und Katapulte – ein guter Platz, um einen Peon eine Kaserne und zwei Wachtürme bauen zu lassen. Kampfeslustig werfen die dicken Oger

ihre Runen zwischen die Kanonentürme der Menschen, während das eigene Katapult auf einen der Türme feuert. Mit dem folgenden Angriff haben die Gegner kein Glück: die Türme sind erledigt. Als Schlußpunkt setzt ein Todesritter zwei Wirbelstürme in die Stadt – damit ist das Schicksal der Siedlung besiegelt.

V. Drachen von Blackrock Spire

Während ein Peon direkt gegenüber der Mine ein Haupthaus baut, errichtet ein zweiter schräg rechts über dem Haupthaus eine Kaserne, der dritte baut rechts neben den Höfen ein Sägewerk. Von Norden werden drei Ritter abgewehrt. Der Todesritter entdeckt in der gleichen Richtung eine Stadtmauer und zwei Türme, benutzt den Todesmantel und lockt so die Menschen in die vorbereitete Falle. Nacheinander werden beide Wachtürme und die restlichen Gebäude gestürmt und ausgeschaltet. Rechts neben dem nördlichen Zugang entsteht ein Wachturm, denn schon bald tauchen Greifenreiter auf.

Am östlichen Zugang entstehen untereinander zwei Höfe, die als Engpaß für die von dort angreifenden Ritter und Bogenschützen dienen. Bald wird die Siedlung bei der eroberten Goldmine im Norden um ein weiteres Haupthaus, eine Kaserne und zwei Wachtürme erweitert. Hoch oben im Norden findet ein Zeppelin die violetten Menschen mit ihren Greifenhorsten. In diesem Fall hilft eine kombinierte Oger-Katapult-Taktik, unterstützt von einigen Axtwer-

fern und Todesrittern, die sich um die lästigen Angriffe aus der Luft kümmern. Stückweise muß die Siedlung der violetten Menschen nun dran glauben, wobei die Greifenhorste zuerst niedergemacht werden. Der Zeppelin klärt die Landschaft im Osten auf und entdeckt



Da sind ja die Drachen!



die gefangenen Drachen und den Drachenhorst. Über die westlichen Gebirgspässe dringen die eigenen Leute vor und greifen die blauen Ritter und Soldaten an. Für das Katapult sind die Türme kein Hindernis. Nach verlustreichen Kämpfen wird der Drachenhorst befreit.

VI. New Stormwind

Unterhalb des Haupthauses liegt die Goldmine, aus der ein Peon Gold holt. Im westlichen Zugang entstehen zwei Wachtürme, ein dritter Peon hackt Holz. Zwei Höfe vor den Wachtürmen verengen den Zugang zum Dorf und stellen somit ein gutes Hindernis dar, denn die Angriffe der Menschen werden immer stärker. So schnell wie möglich wird das Haupthaus zur Hochburg, zu den zwei Westtürmen kommt noch ein dritter hinzu. Der Zeppelin erforscht schon mal die Gegend und findet im Westen eine Gebirgskette, hinter der sich die Menschen mit ihren Greifenhorsten verbergen. Zuerst ist jedoch der menschliche Wachturm davor fällig. In einer kombinierten Oger-, Axtwerfer- und Todesritter-Aktion nehmen mindestens sechs Oger Aufstellung in sicherer Entfer-

nung zum Turm, während sich die Axtwerfer dahinter aufhalten. In der einmaligen Technik der Ober-Todesritter wird den Rittern einfach die Lebensenergie entzogen. In der Heimat entsteht mittlerweile aus der Hochburg schon eine Festung. Im nördlichen Zugang wächst ein Wachturm, während die Todesritter im Westen mit ihren Sprüchen die hinter dem Felsen eingesperrten Greifenhorste eineben. Der Rest ist Routine: Ein Trupp Oger und Axtwerfer erobert die Goldquelle im Nordosten, ein Peon rückt nach, baut Haupthaus und Wachturm. Vom Greifengebirge aus startet ein Spätrupp nach Norden, wo die schwer befestigte Siedlung New Stormwind liegt. Oger, Katapulte und Axtwerfer nehmen Aufstellung in der Waldlichtung vor dem Hauptturm, ein Todesritter kommt hinzu und fängt an, Wirbelstürme auf die Türme zu setzen. Danach zieht er sich zurück, und schon ist das Ende der einst stolzen Siedlung gekommen.

3. Akt – Herrscher der Meere

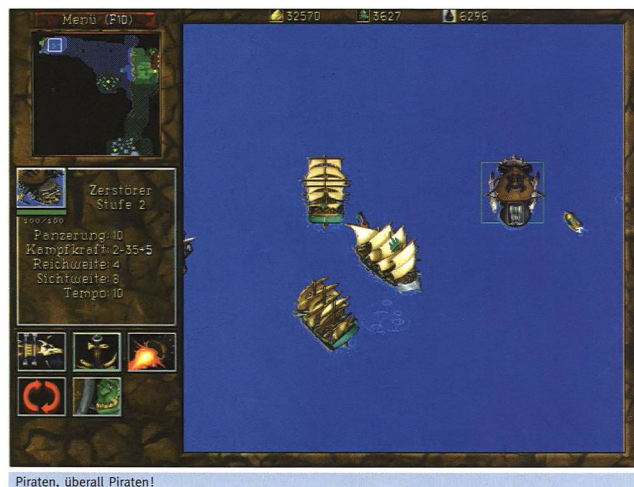
VII. Die Gewässer von Azeroth

Während ein Peon Gold rechts aus der Mine holt, hackt der andere Holz. Aus dem Turm wird ein Wachturm, drei weitere Peons besorgen Gold und Holz. Dazu gesellt sich ein Grunzer, der den Turm bewacht. Weitere Höfe bilden wieder mal eine Art Stadtmauer vor den

zusätzlichen Türmen. Oben neben dem Sägewerk entsteht eine Schmiede, links daneben ein weiterer Wachturm. Dieser Bau lockt allerdings einen Ritter an. Das Südtor wird durch einen zweiten Wachturm als solches ausgewiesen, denn der zweite Turm steht mit einer Hofbreite Abstand links neben dem ersten. Um die drei feindlichen Zerstörer, die vor der eigenen Küste vor Anker liegen, kümmert sich ein Katapult, nachdem zwei Grunzer vorher den Norden der Halbinsel aufgeklärt haben. Bald darauf entsteht ein eigener Hafen, das Haupthaus wird zügig zur Hochburg ausgebaut. Im Hafen wird zuerst eine Riesenschildkröte gezüchtet, bevor ein Öltanker die Reede verlässt. In der Nähe des Hafens findet sich ein Ölfleck. Nach seinem Flug quer über den Ozean findet der fliegende Kobold im Westen die Insel mit dem Greifenhorst; danach dümpeln ein Kampfpott und eine Riesenschildkröte los und beseitigen die schwimmenden Gegner im Westen. Mit der Fähre gelangen zwei Axtwerfer, ein Todesritter, ein Katapult, ein Oger und ein Arbeiter zur Greifenhorst-Insel. Nachdem die Insel erobert wurde, geht der Rest ziemlich schnell: Der Zeppelin findet die feindlichen Schiffsverbände und markiert die Stelle, drei Kampfpötte und zwei Riesenschildkröten im Verband kümmern sich um die Piraten. Schiff um Schiff versinkt in den Fluten...

VIII. Angriff auf Kul Tiras

Der fliegende Kobold fliegt den eigenen Truppen entgegen und findet vor der Zielküste bei einem Ölfleck ein feindliches





Die Mine ist unser...

U-Boot. Zwei Zerstörer und der Drache machen sich nach den ersten Angriffen der feindlichen Marine auf den Weg dorthin. Alle vier Fähren werden vollgeladen und zur Zielküste geschickt. Die übrigen Schiffe verteidigen sich gegen die Übermacht. Sofort nach der Landung werden die Fähren entladen und die Leute ins Innere geschickt, weg von der Küste mit den angreifenden Zerstörern. Während das Katapult aus sicherer Entfernung die feindlichen Schiffe aufs Korn nimmt, baut ein Peon oberhalb der Mine ein Haupthaus, ein anderer baut links neben der Goldmine eine Kaserne und der dritte neben dem Haupthaus ein Sägewerk. Die Axtwerfer wehren einen Greifenreiter ab, beide Zeppeline erkunden den nordöstlich gelegenen Hafen und die darüber liegende Siedlung der Nation von Kul Tiras. Auf dem Erkundungsflug haben die fliegenden Kobolde auch eine ungeschützte Goldmine westlich des feindlichen Hafens gefunden. Vier Axtwerfer bleiben in der Basis, der Rest marschiert hinauf zur zweiten Goldmine. Im Dorf ent-

steht rechts neben der Goldmine ein Wachturm. Ein Peon marschiert nach oben und errichtet links neben der neuen Mine einen Wachturm, dann baut er noch rechts in den Zugang einen Hof und anschließend unterhalb der Goldquelle ein Haupthaus. Zügig entsteht rechts neben der Mine ein weiterer Wachturm. Eine Gruppe Oger, Grunzer, der Todesritter und das Katapult rücken in Richtung Hafen vor. Während der Todesritter die Bewacher der Türme in die aufgestellte Falle lockt, lassen sich die eigenen Leute nicht zu den Türmen locken. Nach und nach zerstört das Katapult die Türme und den Rest des Hafens. Das nächste Ziel ist die Goldmine nördlich des Hafens, direkt unterhalb der menschlichen Siedlung. Zwei Randalierkobelde sausen los und legen die beiden Türme bei der Mine in Schutt und Asche, so daß Infanterie die Mine besetzen kann. Ein Peon baut vor der Mine eine Kaserne und einen Wachturm, während die Todesritter eine Ballista und einen Turm nach dem anderen mit den Wirbelstürmen ausschalten. Überall lauern Ritter und vor allen Dingen die flinken Elfen-Ranger, doch zusätzlich ausgebildete Drachen geben den Menschen schließlich und endlich den Rest - besonders den beiden Greifenhorsten im äußersten Nordosten des Landes. Zug um Zug löst sich die Siedlung Kul Tiras auf. Am Rande des Geschehens haben Peons noch einen Hafen gebaut, in dem eine Riesenschildkröte gezüchtet wurde, die jetzt Reste der menschlichen Marine jagt.



IX. Das Grab des Sargerass

Vor den Axtwerfern laufen die Oger und Grunzer in Richtung Osten. In einer Lücke zwischen den Höfen bauen sich die Axtwerfer auf, geschützt vom ander-



Mal sehen, wie lange die Mauer hält.



Tote sind gut für die Aufklärung.

weitigen Fußvolk. Indessen benutzt der Todesritter seinen Todesmantel bei dem Ritter, der mit einigen Soldaten vor dem Hafen auf Beute lauert.

Nachdem das Dorf befreit ist, läßt sich im Hafen eine Fähre bauen. Etwas weiter im Osten liegt eine kleine Insel mit einem Tempel der Verdammten: Die Fähre kreuzt solange davor herum, bis der feindliche Magier zweimal seinen Feuer-



Eine korrekte Aufstellung, wie im Lehrbuch für aufstrebende Axtwerfer.

vordersten Turm auf, während die übrigen Grunzer und Axtleute den zweiten Turm niedermachen. In der Schmiede wird die Ausrüstung angepaßt, wiederum zunächst ohne den Todesritter, denn es wartet ein weiterer Paladin. Später liegt der Eingang zum Dämonenplatz frei. Mit letzten Kräften werden die Paladine, die letzten Skelette und der flatternde Dämon beseitigt.

4. Akt – Der Weg zu neuen Welten

X. Alterac

ball ausprobiert hat, und landet sofort danach, wodurch sich der Magier und die Skelette ausschalten lassen. Im befreiten Tempel werden die beiden möglichen Zaubersprüche antrainiert. Weiter geht es mit der Fähre in den hohen Norden und dort nach Osten, wo ein Sägewerk und die eigenen Leute auf Befreiung warten. Die Fähre bringt alle Einheiten zum gegenüberliegenden Ufer, dort machen die Axtwerfer zwei eingesperrte Bogenschützen nieder. Grunzer und Co. zerschlagen die herumrennenden Skelette. Etwas weiter im Westen wird ein Wachturm vom Todesritter mittels Verwesung zerstört, während die Axtwerfer am Gefängnis noch zwei Bogenschützen niedermachen. Eiligst werden die Gefangenen befreit und herausgeholt. Die Fähre fährt nun am Felsen entlang nach Süden bis zum Felsendurchgang, wo die erste Besatzung aussteigt. Nach und nach holt die Fähre die anderen Leute über – alle bis auf den Todesritter, denn bei der Landung wartet ein exorzistischer Paladin. Stück für Stück rückt die Truppe vor, und auch der Todesritter ist mittlerweile nachgekommen. Mit seinem Todesmantel erwischt er die Soldaten neben der Schmiede hinter dem Felsen. Der Verwesungsspruch löst den

Jeweils am unteren und am oberen Ende der Felsen befindet sich eine Goldmine, dazu noch eine in der Mitte. Die Peons hacken Holz, die mit dem Oger vereinigten Ritter reiten los und stürzen sich auf die Gegner in den Felsen in der Mitte und im Osten. Zwei Peons bauen bei der mittleren Goldmine ein Haupthaus und eine Kaserne, während

drei Ritter sich als Wachen für Schmiede und Sägewerk zurückziehen. Die drei Drachen wenden sich der weißen Stadt im Südwesten zu, wo sie am südlichsten Ausgang der Siedlung einige unbewachte Höfe finden, die nach und nach vernichtet werden.

Die Kaserne bildet einen Grunzer und ein Katapult aus, die übriggebliebenen Ritter, Grunzer und Katapult ziehen ebenfalls in Richtung weiße Siedlung. Vorne an der Landbrücke fallen die Wachmannschaft und der Turm des Gegners – die weiße Siedlung wird Stück für Stück auseinandergenommen. Indes bauen die Peons bei der eigenen Kaserne und dem eigenen Haupthaus einige Türme, und der Zeppelin hat die rote Menschensiedlung hoch oben im Nordosten gefunden. Desweiteren gehören eine Goldmine direkt am Gebirge im Norden und eine im Osten, in der Nähe des Flusses, zu seinen Entdeckungen. Eine Gruppe Oger macht sich auf den Weg zur Nordmine, eine andere Gruppe besetzt die Mine im Osten. Dazu gesellt sich jeweils ein Peon, der vor beide Minen ein Haupthaus und Türme zur Verteidigung setzt, denn die Schlacht steht und fällt mit den Goldminen. Nur wer ausreichend Nachschub hat, gewinnt den Kampf. Alle menschlichen Arbeiter werden abgefangen. Ogermagier pirschen sich vor und verteilen ihre Runen in den Eingangsbereich der menschlichen Siedlung, während der Todesritter Wirbelstürme hinter die Mauern schickt. Schließlich kommen dank der Arbeit der Peons im Südosten ein Hafen und eine Gießerei dazu. Ein Katapult und ein Todesritter zerstören die drei Zer-



Wie, die Menschen wollen hier ein Haupthaus bauen?

störer auf dem Fluß, ein Öltanker baut einen Ölbohrurm. Per Fähre gelangt eine Fuhre Oger auf die andere Seite, die sich die restlichen Streitkräfte der Kul Tiras (grün) Nation vornehmen. Genauso macht es eine Gruppe Oger in den westlichen Canyons des Gebirges, wo ebenfalls noch einige Banditen herumlungern. Dann wird endlich der menschliche Magier befreit und zum Leuchtkreis geführt.

XI. Das Auge von Dalaran



Nun können Sie kommen...

Die Seeschlacht ist heftig, doch die Drachen machen sich aus dem Staub und bereiten im hohen Norden die Invasion vor. Dort werden die Kanonentürme und Ritter ausgeschaltet. Per Fähre gelangen die Krieger zum vorbereiteten Landungspunkt, wo die Truppe die ersten Türme bewältigt. Die Drachen haben auf der anderen Seite des Waldes den Greifenhorst als lohnendes Ziel gefunden, denn dort befindet sich auch eine Goldmine. Also marschiert die Truppe durch die Waldpassage und richtet auf der anderen Seite eine Basis ein. Am Gebirge entlang geht es Richtung Süden, bis eine Grenzmauer Halt gebietet. Dort baut ein Peon einen Wachturm und eine Kanonesse, so daß der

folgende Angriff abgewehrt werden kann. Zusammen mit einigen Grunzern macht sich die Schleudercrow auf den Weg an der Mauer entlang nach Süden, wo die an der Mauer stehenden Türme eingäschert werden. Der Zeppelin meldet eine Siedlung am Ende der Mauer, bei der sich die Todesritter nicht zurückhalten. Oben im Osten liegt eine starke Befestigungsanlage der Menschen. Ogermagier verteilen ihre Runen beim einzigen Zugang zur Anlage, dann verbreitet der Todesritter wieder seine Wirbelstürme. Selbst diese Befestigungsanlage hält den geschickten Angriffen der Orcs nicht lange stand.

XII. Das dunkle Portal



Das ist und bleibt unser Portal!

Der Drache Deathwing greift vorab die Gegner und den Kanonenturm links außen an, während die anderen Einheiten im sicheren Abstand von den Türmen Aufstellung nehmen. Nun legen die Todesritter los und produzieren einige Wirbelstürme in der feindlichen Stadt. Die fälligen Angriffe der Menschen werden abgewehrt, die eigenen Truppen lassen sich aber nicht in die Stadt locken. Ohne Verzögerung werden die Türme ausge-

schaltet, dann rückt die Infanterie vor. Haus für Haus fällt in die Hände der Orcs. Schließlich ist die Hochburg der Menschen dran: Die nachgerückten Peons bauen ein eigenes Haupthaus und jeweils einen Wachturm rechts und links neben der Goldmine. Ein Zeppelin hat inzwischen drei menschliche Siedlungen erkundet: Im Norden lagern die violetten Menschen, im Südwesten die weißen und den kompletten Nordwesten haben blauen Menschen für sich beansprucht. Im Osten besetzen die Peons eine Goldmine, bevor der Zugang zur weißen Siedlung mit einem Wachturm und einem Kanonenturm ausgestattet wird, wobei vor die Türme Höfe gebaut werden. In der bewährten Manier zerstören die Todesritter die vordersten Türme der weißen Menschen. Drachen nehmen sich inzwischen die oberste Insel der blauen Menschen vor, während Todesritter und Oger im Süden vorrücken und die befestigte Siedlung der weißen Soldaten zerstören.

So ähnlich läuft es dann auch mit der Nation von Dalaran (violett) im Norden: Nachdem der Zugang zur Stadt mittels Todesritter freigelegt wurde, wird



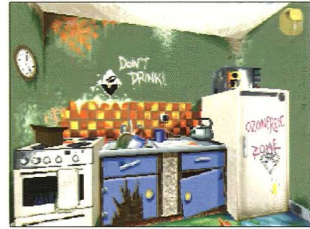
Ist die Schlacht wirklich vorbei?

der Rest der Stadt ruiniert. Die Drachen nehmen sich mit vereinten Kräften die nächste Insel der Azeroth-Nation vor, Peons bauen an der Küste der ehemaligen weißen Menschen einen Hafen und eine Gießerei. Mit einer Fähre werden zwei Katapulte, zwei Oger und zwei Todesritter zur Insel mit dem Dunklen Portal gebracht. An der Insel gibt es rechts außen eine kleine Stelle, an der tatsächlich die Fähre landen und ein Katapult ausgeladen werden kann. Die Steinschleudert trifft von dort die Paladine. Zum guten Schluß berührt ein Oger das Dunkle Portal.

NORMALITY

EIN ALPTRAUM

und das ganze System umgekrempelt. In der Stadt Neutropolis ist alles nur noch grau und trist. Alle Bürger müssen den Lebensidealen von Führer Paul Nystalux folgen, und für ihn besteht das ganze Leben aus – Normalität. Morgens zur Arbeit gehen, abends nach Hause kommen, fernsehen und schlafen gehen – damit ist der Tagesablauf gedeckt. Nichts Ungewöhnliches oder Außergewöhnliches, keinen Spaß – einfach nur ganz normal leben. Wer gegen diese Regeln verstößt, wird eingesperrt – und zwar in eine Art Gehirnwäscherei, im Volksmund „die Blauen Zellen“ genannt. Eine Normal-Polizei, die Norm-Truppe, wacht penibel über die Einhaltung der Normalität. Der junge Kent, der Held unserer Story, ist ein Individualist. Er wurde gerade nach einem einwöchigen Aufenthalt – wegen Pfeifens eines Ohrwurms und Glücklichs – aus den Blauen Zellen entlassen und kehrt in seine Wohnung zurück. Hier beginnt unsere Geschichte von der Normalität...



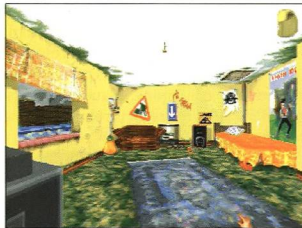
Hier ist bestimmt nichts Eßbares mehr zu finden: Kents Küche.

die Fernbedienung für den Fernseher zum Vorschein kommt, vom Fußboden hebt er die Schere und den Handzettel auf. Letzteren studiert er sogleich und schließt aus dem Inhalt, daß es in der Plüsch-Himmel-Fabrik wohl noch weitere Regimegegner gibt. Aus der geöffneten Kommodenschublade nimmt Kent ein T-Shirt, dann begibt er sich in die Küche.



Haifischen für Anfänger – der Grundkurs beginnt anscheinend in der Badewanne.

Hier nimmt er die leere Pappschachtel vom Herd an sich, geht nach links ins Bad und zieht die Harpune aus der Badewanne. Mit dieser macht er sich auf den Weg zum Abstellraum hinter der Küche, wo er, nachdem er das Glas mit der weißen Farbe und den Spielzeugvogel eingesteckt hat, die Waschmaschine mit der Harpune zerstört. Nun kann er die Ratte, die die



Renovierungsbedürftig: Kents Wohnzimmer.

Flimmerkiste an und merkt ziemlich bald, daß etwas mit der Technik nicht stimmt: Alle paar Sekunden schaltet sich das Gerät von selbst wieder ab. Der spaßliebende Hauptdarsteller dieses Spiels gönnt sich eine kleine Ruhepause und setzt sich auf das Sofa, das unter seinem Gewicht krachend zerbricht. Ein seltsames Ding fällt aus den Trümmern, ebenso einige Münzen. Beides wandert in Kents Inventar. Vom Bett schnappt Kent sich das Kissen, unter dem



Paßt so gar nicht in die Unordnung: Kents Waschmaschine im Abstellraum.

Generelle Bemerkung zur Lösung

In dieser Komplettlösung haben wir den kürzesten Weg beschrieben, um ans Ziel zu kommen. Durch diesen Lösungsweg kommt aber nur ein Bruchteil der im Spiel versteckten Gags zum Tragen, es lohnt sich also, sich ein wenig im Spiel umzuschauen!

Raus hier!

Kents Wohnung

Gleich, nachdem Kent in seiner Wohnung angekommen ist, wird ihm sein erstes Problem bewußt: Ein Norm bewacht seine Wohnungstür und achtet darauf, daß Kent sich äußerst normal verhält. Dazu mußte sein Fernseher nun durchgehend laufen. Kent schaltet die

Trommel der Maschine als Hamsterrad mißbraucht hatte, in die Pappschachtel stecken und sie überallhin mitnehmen, ohne sich vor ihr zu ekeln.

Im Wohnzimmer benutzt Kent den Spielzeugvogel mit der Fernbedienung und hat so sein erstes Problem gelöst – der Fernseher läuft nun ohne Unterbrechung.

Anmerkung: Sollte der Norm vor der Tür ungeduldig werden und damit drohen, Verstärkung zu rufen, ist es an der Zeit, noch einmal kurz den Fernseher in Gang zu setzen und den Wachmann zu beruhigen, damit der unserem Spielhelden nicht das eine oder andere blaue Auge zufügt.



Fröstelnd: Fensterputzer Dai, dem Kent auch später im Spiel wieder begegnen wird.

Kent öffnet nun das Fenster und klettert auf den Putzlift, der mitsamt dem Fensterreiniger vor seinem Stockwerk hängt. Er redet mit dem Fensterputzer (dem Mann in den Regenklamotten) über alle sich anbietenden Themen und erfährt, daß Dai bereit ist, Kent gegen einen Milchkaffee gen Boden zu fahren.

Zurück in der Wohnung begibt sich Kent erneut in die Küche, wo er den Kessel anwirft und den gekochten Kaffee in die etwas angeschlagene blaue Tasse daneben gießt. Da er keine Milch zur Hand hat, benutzt er die weiße Farbe als Ersatz.

Dai freut sich riesig über den Kaffee, und während die beiden hinunterfahren, bietet sich die Gelegenheit für einen weiteren Smalltalk, in dem Kent viel über den regendichten Mann er-



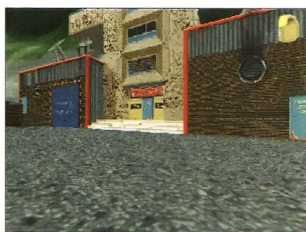
Die Absperren der Norm-Polizei gehören in Neutropolis zum alltäglichen Straßenbild.

fährt. Unten angekommen, klettert Kent auf den Hocker und steigt über das Geländer des Fahrkorbes in die vermeintliche Freiheit.

Auf der Straße wählt er die Karte an (Taste M) und gelangt so zur Plüsch-Fabrik.

Rebel Yell

Plüsch-Himmel-Fabrik



Niemand ahnt, was sich hinter diesen Mauern verbirgt.

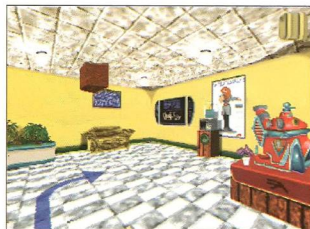
Durch das geöffnete Tor gelangt Kent auf das Gelände der Fabrik. Hier streift er sich das T-Shirt aus seiner Wohnung über. Er hält sich etwas links und steuert auf das große blaue Eingangsportal zu. Hinter diesem verbirgt sich eine Holztür, durch die er zur Rezeption der Firma gelangt. Bei der

Dame am Schalter bewirbt er sich auf die Stellenanzeige vom Flugblatt und betont dabei seine äußerst kräftige Statur, die sein T-Shirt doch erkennen läßt. Die Rezeptionistin besorgt Kent einen Termin mit dem Personalchef und bittet ihn, im Wartezimmer Platz zu nehmen.



Bei der Empfangsdame reicht kein Wink mit dem Zaunpfahl: Kent muß ihr schon erklären, daß er dick ist, weil das doch auf seinem T-Shirt steht.

Durch die Tür hinter dem Empfangstresen gelangt Kent auf einen Flur, die rechte Tür führt ihn in das besagte Wartezimmer. Hier nimmt er sich aus dem Wasserspender einen Becher Wasser. Durch Benutzung der bizarren Skulptur rechts neben ihm hitzt sich sein Wasser so auf, daß er es beim Versuch, es wieder aufzunehmen, fallen läßt und so ein großes Chaos verursacht.

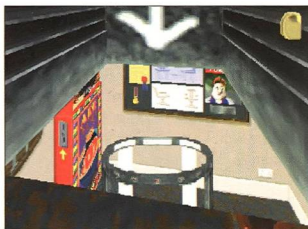


Genau so langweilig wie jedes andere Wartezimmer...

Im Büro vom Personalchef Mr. „Tiddler“ Brinkler unterhalten sich die beiden über alle Themen. Nachdem Tiddler verschwunden ist, versucht Kent, den Glaskasten zu öffnen. Dabei löst er den Alarm aus. Schnell verdrückt er sich auf die Toilette, die, etwas versteckt, auf dem Flur gegenüber der Küchentür zu finden ist. Er steigt auf das Klo und kann nun den Lüftungsschacht an der Decke öffnen.

Im Lüftungsschacht-Labyrinth krabbelnt Kent bei der ersten Abzweigung links entlang und nimmt den Gürtel an sich. Er kehrt zurück zur Abzweigung, kriecht dann wieder nach links und ergreift die nächste sich bietende Gelegenheit,





Einmal hinunterlangen, und schon hält Kent Tiddlers bestgesicherten Schatz in den Händen.

nach rechts abzubiegen. Nun kniet er über Tiddlers Büro. Er schaut hinunter in den Arbeitsraum und kann so aus der von oben offenen Vitrine die Müllskulptur entwenden.

Wieder auf der Toilette angelangt, begibt sich Kent über den Flur zur Treppe, die zum Testraum (mit „Storage“ ausgeschildert) führt. Hier lässt er die Autobatterie mitgehen. Aus Tiddlers Büro holt er sich den Stromsender aus der Steckdose und den Stromempfänger, der am Radio klemmt. Er stöpselt den Stromsender an die Autobatterie und begibt sich in den Testraum, wo er das rechte, leere Bett mit etwas Müll beschmutzt. Sogleich kommt ein Norm an und beseitigt den Dreck. Nun stöp-



Sobald der Wachnorm im Land der Träume wandelt, kann Kent die scharfen Sägeblätter anhalten.

selt Kent den Stromempfänger in die Steckdose links neben dem Bett und stellt die Batterie mit dem Sender zu dem Ensemble. Danach legt er noch einmal etwas Müll auf das Bett. Wieder kommt der Norm an, doch als er diesmal den Unrat berührt, fällt er durch die besonderer Technik der Liegelegenheit sofort in Tiefschlaf.

Kent geht zu den Müllbeseitigungs-Förderbändern, die er hinter der Wohnungseinrichtungs-Attrappe findet. Normalerweise steht hier ein Bewachernorm, doch der gönnt sich ja gerade eine unfreiwillige Mütze voll Schlaf. Kent öffnet die Kontrollbox und stoppt die Sägeblätter mit einem Schalter. Dann legt er sich auf ein Förderband und lässt sich nach draußen transportieren (Förderband benutzen).

In dem Müllbehälter angekommen, in den das Förderband führt, trifft Kent auf eine Lady, die ihn sehr direkt auffordert, stehen zu bleiben und seine Waffen fallen zu lassen. Sie hält ihn für einen Norm. Bis Kent das Mädchen aufgeklärt hat, daß er auch ein Regimegegner ist, vergeht eine ganze Zeit (alle Dialogoptionen der Reihe nach durchantworten), doch schließlich gibt Heather, so heißt die junge Dame, Kent den ersten Auftrag. Wenn er diesen ausführt, so Heather, sei er auf dem besten Weg, Mitglied in der Untergrundorganisation zu werden.



Heather, die Anführerin der Rebellenruppe.

Die Waffel-Kultur

M.I.N.T. Einkaufszentrum

Vor dem Einkaufszentrum redet Kent mit dem blinden Streichholzverkäufer. Da dieser Bauchladenmann kein Geld von Kent verlangen kann, sucht er sich als Gegenleistung für ein



Streichholzheftchen ein Buch aus. Aber woher nehmen? - Kent macht sich wieder auf den Weg zur Plüschfabrik.



Blind und Bücher lesen? Man soll eben die Leute nicht nach dem Äußeren beurteilen...

Plüsch-Himmel-Fabrik

Kent nimmt den Haupteingang, um in das Gebäude zu gelangen. Dort steuert er geradewegs auf die Umkleiden zu, wo er das Schließfach an der rechten Wand (von der Tür aus gesehen) öffnet (daran zu erkennen, daß es im Gegensatz zu allen anderen Safes, die mit dem Sammelbegriff „Schließfächer“ belegt sind, schlicht und ergreifend „Schließfach“ heißt). In ihm befinden sich zwei Bücher, die Kent mit auf seine Reise nimmt.



In einem der Schließfächer rechts im Bild sind die Bücher versteckt.

Bei den Förderbändern wickelt Kent den Gürtel um den Feuerlöscher und benutzt ihn. Dabei spritzt gut die Hälfte des Löschmaterials heraus, so daß der Pixelheld den Rettungsschäumer nun ohne größere Gewichtsprobleme mitnehmen kann. Durch die Türen verläßt Kent die Fabrik wieder und geht auf den Hinterhof, wo er den Feuerlöscher mit der Farbe aus den gelben Farbfässern wieder auffüllt.

M.I.N.T. Einkaufszentrum

Bei dem Blinden tauscht Kent das Kostümbuch gegen das langersehnte Streichholzheftchen. Anschließend macht er sich auf den Weg in das Einkaufszentrum. Er steuert gerade auf die Treppen zum Obergeschoß zu, als ihn plötzlich ein Wachnorm aufhält: Mit dem Feuerlöscher könne er da nicht rein, das sei Norm-Eigentum. Der Norm nimmt Kent den Feuerlöscher ab. Nach einem klärenden Gespräch weiß Kent, daß es wohl sehr schwierig wird, den Auftrag auszuführen („...überschätze niemals einen Norm!“). Nichtsdestotrotz macht sich Kent auf in den nächsten



Sehr vertrauenswürdig sieht das Gebäude schon von von außen nicht aus...

Stock und steuert dort den Spielzeugladen an. Hier steckt er die Ratten-Handpuppe und den Obstpfücker ein, verläßt den Laden aber noch nicht.



Tierischer Spaß im Spielzeugladen!

Mit dem Obstpfücker trennt er den großen Spielzeug-Gleiter von der Decke ab. Nun benutzt er alle kleinen Spielzeuggleiter mit jeweils einem Spielzeughündchen und läßt diese über den



Sicherheitssensor hinweg auf den Flur vor den Laden fliegen. Mit dem großen Gleiter läßt er nach dieser Aktion seinen Obstpfücker hinterherfliegen und kann nun unbeschadet den Laden verlassen, ohne des Diebstahls angezeigt zu werden. Vor dem Laden hebt Kent seine Lieblingszange wieder auf und marschiert die Treppen herunter.



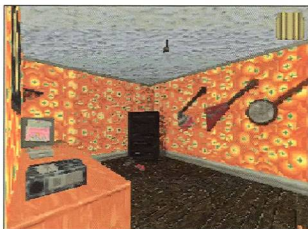
Wer einmal in die Tiefkühltruhen geschaut hat, dem vergeht der Appetit...

Ganz links im Einkaufszentrum - von den Treppen aus gesehen - befindet sich der Supermarkt „Cave of Comestibles“. Hier nervt Kent den Verkäufer solange, bis dieser vor Wut das Licht löscht. Mit dem Obstpfücker kann Kent nun ganz unbeobachtet den Lautsprecher abtrennen und mitnehmen.



Es dauert etwas, bis Kent hier die CD „Total Clap!“ findet - nur nicht aufgeben!

Im Musikladen „Disco LaLa!“ trifft Kent auf das Untergrundorganisationsmitglied Brian, mit dem er sich in einem kurzen Gespräch gleich anfreundet. Nun sucht er aus den vielen CDs die Scheibe „Total Clap!“ heraus und geht durch den etwas altmodisch anmutenden Perlenvorhang in den Nebenraum. Den Lautsprecher aus dem Supermarkt schließt er an die Stereo-Anlage an, schiebt die CD in das Laufwerk und dreht volle Pulle auf. Die Spielzeughündchen im Obergeschoß verrichten ihr Werk, der Wachnorm rennt nach oben, um nach dem Rechten zu sehen, und für Kent bietet sich eine wunderbare Chance, sei-



Diese Anlage dürfte – voll aufgedreht – eigentlich das ganze Gebäude zum Einsturz bringen...



Der Türsteher sieht nicht gerade ängstlich aus – doch das ändert sich, sobald er eine Ratte sieht.

nen Auftrag auszuführen: Er entzündet das Pyromanenbuch mit den Streichhölzern, rennt zur Waffelstatue und platziert es so, daß die Statue fast Feuer fängt. Der Norm kommt auf Kents Rufen angerannt und will das Feuer mit dem präparierten Löscher bekämpfen...



Nach erfülltem Auftrag darf Kent sich ein schönes Feuerwerk aus nächster Nähe ansehen...

Die Macht des Fernsehens

Rebellenversteck

Von Heather bekommt Kent seinen nächsten Auftrag: Er soll ein Musikvideo von Brian über den örtlichen Fernsehsender abspielen.

Fernsehsender

Gleich am Eingang zum Fernsehsehsender findet Kent einen Haufen – Verzeihung! – Hundescheiße, den er (wie auch immer) in sein Inventar wandern läßt. Der Türsteher will Kent jedoch nicht reinlassen, doch mit der Rattenpuppe kann unser Held ihn schon etwas erschrecken. Kent zaubert die Kiste mit der echten Ratte aus seinen Taschen hervor und präsentiert sie dem Norm. Völlig verängstigt ergreift dieser die Flucht und macht dem pixeligen Hauptdarsteller hiermit den Weg in die heiligen Hallen der Flimmerkisten frei.



Zeit hat, sich darum zu kümmern, überläßt er Kent ohne Nachfragen die Chipkarte für den Zugang zum Senderaum.



Das Herz des Fernsehsenders: der Kontrollraum.

Mit der Schlüsselkarte öffnet Kent die Tür zum Kontrollraum und schiebt die Kassette in den Schacht mit der Aufschrift „VT 2“ am Videorecorder. Er versucht, das Band mit dem Steuerungsscomputer rechts neben dem Videorecorder zu starten, doch leider fehlt ihm das Paßwort.



Durch eine – zugegeben – etwas schmutzige Attacke gelangt Kent an das Paßwort für den Sendecomputer.

Auf dem Hauptflur betritt Kent das andere Büro und redet mit dem Technikfreak, der gleich am Eingang über irgendwelchen Platinen brütet. Kent fackelt nicht lange und spricht ihn ganz direkt auf das Paßwort für den Computer an, doch der Techniker will es einfach nicht verraten. Zur Strafe bewirft Kent ihn prompt mit den Hunde-Exkrementen und erhält postwendend das schmutzige T-Shirt des Technikers in die Hand gedrückt: Er soll es reinigen. Auf dem Flur untersucht Kent das halbe Hemd genauer und kommt zu dem Schluß, daß eigentlich nur der daran befestigte ID-Ausweis von Interesse für ihn sein könnte. Der zweite Vorname des Technikers hört sich merkwürdig an – Hoken... das könnte das gesuchte Paßwort sein. Im Kontrollraum gibt Kent also HOLEN als Paßwort ein und erhält tatsächlich sofort eine Zugangsberechtigung für das System. Er lädt die Kassette im Videorecorder mit dem Befehl VT2

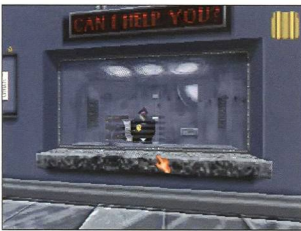


Und schon bald flimmert das Video in ganz Neutropolis über die Bildschirme...

LADEN und startet sie mit VT2 STARTEN (muß über die Tastatur vom Spieler eingegeben werden). Und wieder ein Auftrag ausgeführt!

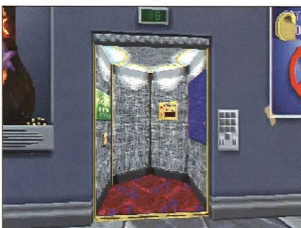
Der verschwundene Bruder

Gewöhnlicher Außenposten



Der ahnungslose Empfangsnorm hinter der Panzerglasscheibe erweist sich noch als sehr hilfreich.

Von Heather hat Kent den Auftrag bekommen, nach dem Bruder des Führers Paul, Saul, zu suchen, denn dieser kennt das Geheimnis der seltsamen Dinger aus den Möbeln. Beim gewöhnlichen Außenposten angekommen, schreitet Kent genau auf den Empfangsnorm hinter der Glasscheibe zu und fragt ihn nach dem Code für den rechten Fahrstuhl („Gizmos“, „Forschung“). Bereitwillig antwortet der Uni-



Mit dem richtigen Code klappt alles – aber erst, wenn Kent ihn auch wirklich auf dem hier beschriebenen Weg erfahren hat.

formierte. Kent geht zum rechten Aufzug, tippt den Code (1572) in das Tastenfeld und fährt in die Forschungsebene.



So ganz scheint der befreite Gefangene ja noch nicht mit sich und seiner Umwelt klarzukommen...

Ganz am anderen Ende des Flurs öffnet Kent die Glastür zu der Gefangenen-Zelle. Den Patienten, der anscheinend



In diesem Raum horten die Norms die Beweise, die Kent belasten sollen.

gerade einer Gehirnwäsche unterzogen wird, befreit er, indem er mit der Schere die Befestigungsbänder durchschneidet. Der Gefangene richtet nun ein etwas größeres Chaos an, kommt aber ziemlich schnell durch einen Schwächeanfall zur Ruhe. Auf dem Flur nimmt Kent einen der Glassplitter und schleppt den verletzten Gefangenen zur Metallröhre in der Nähe der Außenfenster. Mit dem grünen Pfeil nach unten-Knopf holt Kent eine Kapsel heran, mit dem roten Knopf öffnet er die Röhre. Er plaziert den Patienten in der Kapsel plazieren um ihn mit einem Druck auf den grünen Pfeil nach oben in die Weiten des gewöhnlichen Außenpostens schicken. Das zerbrochene Fenster, vor dem der Patient lag, führt Kent



Wer's ungefährlicher mag, kann natürlich auch über die Karte zur Plüsch-Fabrik gelangen.

in einen Raum, in dem die Beweise gegen ihn gesammelt werden. Er schaut sich den Müllzerkleinerer genau an und bemerkt, daß dieser defekt ist. Den Schraubenschlüssel steckt er in seine Taschen und klettert wieder auf den Flur.

Durch das zerbrochene Außenfenster gelangt Kent auf ein Baugerüst vor dem Haus. Hier entwendet er die Leiter und begibt sich wieder zum Fabrikhinterhof von „Plüsch-Himmel“.

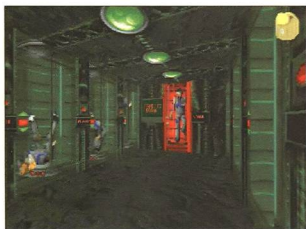
Vor dem roten Container findet er ein großes Zahnrad, das in sein Inventar wandert. Mit Hilfe der Leiter klettert er auf das Dach des Containers und löst mit dem Schraubenschlüssel ein kleines Zahnrad aus dem Motor.

Zurück beim Außenposten fährt Kent wie gehabt mit dem Fahrstuhl in die Forschungsabteilung (Code: 1572), wo er den Beweissammelraum betritt. Die beiden Zahnräder passen wie angeeignet in das Seitenpanel





Der mysteriöse rote Container auf dem Fabrik-Hinterhof.



Ob die Leute in den Kapseln jemals wieder selbstständig denken können?

Nystalux! Viel Zeit, sein Auftragsziel zu betrachten, hat Kent jedoch nicht, denn einen Moment später stürmt auch schon, begleitet von zwei Wachen, Führer Paul in den Zellentrakt, um Kent ins Gefängnis zu stecken.

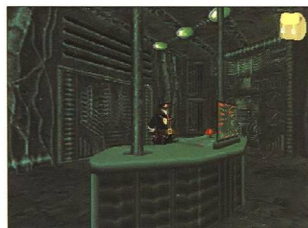
Auf der Suche nach zwei Freiheiten

Gefängnis

des Reißwolfes; Kent kann nun also mit der Beweisvernichtung beginnen. Die Farbproben, das Hündchen und der Gleiter verschwinden im Abfallvernichter, die Fingerabdrücke auf dem Feuerlöscher beseitigt er entweder mit dem gelben Geschirrtuch, das auf dem Boden liegt, oder mit dem Schleim, der an der Glasscherbe klebt.

Faktisch unschuldig verläßt Kent den Raum und spricht mit dem Wissenschaftler hinter der Theke. Der zieht ein ziemlich mürrisches Gesicht. Als Kent nach dem Grund fragt, antwortet der Weißkittel, daß er einen neuen Patienten benötige. Kent erklärt sich bereit, einen neuen zu besorgen, und der Wissenschaftler schickt ihn in die Gefangenenaufteilung.

Kent fährt mit dem Aufzug wieder nach unten, geht in Richtung Eingang und von dort aus hinter die (von der Tür aus gesehen) rechte Säule, wo er auf die Bodenplatte tritt. Diese bewirkt, daß der Brunnen wieder sprudelt. Dem Wachnorm berichtet Kent von seiner tollen Tat und schickt ihn damit auf die Toilette. Auf einem Schild, das der Wachnorm vorher verdeckt hat, kann unser Held nun den Zugangscode für den anderen Lift lesen: 1312.



Eine weitere schwarz-uniformierte Autoritätsperson...

Mit diesem fährt er zur Gefangenenaufteilung, wo er dem dortigen Wachnorm von seinem Wunsch erzählt. Dieser verschwindet, um sich zu erkundigen, und Kent drückt den roten Bumper-Knopf auf dem Bedienungspult. Damit

öffnet er eine Geheimtür (hinter ihm), die ihn in den Zellentrakt führt. Hier schaut er sich ein wenig um. Als Kent die rote Zelle betrachtet, bemerkt er, daß die Tür hinter ihm zugefallen ist.

Trostlose Zelle, in der Kent sich befindet. Entmutigt setzt er sich auf die Bank, die wohl gleichzeitig auch als Schlafgelegenheit dienen soll. Auch diese zerbricht jedoch - wie schon sein Sofa - mit



Plötzlich verschwinden die Gefangenen mit ihren Kapseln, dafür erscheinen leere Kapseln in den Röhren. Kent blickt auf den Kontrollschirm, und schon wieder beginnt ein Kapsel-Tausch - diesmal wieder gegen Gefangene. In der roten Zelle befindet sich niemand anders als Paul



Vor knapp einer Woche wurde Kent entlassen, nun befindet er sich schon wieder in den Blauen Zellen...



Führer Paul mit zwei Bodyguards.

lautem Krachen unter seinem Gewicht. Dabei fliegt - aha - auch wieder eines von den Dingern aus ihrem Inneren. Kent schnappt sich das Dingsbums und steckt zusätzlich noch einen Holzsplitter (Splint) ein. Ansonsten findet er

keine Sachen, mit denen er etwas anfangen kann. Nach einigem Warten und Nichtstun erscheint plötzlich eine von den Kapseln in seiner Zelle, die er schon im Zellentrakt gesehen hat. Ein starker Luftzug zieht ihn förmlich in das Innere der Kapsel, und schon wird er in den Zellentrakt transportiert. Er schaut nach links zu der roten Kapsel und sieht dort Saul: Der hält ein Schild hoch, auf dem steht, daß Kent noch zwei von den mysteriösen Dingen finden soll (Kent kann hoffentlich schnell lesen, denn er hat nur



Kent hat hier im Filtrerraum nur wenige Sekunden Zeit, Saul mit seinem Schild ausfindig zu machen.

wenig Zeit dazu). Danach verschwindet er mit seiner Kapsel wieder aus dem Filtrerraum und landet in einer Zelle einen Stock tiefer. Hier probiert Kent den Trick mit der Bank noch einmal: Nach einigen Bemühungen zerbricht auch diese Sitzgelegenheit und gibt ein weiteres Ding frei. Leider klemmt es im Holz der Bank fest und ist so einfach nicht herauszubekommen. Kent öffnet die Essensausgabe und macht sich mit der angeleiteten Gabel an dem Ding zu schaffen - und siehe da, es funktioniert. Nachdem er das Ding fein säuberlich in seinen Taschen verstaut hat, nimmt er auch die Planke und den Stoffetzen an sich und wartet auf die Rückkehr der

Transporterkapsel. Im Filtrerraum liest Kent ein weiteres Schild von Saul und erfährt, daß ihm nur noch ein Ding - oder Transmitter, wie die Dinger vornehm heißen - fehlt.

In der 3. Zelle reicht Kents Gewicht nicht mehr aus, um die Bank zu zerbrechen, also behilft er sich mit der Planke aus der Zelle. Dabei zertrümmert er aber leider auch den Transmitter. Was nun? Vielleicht kann Saul ihm weiterhelfen. Kent benutzt den Stoffetzen mit den Soßentropfen und schreibt Saul eine Nachricht. Diese hängt er an den Splint aus der ersten Zelle und übermittelt sie seinem Mitgefangenen, indem er sie aus den Türgittern genau vor seine Augen hält.



Was für ein Glück, das Saul genau gegenüber wohnt...

Im Filtrerraum kann Kent von Saul auf die altbewährte Weise erfahren, wie er weiterhin vorgehen soll: Im Spülkasten der Toilette bei der dritten Zelle soll noch ein Transmitter schwimmen.

In der ersten Zelle angekommen, nimmt Kent die Halterungsklammer von der Bank an sich und wartet, bis er wieder in der



dritten Zelle steht. Dort benutzt er den Soßenhahn der Essensausgabe mit der Klammer und richtet eine gewaltige Sauerei an. Ein Norm bringt ihn auf die Toilette, damit er sich säubern kann, aber Kent holt natürlich erst den Transmitter aus dem Spülkasten (schwimmendes Ding). Zurück in der Zelle wartet Kent auf die nächste Kapsel. Im Filtrerraum gelingt ihm dann die Flucht.



Zeit zum Waschen hat Kent nicht - also muß er die ganze Zeit mit einem Soßenleck auf der Hose rumlaufen - wie peinlich!

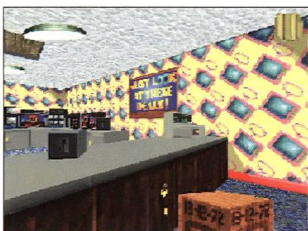
Turbo-Boost

Boosterstation

Diesmal soll Kent in die Boosterstation eindringen, um das Transmitter-Kontrollzentrum außer Gefecht zu setzen.



Eines der wenigen Geschäfte, die unter Paul Nystalux existieren dürfen - ein Fernsehgeschäft.



Mit diesem Schlüssel ist der nörgelige Verkäufer gleich ausgeschaltet.

Im Fernsehgeschäft „TV Heaven“ betrachtet Kent interessiert den Mini-Fernseher auf der Theke und fragt den Verkäufer nach einer Fernbedienung für das Technikwunder. Dieser verschwindet genervt im Abstellraum, um nach dem Zapp-Utensil zu suchen. Schnell saust Kent hinter die Theke, schnappt sich den dort hängenden Schlüssel und sperrt den Verkäufer in seiner Kammer ein. Nun schiebt er die Kiste unter die Deckenluke und klettert auf den Dachboden.



Wozu Kisten doch alles gut sein können...

Hier findet er hinter der grünen Kiste einen Holzhammer, mit dem er die morschen Holzplatten in der Wand zertrümmern kann: Der Weg zum Kraftwerk ist frei. Hinter dem Loch ist der Boden jedoch nicht mehr so tragfähig wie auf dem Dachboden – die Folge: Kent bricht nach wenigen Schritten in einen Kraftwerksraum durch. Dummerweise hat dieser Raum auch keine Türen, durch die Kent fliehen könnte – also muß er sich etwas anderes einfallen lassen. Er schnappt sich



Hier ist die technische Begabung von Kent gefragt.

den kleinen Draht, den aufgehängten Teddy sowie das Kabel, mit dem der Knuddelbär aufgehängt war – bei näherem Betrachten des Stoffbrummers bemerkt er dann, das dessen Augen abgefallen sind.



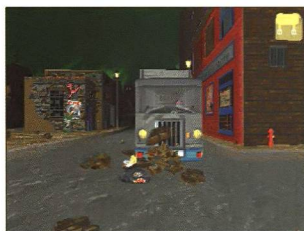
Makaber – ein exekutierter Teddybär.

Kent geht hinunter zu der seltsamen Maschine, dreht die Glühbirne aus der Fassung und begibt sich zu dem in der Mitte des Raumes hängenden Kontrollpult, welches er öffnet. Hier schließt er die Platine mit dem kleinen Draht



Gut, daß Computerspielhelden nicht so empfindlich bei Verletzungen sind...

kurz und verkabelt dann das Kontrollpult mit der Glühbirnenfassung. Nun geht er zurück zur



Rechts oben ist die Quelle des üblen Geruchs...

Maschine, wirft die Teddyaugen in den Münzschlitz und startet das ganze Gerät mit einem Knopfdruck. Doch leider hält das das Kraftwerk nicht aus und fliegt in die Luft...



Auch Norms sind nur Menschen – Glück für Kent und Dai.

Nachdem Kent wieder zu sich gekommen ist, geht er zum Einkaufszentrum und hebt die Streichhölzer auf, die er bei der Flucht aus der brennenden Konsumhalle verloren hat. Im Zentrum geht er zu dem zerstörten Geschäft gleich vorne links, klettert die drei gesprengten Stufen hinauf und angelt sich den Gummischlauch. Auf der Karte begibt sich Kent



zum Gebiet „Straße“ und trifft ziemlich bald auf einen stillstehenden Norm-LKW, der ziemlich nach einem Gefangenen-Transporter aussieht. Er stellt sich direkt vor den Transporter und entdeckt an der rechten Hauswand einen Lüftungsschacht, aus dem üble Gerüche abgeleitet werden.

Mit dem Gummischlauch leitet unser Held diese Abluft in die Fahrerkabine des Transporters; wenige Sekunden später kann er die Hintertüren des wegen eines kleinen Ausfalls unbewachten Wagens öffnen und den regenbekleideten Dai befreien.



Wiedersehen macht Freude...

Kampf der Verschmutzung

Pollututron

Ein weiterer wichtiger Punkt, so erklärt Heather, trägt zur Gleichmütigkeit der Menschen in Neutropolis bei: Die graue Luft, die überhaupt kein bißchen Freude aufkommen läßt. Diese wird künstlich erzeugt, und zwar vom Pollututron, das Paul Nystalux installieren ließ.



Bei diesem Auftrag kommt Kent dazu, sein vollendetes Werk der ersten Mission zu begutachten – die gelbe Waffel

Kent soll diesen Luftverschmutzer nun zerstören, doch dazu muß er sich zunächst Material besorgen. Im Einkaufszentrum nimmt er die Holzlaten und den roten Silvesterböllern (liegt alles beim Eingang auf dem Boden) mit und klagt sich das Begrenzungsseil von der Waffelstatue.



Die Öffnungs-Aktion hätte auch ordentlich ins Auge gehen können...

Auf dem Hinterhof der Fabrik rollt Kent den Oxy-Acetylene-Brenner zum roten Container und bringt ihn mit einem Streichholz in Gang. Damit kann er nun die Türen des Containers aufschweißen. Anschließend knotet er sich aus dem Seil, den Planken und den Farbfässern hinter dem Container ein Floß, das er in dem grünen Fluß zu Wasser läßt.



Bloß nicht ins Wasser (?) fallen!

Nun rollt er noch die Gaszylinder aus dem roten Container auf das Floß und sticht in See – auf zu Heather, damit sie die Rakete bauen kann, mit der sie das Pollututron zerstören will.



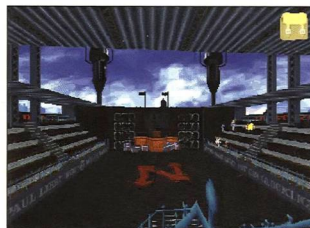
Nun wird's doch etwas militaristisch: Die selbstgebastelte Rakete steuert auf das Pollututron zu.

Die große Show

Stadion

Die letzte Mission dieses Spiels bricht an: Bald soll Pauls großer Auftritt im Stadion stattfinden, bei dem er so richtig propagandamäßig die Massen für seine Politik begeistern will. Das soll natürlich verhindert werden.

Die ängstlichen Wachnorms am Stadioneingang vertreibt Kent, indem er einfach das Licht im Tunnel ausknipst – den Schalter findet er gleich rechts am Eingangportal.



Ein schönes Stadion – rechts sind übrigens Kents verkleidete Kumpanen zu erkennen.

In der Arena des Stadions angekommen, steuert Kent schnurstracks auf die Bühne am anderen Ende zu und steckt sich das Nachtsichtgerät ein – zwar fehlen diesem noch die Batterien, aber die dürften ja wohl aufzutreiben sein. Derart ausgerüstet kann Kent nun in die Kanalisation steigen und sich auf die Suche nach Sauls Gedächtnis machen. In die Abwässerschächte kommt er durch die Luke im Eingangstunnel zum Stadion.

Anmerkung: In den Gewölben sollte der Spieler die Gamma-

Korrektur (zu finden im Optionsmenü) hinaufsetzen, damit er im Dunkeln besser sehen kann - einige Gegenstände sind hier nämlich nur sehr schwer zu erkennen. Sobald Kent das Nachtsichtgerät aufgesetzt hat, kann er die Korrektur wieder auf den normalen Wert zurücksetzen.

Kent geht bis zur T-Kreuzung geradeaus und biegt dann nach rechts ab. Von hier aus geht er wieder geradeaus, bis zu der Stelle, an der er einen Ziegelstein auf dem Boden findet. Den Stein hebt er auf (in der deutschen Version heißt er verwirrenderweise „Loch“) und schleppt ihn solange geradeaus mit, bis er unter einem Schacht steht. In den unteren Wandbereichen sucht er nach einem Loch, in das er den Stein einfügen kann. Durch diese primitive Treppe kann Kent in den Raum über dem Schacht hochklettern und sich einen Satz Batterien für sein Nachtsichtgerät klauen, das er sogleich aufsetzt.



So unwichtig, wie Sie aussieht, ist die Dachstrebe dann doch nicht...

Nun geht er geradeaus zurück bis zum Abwasser-Flußbett. Hier biegt er nach rechts ab und setzt seinen Weg geradeaus bis zur zweiten Abbiegemöglichkeit nach rechts fort. Die rostigen Gitter, die ihm dabei im Weg stehen, zerstört er mit seiner Gitarre. Am Ziel angekommen, zerschlägt er die Wand, die sich deutlich von den anderen Wandsegmenten abhebt, wieder mit seiner Gitarre und läßt so einen Geheimraum zum Vorschein kommen. In diesem Geheimraum befindet sich eine Dachstrebe, die aber eher einem Wagenheber ähnelt. Kent nimmt diese Dachstrebe an sich, läßt die Kiste, die durch die eingebrochene Decke nach unten rutscht, außer Acht und geht den Weg von der Kiste weg geradeaus hinunter, bis ihm auf der linken Wegseite ein merkwürdiges Schild auffällt (auf dem Schild steht „Access“). Dieses drückt er mit dem Wagenheber in die Wand und öffnet somit eine weitere Geheimtür, auf die er hinter der nächsten Abzweigung nach links stößt.



Die Norms haben hier so ziemlich alles verwüstet.

Die Treppe, die hier zum Vorschein gekommen ist, führt Kent geradewegs zu Sauls Geheimlabor, in dem die Norm-Truppen, die es durchsucht haben, aber ziemlich wild gehaust haben. Zumindest haben die Diener Pauls eine großformatige Nachricht hinterlassen. Kent reißt das Poster von der Wand, und zum Vorschein kommt ein Loch, das geradewegs in den Raum führt, dessen Eingang durch etwas Geröll verschüttet ist. Kent zwingt sich durch das Loch in den Raum (Loch benutzen) und findet in dem Geröllhaufen eine Axt, mit der er sich wieder auf den Weg zur Kiste macht. In der Kiste findet er einen Schutzanzug (Kiste benutzen), mit dem er wieder zu Sauls Labor zurückkehrt.

Nun nimmt er Sauls Gehirn aus der merkwürdigen Mikrowellen-Maschine und verpackt es sicher in dem Schutzanzug aus der Kiste.

(Kent geht nun wieder den Gang zu der mittlerweile zerstörten Kiste zurück, steckt dabei seine Dachstrebe ein und nimmt die zweite Abzweigung nach rechts. Von diesem

Gang aus biegt er dann gleich wieder nach links ab und steht vor einem dritten merkwürdigen Wandsegment, das er wieder mit seiner Gitarre zerstört. Zum Vorschein kommt diesmal ein Fahrstuhl, dessen Türen Kent mit dem Wagenheber aufstemmt. Wenn er nun in den Fahrstuhl einsteigt, kann der Höhepunkt der Revolution in Neutropolis beginnen...



Der Fahrstuhl zum Sieg - auf in eine nicht mehr ganz so normale Zukunft!

**BLEIB
NORMAL!**



CHEATS, CODES UND TIPS

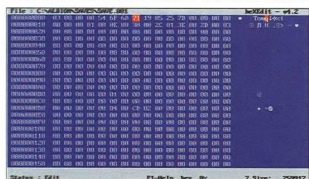
Albion



Etwas Übung gehört schon dazu, aber wenn man diesen Cheat beherrscht, ist man ganz leicht am Ziel.

Natürlich kann der ehrenhafte Spieler lange warten und ackern, bis sich das eine oder andere teure Item endlich im Inventory befindet. So geht es allerdings einfacher – und schneller, zumindest bei Gegenständen, die sich in der Nähe einer Theke befinden: „Anlauf“ nehmen und auf den gewünschten Gegenstand zurennen. Kurz vor dem Auftreffen den Mauszeiger genau auf das Item setzen und das rechte Maushorn betätigen, so daß „Aufnehmen“ auf dem Bildschirm zu sehen ist. Schon ist das Gewünschte zur Hand und muß nur noch im Beutel untergebracht werden.

Auch Geldsorgen lassen sich relativ einfach lösen – eine Stippvisite bei der Heilerin auf dem Iskai-Planeten genügt. Einfach ansprechen und das Gespräch nach ein paar belanglosen Sätzen wieder beenden. Lohn der Mühe sollte ein blauer Heiltrank sein, der sich für 16.6 Goldstücke bestens verkaufen läßt. Das schöne daran ist, daß sich diese Prozedur endlos lange wiederholen läßt, so daß die arme Kirchenmaus recht bald zum reichen Helden werden kann...



Mit ein bißchen Schummelmei im Hex-Editor ist der Held dann gleich gegen alle Angriffe gewappnet.

Handfeste Helden bekommt der findige Spieler, der sich mit dem Norton Commander oder PC Tools in die Spielstände traut. Unter dem Verzeichnis SAVES stehen nämlich direkt hinter dem Namen des Helden dessen Eigenschaften, und zwar einmal als realer Wert und einmal als maximaler. Der Abstand zwischen beiden Werten beträgt immer zwei Hex-Stellen. Superhelden lassen sich herstellen, indem alle Werte auf 99 (63 Hex) gesetzt werden.

Zu unverschämt sollte man allerdings auch nicht sein – alles was über 126 hinausgeht, wird als Minus gebucht.

Arcade America

Eine ganze Latte von Cheat-Codes warten hier auf findige Spieler. Um die Cheats zu aktivieren, einfach mit ESC in den Exit-Optionen-Screen gehen. Hier die Tasten 7TH eintippen, dann den gewünschten Cheat-Code eingeben und mit RETURN bestätigen. Kleine Kontrolle, ob es geklappt hat: Wenn Joey sich mit „Uh, oh“ vernehmen läßt, ist irgendetwas schiefgelaufen, wenn er „Cool“ murmelt, dann hat es geklappt. Mit dem Anklicken von „No Way“ geht's ins Spiel zurück.

Und hier die Code-Auswahl:

ANGEL

verschafft ein zusätzliches Leben

MAKEAWISH

verschafft zehn zusätzliche Leben

ILOVEJOEY

verschafft fünfzig zusätzliche Leben

GIMMEAMMO

sorgt für zehn Extra-Patronen

BLASTEM

sorgt für 100 Extra-Patronen

GOLDENGUN

sorgt für 500 Extra-Patronen

OMNIJOEY

macht unverwundbar

URHOPELESS

bringt einen Ausrüstungsgegenstand

FATBOYCANTJUMP

nur Fliegen ist schöner

HALEJOEY

macht gesund

WARP2SINNERS

teleportiert nach Alcatraz

WARP2SLOTS

teleportiert nach Las Vegas

WARP2GORGE

teleportiert zum Grand Canyon

WARP2MUDPIT

teleportiert nach Oklahoma

WARP2FACES

teleportiert zum Mount Rushmore

WARP2DOLLS

teleportiert zum Mardi Gras in New Orleans

WARP2RESORT

teleportiert nach Miami

WARP2WHOUSE

teleportiert zum Weißen Haus nach Washington

WARP2THEAPPLE

teleportiert nach New York

WARP2WBOGUS

teleportiert nach Woodstock – ohne Hooligans

WARP2WLATE

teleportiert nach Woodstock – leider zu spät

WARP2WCOOL

teleportiert nach Woodstock – zum rechten Zeitpunkt

ROAD2SLOTS

Weg nach Las Vegas

ROAD2GORGE

Weg zum Grand Canyon

ROAD2FACES

Weg zum Mount Rushmore

ROAD2MUDPIT

Weg nach Oklahoma

ROAD2GUNFIGHT

Weg nach Alamo

ROAD2DOLLS

Weg zum Mardi Gras

ROAD2RESORT

Weg nach Miami

ROAD2WHOUSE

Weg zum Weißen Haus in Washington

ROAD2THEAPPLE

Weg nach New York

ROAD2THEGIG

Weg nach Woodstock

GIMMETIME

Location-Time auf 10 Minuten verlängert

NOSCORE

Spielstand wird auf Null gesetzt

NOTIME

Location-Time wird auf 30 Sekunden verkürzt

NOBULLETS

keine Patronen mehr

NOHEALTH

drastische Kürzungen

IMAGONER

drastische Kürzungen in allen Bereichen

MAVERICK

Überraschung

TOGGLEWIGGLE

auch eine Überraschung

Cheats, Codes und Tricks



Im Krieg und in der Liebe ist alles erlaubt.

Battle Isle

Der dritte Teil der Kampfsinsle wartet mit einem kompletten Cheat-Menü auf – tja, das ist Service, nicht wahr? Aktiviert wird das gute Stück mit dem Zauberwort EWALD, gefolgt von der Taste F9.

Wer auch bei der Steuerung der verbündeten Kampftruppen ein Wörtchen mitreden will, dem verhilft das Wörtchen BAUER zur Befehlsgewalt.

Und Level-Codes gibt es natürlich auch:

Level	Name	Code
1	Die Prätorianer	2975462
2	Vormarsch	6487674
3	Die Schiffe	1564386
4	Die Landung auf Kaar	9745642
5	Kampf um die Fabriken	3756838
6	Das Flugzeugkombinat	2957843
7	Die Spaltung der Kais	8844366
8	Das HQ der Drulls	2375411
9	Das Expeditionsheer	3854653
10	Urelis	5647332
11	Kai-Ryo in Gefahr	4092664
12	Die Nachschublinien	7564366
13	Skom	8264241
14	Der Panzerkeil	3243554
15	Terdon	5487436
16	Entscheidung über Skom	1353411
17	Der Hafen von Magalo	4524338
18	Vor Hallwa	6731244
19	In der Hauptstadt	1243371
20	Die Entscheidung	6245425

Batman Forever



Mit diesem Cheat reicht ein Schlag, und alle Gegner sind von der Platte geputzt.

Fleißige Flattermänner fliegen weiter mit folgendem Cheat: Sobald am Anfang des Spiels die betörende Damenstimme „Game activated“ flüstert, tippt die schlaue Fledermaus das Zauberwort LULLABY ein. Schon gibt es freie Levelwahl, die Geheimtaste F10 zur drastischen Dezimierung der Gegner ist aktiviert und alle Waffen stehen zur Verfügung. Wenn das nichts ist... *Anmerkung:* Im Spiel wird die amerikanische Tastaturbelegung benutzt, das heißt, daß statt des Y am Ende ein Z eingetippt werden muß!

Battleground: Gettysburg

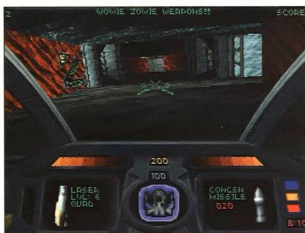
Immer diese feindlichen Solo-Offiziere, die sich die unbesetzten strategischen Punkte unter den Nagel reißen! Aber damit ist jetzt Schluß: Jedes beliebige eigene Regiment kann das Feld eines solchen Offiziers stürmen und ihn kurzerhand festnehmen.

Command & Conquer

Unsichtbare „Mäntel des Schweigens“ der NODs können gerade den Luft-einheiten schwer zu schaffen machen. Das Leben wird gleich viel einfacher, wenn man sie trotz der Tarnung rechtzeitig entdeckt – und das geht so: Entweder aktiviert der findige Spieler eine seiner beweglichen Einheiten und kreuzt mit dem Bewegungscursor so lange über den – anscheinend – leeren Radarschirm, bis sich der Mauszeiger völlig selbsttätig in einen Angriffscursor verwandelt. Wetten, daß sich genau an dieser Stelle ein getarnter Feind aufhält? Es geht jedoch auch ohne Einheit: Den Mauszeiger einfach über die Landschaftskarte wandern lassen, bis er zum Auswahlcursor wird. Auch hier befindet sich unter Garantie ein getarnter Angreifer. Überflüssige Truppen sollte der schlaue Spieler nicht einfach wegwerfen, sondern recyceln, sprich: mit Gewinn verkaufen. Und das geht so: Die Kampfeinheit, die versilbert werden soll, wird neben eine selbstgebaute Blockade plaziert. Dann den Mauszeiger im Verkaufszustand langsam von der Barrikade zur Einheit schieben. Dabei ändert sich an einen Punkt das Dollar-Zeichen, um anzuzeigen, das der Verkauf nicht möglich ist. Sobald das geschieht, wird der Mauszeiger ebenso langsam wieder zurück auf die Blockade bewegt; an dem Punkt, wo das Dollar-Zeichen wieder aktiv ist, drückt man die linke Maustaste. Theoretisch ist jetzt die Einheit verkauft, und die Blockade steht immer noch. Sollte das nicht der Fall sein, mangelt es an der nötigen Übung: Ruhig mehrmals probieren! Früher oder später klappt es schon...

Descent II

Und daß hier keiner denkt, uns wären die Paßwörter ausgegangen – nein, hier kommt der Nachschub:



Mit allen Waffen kämpft es sich doch gleich viel leichter.

DELSHIFTB

Roboter-Tod und Exit

DUDDADO

Reflektions-Waffen

FRAMETIME

zeigt Spielgeschwindigkeit an

HELPVISHNU

Kopie des Guide-Bot

HONESTBOB

beinahe alle Waffen

ORALGROOVE

alle Keys

ROCKGRL

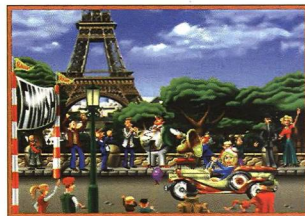
vervollständigt die Auto-Map

SILKWING

Überraschung

Die total verrückte Rally

Wer bei der Spielerauswahl den Namen ARMINO GESSERTI in ein schlichtes ARMIN GESSERT ändert, bekommt beim Spielstart 500.000 Dollar geschenkt.



Damit man zügig ins Ziel kommt – ein kleiner Cheat!

Das Geburtsdatum des Programmierers – 130663 -, an derselben Stelle eingegeben, sorgt sogar für die milde Gabe von 1 Million Dollar plus 8 Ereigniskarten.

Cheats, Codes und Tricks

FIFA Soccer '96



Einlauf der Superstars.

Zur 96er-Saison gibt's im Soccer ein ganzes Cheatenü, mit dem sich geheime Teams aktivieren lassen. Und so geht's: Im „Friendly-Team“-Menü Vancouver aus der USA League und Kanada aus der International League anwählen und dann gleichzeitig CTRL, ALT und EINFÜG betätigen. Nun können verschiedene Einstellungen nach Wunsch geändert werden. Zu den Geheim-Mannschaften gelangt der findige Spieler folgendermaßen: Im „Game-Select“-Bildschirm „Quit to DOS“ anwählen und im Abspann XPLAY eintippen und mit RETURN bestätigen. Im folgenden Geheim-Screen finden sich nun erstaunliche Mannschaften, die auf so klangvolle Namen wie THE GIMPS, ALL NIGHTERS oder AS DESIGNED hören.



Damit die Gegner keine Chance mehr haben, sollte man diesen Trick ausprobieren...

Für die Verwandlung eines Eckballs in ein Tor ist mit einem kleinen Trick überhaupt keine Magie, sondern nur die richtige Drucktechnik ausschlaggebend: Der Zielkreis wird etwa in die Höhe der Elfmetermarkierung gesetzt, dann drückt man beide Joystick-Buttons zwei Sekunden lang gleichzeitig. Nun genügt es, den Joystick nach rechts oder links in Richtung des Tors zu bewegen, schon ist der Treffer gelandet.

Grand Prix Manager

Fehlt das Geld zu rechten Zeit, auch kein Motor weit und breit? – Weit gefehlt. Wer nämlich auf den Kauf eines Motors verzichtet, erhält die Meldung „Ich habe einen Vertrag für 1 Rennen“.



Es gibt einige Dinge, die machen das Leben einfach leichter!

Indycar Racing 2

Mit Farben wird die Welt gleich bunter! Wer gerne selbst kreativ tätig ist, geht unter DOS in das Stammverzeichnis PAINTKIT und kann so nicht nur die Rennwagen, sondern auch die Teamkleidung ganz nach eigenen Wünschen gestalten.

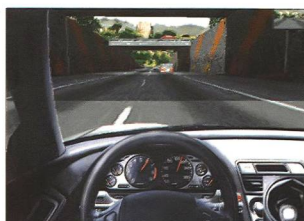
Magic Carpet



Es gibt einige Dinge, die machen das Leben einfach leichter!

Nicht nur Geheimlevel, auch Geheimzaubersprüche verstecken sich in manchem Spiel. So auch hier: An Spruch Nr. 26, „Höhleinsturz“, kommen nur gewiefte Spieler oder fleißige Spielertips-Leser. Und so geht's: Das einzige Gebäude in Level 18 muß zur Ruine werden. Dabei helfen Blitzgewitter oder Meteore. Kaum ist das Haus dem Erdboden gleich gemacht, steht schon Spruch Nr. 26 zur Verfügung.

Need for Speed



Sind zwei Turniere bewältigt, darf man auch im Bonus-Auto Platz nehmen.

Das wäre ja noch schöner, wenn jeder die Cheat-Codes einfach so nachgeworfen bekäme! Nein, hier heißt es, sich die Codes zu verdienen, denn zuerst einmal muß das erste Turnier gewonnen werden. Dafür gibt es dann schon einmal einen Zusatz-Track, nämlich Las Vegas. Gewinnern auch des zweiten Turniers winken dann aber doch endlich die ersehnten Codes, die in Großbuchstaben und mit Leerstelle vor dem Spielernamen eingegeben werden:

EAC POWR

verschafft ein Bonus-Auto

EAC WARP

erhöht die Spielgeschwindigkeit

EAC RALY

verwandelt Rusty Springs in eine Schlamm-schlacht

Aber bitte dran denken: Die Codes sind erst aktiviert, wenn zwei Turniere gewonnen sind.

NHL 96



Jetzt ordentlich zuschlagen, und der Puck landet garantiert im Tor.

Garantierte Tore fallen mit dieser kleinen Spielaktik: Der Spieler, der den Puck hat, läuft damit in die Mitte. Nach Überquerung der Mittellinie wendet er sich nach rechts und läuft weiter zum Spielfeldrand, bis er direkt neben den beiden rechten Strichen des rechten Kreises steht. Nun holt er so lange wie möglich aus und schlägt sehr fest in Richtung Tor. Normalerweise kann der Torwart bei dieser Taktik dem Puck nur hinterherschauen.

Offensive

Ganz offensiv verraten wir hier die Levelcodes:

Level	Alliierte	Deutsche
1	UHFNE	GNBQD
2	FBGBA	NUCWE
3	CHRJN	DABDD
4	JQHEX	GSCGE
5	NTIDC	GBBXD
6	MUKNN	HXAME

Cheats, Codes und Tricks



Noch ahnt keiner, was sich hier gleich anbahnt...

Level	Alliierte	Deutsche
7	UNGHF	GTAND
8	ADMKE	VIALC
9	OGOAB	GLBJD
10	IBWDE	LPCKD
11	BHADE	MAAHD
12	LOREI	GXCSE
13	SAGUE	FQACD
14	BCUJI	VWAAB
15	HCGKE	HPBSE
16	LDKIE	RIATE
17	BHSDE	GUBEE
18	NBGSF	ULCSE
19	DATJU	SJBED
20	IOGPD	PKBGC



Irgendein Level zu schwierig? Kein Problem, nehmen wir einfach den nächsten...

Pole Position

Alles im Leben wird teuer - auch die Rennfahrer. Nicht so bei „Pole Position“: Hier werden die Rennfahrer tatsächlich billiger - allerdings nur, wenn man etwas dafür tut. Was? Na, feilschen natürlich! Ein neuer Rennstall läßt sich ohne weiteres auf bis zu 105.000 DM runterhandeln, und das spart bei einem normalerweise viermal so hohen Preis doch ganz schön Kohle für wichtigere Dinge...

Und da die Werkstattkosten auch immer so hoch sind, lassen sich auch die leidigen Reparaturen auf einfache Weise regeln. Dazu im Editor in der Datei F1.CFG in Zeile 2 das hübsche Wort CHEATS in Großbuchstaben dazuschmuggeln. Im Spiel sind jetzt mit der Tastenkombination SHIFT + R alle Reparatursorgen erledigt.

Siedler 2

Öfter mal etwas Abwechslung gefällig? Beim zweiten Teil der Siedler kein Problem. Die Missionen lassen sich nämlich durch geringfügige Änderungen im Verzeichnis `siedler2/data/missions` ganz schön verändern. Die einzelnen Missionen sind in Dateien festgehalten, `mis_0000.rtx` ist zum Beispiel Mission 1, `mis_0001.rtx` ist Mission 2 usw. Die folgenden Parameter lassen sich dort folgenswer ändern. Logisch, daß die Originaldatei vorher gespeichert werden sollte, denn sonst könnte es fatal ausgehen...

!GLOBAL_SET_COMPUTER_ALLIANCE
Einfaches Löschen dieser Zeile bewirkt, daß sich die Computergegner nicht mehr zusammenschließen können.

!ENABLE_ALL_HOUSES
Mit diesen Zauberworten sind plötzlich alle Arten von Gebäuden erlaubt.

!SET_HOUSE_TYP XPOS YPOS
Hier lassen sich Gebäude in die Landschaft zaubern. Bei TYP wird einfach eine Zahl eingegeben, für das Hauptquartier zum Beispiel die 24. X und Y geben die gewünschte horizontale und vertikale Position an.

!ADD_WARE_TYP ANZAHL
Wem im Spiel Waren fehlen, der wird hier fündig. Bei TYP einfach wieder eine Zahl eingeben, wobei 0 Baumstämme sind und 30 Boote. Die Anzahl ist dann frei wählbar.

!ADD_ANIMAL_TYP ANZAHL XPOS YPOS
Zuwachs für die Tierwelt gibt es in dieser Zeile. TYP steht wieder für die Art, zum Beispiel 1 für Kaninchen, 2 für Hase, 3 für Fuchs, 4 für Hirsch und 5 für Reh. Die Anzahl und die Position sind wiederum frei wählbar.

!ADD_PEOPLE_TYP ANZAHL
Mit dieser Zeile läßt sich das Hauptquartier bevölkern. Die TYPEN 0 bis 29 sind Gehilfen, Holzfäller, Schlosser und andere „niedere“ Ränge. 22 ist ein Schütze, 23 ein Gefreiter, 24 ein Unteroffizier, 25 ein Offizier und 26 ein General. Gewünschte Anzahl einsetzen, fertig.

Wer unter FREIES SPIEL die Option AUFLÄRUNG aktiviert und danach in einen Spielstand des Kampagnen-Modus überwechselt, braucht sich um die Erkundung des Terrains keine Sorgen mehr machen.

Star Rangers

Allen Weltraum-Helden, die in Zukunft noch besser abschneiden wollen, kann mit dieser wunderschönen Cheat-Liste geholfen werden. Der Cheat-Modus wird mit JAVA aktiviert.

boxes	umrahmt die Ziele farbig
shazam	verschafft Unbesiegbarkeit
vitaminz	Nachschub bei Kraftstoff und Munition
scotty	Warpen bis zum Abwinken
iseeu	alle Gegner sind zu sehen
voizis	Mission endet mit Sieg
voizi2	geht zu Mission 2
voizio	geht zu Mission 10
voizi8	geht zu Mission 11
zoomerz	schaltet schnellen Vorlauf ein
dust	Einschalten/Ausschalten der Kollisionsabfrage
cameo	Einschalten/Ausschalten des Warp-Autopiloten
frames	Frame-Rate wird angezeigt
bogons	die Designer sind zu sehen
F12	schaltet auf VGA um

Total Mania

Bevor die totale Verrücktheit ausbricht, lieber doch die Cheat-Aktivierung ausprobieren: Dazu einfach CTRL und SHIFT gleichzeitig drücken und festhalten und dabei CHEAT eintippen. Wenn auf dem Bildschirm nun „Cheating enabled“ zu sehen ist, stehen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

CTRL - C	mehr Credits
CTRL - A	bringt jeden gewünschten Gegenstand
CTRL - N	in die nächste Mission
CTRL - R	neue Energie für alle Spieler
CTRL - P	teleportiert eine gewünschte Person an eine mit dem Mauszeiger ausgewählte Stelle
CTRL - I	verschafft Unverwundbarkeit

Und noch ein Trick:

CTRL und SHIFT gleichzeitig drücken und festhalten, dabei aber STUFF eintippen. Der vorher ausgesuchte Soldat hat nun nie wieder Probleme mit fehlenden Gegenständen oder Waffen.

Warcraft II



Warcraft und kein Ende; nach der bewährten Methode ENTER, Cheat-Code, ENTER lassen sich noch ein paar hübsche Extras erzielen:

DECK ME OUT

Verbesserungen im Technologie-Level

TIGERLILY

freie Levelwahl bei Angabe der folgenden Werte:

ORC_x

statt x gewünschte Levelnummer der Orc-Mission eingeben

HUMAN_x

statt x gewünschte Levelnummer der Menschen-Mission eingeben

Worms – Reinforcements

Kampfwürmer aufgepaßt, hier kommen die Levelcodes für den Challenge-Mode:

- | | |
|----|-----------|
| 1 | VERY EASY |
| 2 | OHSOEASY |
| 3 | UNCHAINS |
| 4 | BJORNOPP |
| 5 | DODGEMAX |
| 6 | STARTURN |
| 7 | HEYGEOFF |
| 8 | REZDOGGY |
| 9 | HIGHKICK |
| 10 | LONG AGO |
| 11 | HEY JOHN |
| 12 | SATANICS |
| 13 | NEARDEAD |
| 14 | SCUMBAGZ |
| 15 | GOOD BYE |
| 16 | TRUTHOUT |
| 17 | 17THKIND |
| 18 | GOGOGOGO |



Bei schwierigen Levels gibt's nun ein Weiterkommen!



Die Vikerger kommen!

- | | |
|----|----------|
| 19 | PIGSPACE |
| 20 | TRUMPTON |
| 21 | PARANOID |
| 22 | MIXTURES |
| 23 | VERY MAD |
| 24 | INSANITY |
| 25 | GREATGIG |

Auch einen hübschen Cheat gibt es: Wer im Spiel oder im Waffen-Auswahl-Schirm BOBJOB eintippt, bekommt alle Waffen.



Der härteste Brocken: Level 25



Ab geht's in den „Challenge Mode“: Level 1

ELISABETH I.

„Eine Seefahrt, die ist lustig...“, so fängt ein früher geläufiger Gassenhauer an, doch nur selten kam ein Spiel dieser „Weisheit“ so nahe wie „Elisabeth I.“. Wo sonst kann man sich für eine Laufbahn als Händler oder Pirat entscheiden, wo sonst warten neben den „normalen Geschäften“ noch spannende Nebenjobs für die Queen auf den PC-Seebären?

Ziel des Spiels ist es, durch erfolgreiches Handeln und die Erfüllung wichtiger Dienste für Volk und Vaterland im Ansehen der Königin zu steigen, um schließlich ihr Erster Berater zu werden.



Als unbedeutender Händler startet der Nachwuchs-Kapitän in London am 17. November 1558 mit einem Startkapital von 5000 Pfund (£), einer Pinasse mit 20 Tonnen Zuladung, 8 Matrosen und 100 m² Lagerraum.

Zu Beginn steht erst einmal eine Sightseeing-Tour durch die Londoner Stadtansicht auf dem Programm. Der Bildschirm läßt sich nach links und rechts scrollen, indem man mit der Maus an die Ränder fährt.

Hier befinden sich bereits die wesentlichen Anlaufstationen, die der aufstrebende Händler im Verlauf des Spiels immer wieder aufsuchen wird. Von links nach rechts verbergen sich in der historischen Häuserfront der Kerker, die Merchant Adventurers Guild, das eigene Lager, die Werft, die Taverne, der städtische Händler, der Privy Council, das Rathaus, der Thronsaal und die Kirche, sowie im Vordergrund das eigene Schiff.

Tipps zum Spielstart

Der frischgebackene Händler ist natürlich begierig darauf, die ersten Profite durch ein paar schnelle Geschäfte einzufahren. Dazu sollte er in London Tuch zu höchstens 19 £, Pelze zu höchstens 55 £ und Bier für etwa 14-18 £ bzw. Wein für allenfalls 30 £ einkaufen. Mit dem gut beladenen Schiff nimmt er Kurs auf Lissabon, wo er die Pelze verkauft und noch mehr Bier einkauft. Anschließend geht es weiter nach Algier, wo sich das gesamte Bier und der Wein mit Gewinn verkaufen läßt. Noch an Ort und Stelle

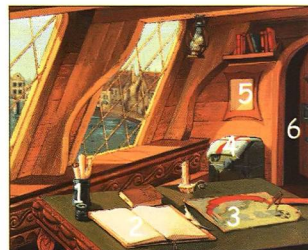
wird das Schiff mit Tuch vollgepackt, und dann geht es weiter nach Barcelona. Dort läßt sich dieser Stoff gewinnbringend verkaufen und Seide für maximal 180 £ pro Einheit erwerben. Mit jenem edlen Gewebe fährt der fleißige Geschäftsmann nun nach Lissabon, wo er einen beträchtlichen Gewinn erzielen sollte. Die Leerfahrt nach London zwecks Reparatur ist jetzt zu verschmerzen.

Danach kann eigentlich immer mit Gewinn gerechnet werden, wenn aus London, Hamburg und Antwerpen Bier, Wein und Tuch in den Süden transportiert wird. In Algier läßt sich Bier und Wein eigentlich immer auch in größeren Mengen mit Gewinn verkaufen. Wenn dort günstig Tuch - zu einem Einkaufspreis von etwa 17 bis 19 £ - zu haben ist, gibt es nichts zu überlegen. Damit macht sich der Händler auf nach Barcelona, wo er für Tuch, sofern er nicht mehr als 300 Einheiten an Bord hat, einen sehr guten Preis erzielen kann. An dieser Stelle lohnt sich ein Blick auf das Datum im Spiel, denn am 15. November sollte er wieder in London sein, weil an jenem Tage dort der Privy Council tagt. Wenn der 15. November noch weit und das Schiff in gutem Zustand ist, kann er in Barcelona noch mal eben günstig Bier für etwa 13 £ kaufen, dieses wieder nach Algier bringen und mit Tuch zurückkommen. Wenn allerdings Termine rufen oder die Seide gerade im Sonderangebot

war (bis 160 £), so läßt der schlaue Seebär lieber Seide und macht sich auf den Weg nach Lissabon oder London mit Zwischenstop in Cadiz. Hier und in Barcelona wird die Seide der Expeditionen aus Japan angeliefert (siehe auch „Merchant Adventurers Guild“) und ist deshalb auch nur hier besonders günstig zu bekommen. Mit dieser Strategie sollte es möglich sein, ein nettes Anfangskapital auf die Seite zu schaffen, das es erlaubt, sich dann auch einmal nach weiteren Verdienstmöglichkeiten umzuschauen. Einige Gebäude in den Städten bieten dazu gute Gelegenheit. Der wichtigste Ort für einen Seebären ist jedoch die Kajüte seines Schiffs.

Die Schiffskajüte

Nicht nur, daß hier die wesentlichen Spieloptionen wie etwa „Laden“, „Speichern“ oder „Musik“ durch einen Griff zum Federkiel (1) verfügbar werden, auch die Reiseplanung geht nicht ohne die Seekarte (3) auf dem Tisch. Daneben liegt das Logbuch (2), aus dem der Herr Kapitän jederzeit erkennen kann, wie viele Leute bei ihm in Lohn und Brot stehen, wie viele Schiffe er hat, wie diese ausgerüstet und in welchem Zustand sie sind und was sie geladen haben. Auch laufende Aufträge für Neubauten und Reparaturen sind hier vermerkt. Daneben gibt es eine Übersicht über die Lagerhäuser, Warentermingeschäfte und offenen Kredite.



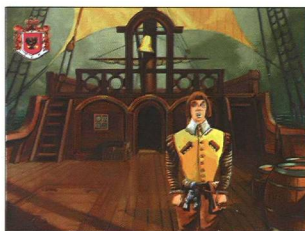
Hier laufen die Fäden zusammen.

Und dann ist da noch die ominöse Seekiste (4), die eine schicksalsschwere Entscheidung in sich birgt. In ihr nämlich ruhen Säbel und Piratenflagge. Wer sich entschließt, zum Seeräuber zu werden, macht durch den Griff zur Kiste eine rasante Umschulung durch, was aber für den Anfang nicht zu empfehlen ist.

Der Anschlag an der Wand (5) wird genutzt, die Zeit festzulegen, die das Schiff auf Reede liegen soll. In London ist das kostenlos, in anderen Häfen kann es aber bis zu 280 £ pro Tag kosten.

Durch die Tür (6) wird die Kajüte verlassen, was allerdings noch bequemer durch Betätigen der rechten Maustaste geschieht.

Reisezeiten



Eine Seefahrt die... ist mir übel!

Für die lange Strecke von London nach Barcelona benötigt man etwa 15 Tage. Dabei ist das Wetter nicht ohne Bedeutung, denn zum einen leiden die Schiffe in Stürmen besonders stark und zum anderen kann durch heftige Unwetter die ganze Ladung verschwinden. Wenn – was nicht selten der Fall ist – das ganze Kapital in der Ladung und im Schiff steckt, kann durch so eine Katastrophe das gesamte Vermögen verloren gehen. Für den vorausschauenden Seemann empfiehlt es sich daher, vor jeder größeren Fahrt zusätzlich auf einem anderen Spielstand abzuspeichern. Gerät das Schiff während der Fahrt in ein vernichtendes Unwetter, kann ansonsten nur noch der etwas unehrenhafte Griff zum Reset-Schalter den Bankrott verhindern, denn sobald der Kahn in den Zielhafen einläuft, speichert das Programm automatisch ab – und dann ist es zu spät. Wichtigster Termin ist der 15. November, an dem die Sitzung des Privy Councils stattfindet. Nur dort kann der erfolgreiche Händler zum Gesandten berufen werden.

Im Winter empfiehlt es sich, sich wegen der häufigen Unwetter auf kurze Strecken zu beschränken, die finanziell ebenfalls interessant sein können. Für eine „Kurzreise“ empfiehlt sich der Preisver-



Der Kerker ist kein Ort, an dem man unfreiwillig gelangen sollte.

gleich zwischen Hamburg und London, da hier die Preisdifferenzen bei Brandy und Pelzen Gewinne ermöglichen. Diese Route ist auch dann praktisch, wenn man für Termine zu früh in London eingetroffen ist. Die Hin- und Rückreise dauert höchstens 5 Tage und ist allemal lukrativer, als die restliche Zeit auf Reede zu liegen.

Sobald das Kapital auf etwa 9000 £ angewachsen ist, kann der Neubau einer zweiten Pinasse in Erwägung gezogen werden; denn so lassen sich größere Mengen transportieren. Die Bauzeit beträgt etwa 90 Tage – so lange hat der Geschäftsmann also Zeit, das nötige Geld zu verdienen, um sie auch bezahlen zu können. Zunächst läßt der knappe Kalkulierer in Algier oder Barcelona bauen, da der Preis dort wesentlich niedriger ist als in London, doch später ist es ratsam, die Schiffe in der Heimatstadt bauen und reparieren zu lassen, denn dadurch wächst das Ansehen in der Stadt.

Die städtischen Gebäude

Einige Gebäude sind nur in London zu bestaunen, etwa der Thronsaal oder die Merchant Adventurers Guild, andere dafür nur in anderen Städten, so zum Beispiel die Gesandtschaft. Wieder andere, wie etwa das eigene Lager oder die darin untergebrachte Manufaktur, sind erst auswählbar, wenn sie auch eingerichtet worden sind.

Der Kerker

Ein gelegentlicher Blick in den Kerker lohnt sich immer, denn hier sind nicht nur die meisten Manufakturmeister zu finden, sondern auch Kapitäne und andere interessante Leute. Leider kann es im Spielverlauf auch geschehen, daß man selbst für ein paar Tage, Wochen oder gar Monate hier einsitzt.

Ob gerade jemand in der Zelle ist, erfährt der Handelsreisende von der Wache, die manchmal auch das Wort ergreift, ohne gefragt worden zu sein. Äußert sie sich mit „Verschwindet, heute ist kein Besuchstag“, sollte er sie lieber in Ruhe

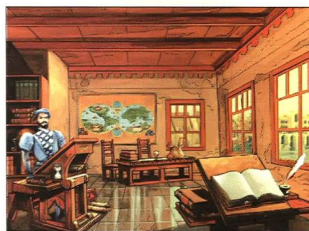




Auch im Knast sind einige Arbeiter zu rekrutieren.

lassen. Weiteres Herumplappern hat so wieso keinen Sinn. Wenn er aber mit der Wache ins Gespräch kommt, was sogar schon passieren kann, wenn er auf die Frage nach dem Begehrt mit „Eigentlich nichts“ antwortet, lohnt es sich, weiterzureden. Wenn er dann von der Wache abgewiesen wird, kann mehrfaches Anklicken der Wache (bis zu 10 mal) zum Erfolg führen. Läßt die Wache aber von vornherein nicht mit sich reden, sitzt dort in diesem Moment auch kein Gefangener ein. Wenn gerade ein Manufakturmeister „im Loch“ ist, hilft Bestechung. Maximal 250 £ sind zu berappen, damit die Wache in die andere Richtung guckt. Dann hat der kontaktfreudige Händler die Möglichkeit, mit dem Manufakturmeister zu sprechen, was vor allem dann Sinn macht, wenn er beabsichtigt, eine Manufaktur zu eröffnen. Das Freikaufen des Meisters kostet zwischen 250 und 1000 £. Zusätzliche Kapitäne werden benötigt, sobald man die eigene Flotte um ein Schiff ergänzt.

Merchant Adventurers Guild



Die Merchant Adventurers-Guild.

Wer mit dem redlichen Handel schon ein paar Pfund auf die Seite geschafft hat, kann auch mal in riskante Geschäfte investieren, um das Kapital - mit etwas Glück - sprunghaft zu vermehren. Der Weg führt dann zur Merchant Adventurers Guild. Zum Einstand sind 2000 £ auf den Tisch des Hauses zu blättern, aber diese Investition zahlt sich aus. Als Mitglied darf der risikofreudige Geschäftsmann sein Geld in Handelsreisen in ent-



Die Investitionskarte der Adventurers-Guild.

fernte Regionen investieren und wird im Gegenzug am Risiko und am Gewinn beteiligt. Eine Expedition dauert schon einmal 200 bis 300 Tage, weshalb das investierte Geld möglichst gerade übrig sein sollte. Expeditionsanteile lassen sich für maximal 1000 £ erwerben, der Gewinn kann bis zum Fünffachen der eingesetzten Summe betragen! Pechvögeln kann es aber passieren, daß die ausgesandten Schiffe für immer verschollen bleiben und sie von ihrem Geld keinen müden Schilling wiedersehen. Trotzdem läßt sich soviel Geld, wie es hier zu gewinnen gibt, nur sehr schwer durch Handeln auf die Habenseite bringen. Obendrein besteht die Möglichkeit, gleichzeitig in mehrere Expeditionen zu investieren, was die Gewinnchancen verbessert. Außerdem kosten die Investitionen keine Zeit, so daß die normalen Handelsgeschäfte daneben weiterlaufen. Allerdings kommt es darauf an, zur richtigen Zeit in der Gilde zu sein, denn Investitionen können nur erfolgen, wenn die Expedition noch nicht aus dem Hafen ausgelaufen ist. Also heißt es, seine eigenen Fahrzeiten so zu planen, daß eine rechtzeitige Rückkehr gesichert ist. Eine gerade in der englischen Hauptstadt eingetrudelte Expedition wird wenigstens fünf Tage, höchstens aber zwei Wochen auf Reede liegen, bevor sie wieder ausläuft.

An der hinteren Wand befindet sich die „Einsatzkarte“ der Gilde. Dort werden Risiko und Gewinn der jeweiligen Expedition und die vorhandenen Möglichkeiten für finanzielle Beteiligungen angezeigt.

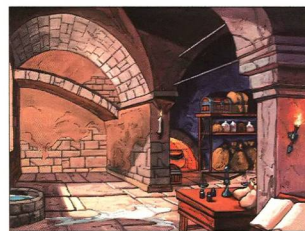
Die Abfahrts- und Ankunftszeiten werden in dem Buch des Gildemeisters aufgelistet. Dort ist ebenfalls vermerkt, ob

Schiffe als verschollen gemeldet sind, wohin sie unterwegs waren oder in welche Richtung die laufenden Expeditionen aufgebrochen sind.

Wenn dort die Ankunft von Schiffen aus Japan erwartet wird, bietet sich die Gelegenheit zu einem Nebenerwerb. Zu der angekündigten Zeit kann der findige Händler sich „rein zufällig“ in Cadix oder Barcelona herumtreiben, denn dort wird die Ware angelandet. Folglich gibt es beim dortigen Händler zu dieser Zeit Seide für den Spottpreis von 100 £ je Einheit zu kaufen, die sich im Norden für bis zu 270 £ wieder verkaufen läßt.

Das eigene Lager

Das Spiel beginnt mit 100 m² Lagerraum in London, welcher sich aber mit der Zeit durch mangelnde Pflege, Stadtbrände oder Plünderungen verringern kann. Das Lager fungiert als Zwischen- und Zusatzlageraum. Waren lassen sich vom Schiff aus in das Lager transportieren oder vom Lager auf das Schiff, um den erhofften Reibach damit zu machen. Beispielsweise kann es sich lohnen, im



Der Lagerraum.

Sommer für 7–8 £ pro Sack Getreide zu kaufen und einzulagern und dieses im Winter für 13–19 £ pro Sack wieder zu verkaufen.

Die Lagerräume brauchen regelmäßige Inspektionen, denn wenn nicht rechtzeitig renoviert wird, können eingelagerte Waren verloren gehen, und die Kosten für die Instandsetzung der Bruchbude steigen überproportional. Sobald der Zustandswert unter 98 % sinkt, sollten die Handwerker anrücken.

Natürlich kann es immer mal passieren, daß der umtriebige Händler gerade nicht in der Stadt ist, wenn eigentlich die Renovierung fällig wäre. Besonders im Winter kann es schnell passieren, daß der Zustand und damit die Kapazität um bis zu 20 % sinkt. Deshalb sollte das Lager besser nicht bis unter die Dachsparren mit Waren vollgestopft werden, denn in so einem Fall gehen auch 20 % der eingelagerten Waren verloren. Bei einer Auslastung unter 80 % beschränkt sich der Schaden auf den eigentlichen Lagerraum, und das ist schon genug...

Die Manufaktur



Der Manufakturmeister unseres Vertrauens.

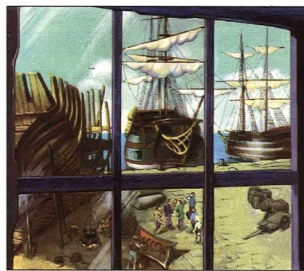
Um einen Handwerksbetrieb zu gründen, wird neben ausreichendem Lageraum auch ein Manufakturmeister gebraucht. In einer Stadt, in der man auch über Lagerraum verfügt, trifft man diesen in der Taverne oder im Kerker. Es ist schon bemerkenswert, daß sich die Vorsteher kleiner Handwerksbetriebe häufig im Kerker aufhalten. Vielleicht ist es so zu erklären, daß sich Manufakturen nicht selten als Verlustgeschäft erweisen. Wer also einem Manufakturmeister in der Taverne oder im Kerker begegnet, kann ein „Bewerbungsgespräch“ mit ihm führen. An Unkosten muß mit bis zu 15000 £ zuzüglich der

Lohnkosten (etwa 50 £ pro Monat) gerechnet werden. Es ist hier der Ansehensgewinn durch einen niedergelassenen Betrieb gegen die recht hohe Investition abzuwägen, die sich allerdings langfristig auszahlen kann.

Zu Beginn sind von einer Manufaktur keine großen Gewinne zu erwarten. Sie wird sich knapp selber tragen können. Auf jedem Fall ist es wichtig, die benötigten Rohstoffe so günstig wie möglich einzukaufen, damit nicht auch noch der schmale Gewinn verloren geht.

Es lassen sich Manufakturen verschiedenen Typs einrichten: Weberei, Waffenmeisterei, Schmiede, Segelmacherei und Schnapsbrennerei.

Die Werft



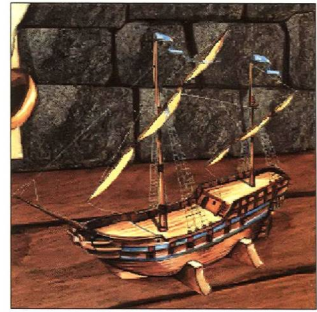
Alles für den Seefahrer.

Hier findet der Käpt'n alles vom Neubau über Reparaturen und Umbauten bis hin zu Namensänderungen und der Möglichkeit, Schiffe zu verkaufen oder zu kaufen.

Mit einem gut gefüllten Konto kann er sich an einen Neubau wagen. Jede Werft kann allerdings nur ein Schiff zur Zeit bauen. Welche Schiffstypen zur Auswahl stehen, ist von der jeweiligen Werft und dem gewählten Zeitpunkt abhängig. So kann zum Beispiel ein Schiff, welches zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Werft in London nicht gebaut werden kann, zwei Monate später eben dort in Auftrag gegeben werden.

Folgende Schiffstypen sind besonders zu empfehlen:

Pinasse



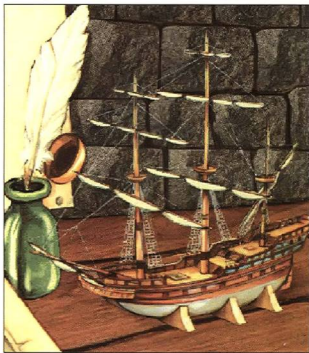
Pinasse: Klein, aber mein.

Die Pinasse ist ein schnelles und wendiges, aber auch ein sehr kleines Schiff. Sie bietet sich anfangs wegen des geringen Preises als erster Neubau an, um mehr Waren transportieren zu können. Später ist sie, umgebaut zum Kriegsschiff, ideal als Begleitfahrzeug von größeren Transporten, etwa einer Karavelle. Es sollten dann allerdings mindestens zwei voll bewaffnete Pinassen sein, da sich auch die Piraten zu bewaffnen wissen.

Daten: etwa 20 Tonnen Kapazität, 6 Knoten schnell, um die 90 Tage Bauzeit, Preis zwischen 7300 £ und 13500 £, Mindestbesatzung 8 Seeleute.



Fregatte



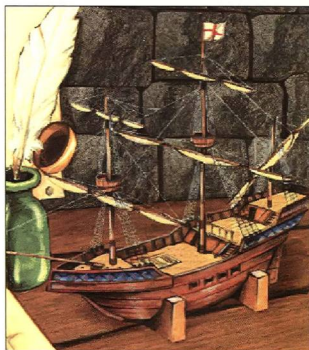
Fregatte: Schön schnell.

Die Fregatte taucht erst später im Spiel auf, ist dann aber eine exzellente Wahl, da sie aufgrund ihrer Geschwindigkeit gegen Piraten gute Chancen hat. Umgebaut zum Kriegsschiff hat sie immer noch genügend Laderaum, um auch Händler zufriedenzustellen, deren Geldbeutel von dem geringen Preis nicht zu sehr in Mitleidschaft gezogen wird. Auch Piraten bietet sie verbesserte Erwerbsgrundlagen.

Daten: ca. 62 Tonnen Kapazität, Geschwindigkeit 5,5 Knoten, etwa 127 Tage Bauzeit, Preis um 26000 £, 24 Seeleute Besatzung.

Karacke

Bis zum Erscheinen der Karavelle sicher das beste Handelsschiff, doch wie in den anderen Fällen wird auch hier das hohe Ladevolumen durch eine geringe Geschwindigkeit und verminderte Manövrierfähigkeit erkauft.



Karacke: Hier paßt viel rein.

Daten: ca. 113 Tonnen Kapazität, Geschwindigkeit 4,5 Knoten, etwa 170 Tage, Preis zwischen 47000 und 57000 £, 44 Seeleute Besatzung.

Karavelle

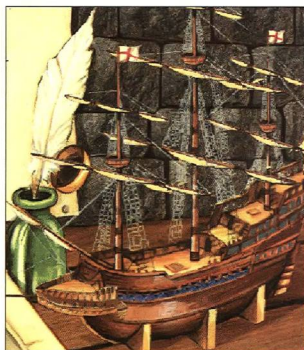


Karavelle: Nur die „Enterprise“ ist schöner.

Der Nachfolger der Karacke, ebenfalls nicht zu Anfang verfügbar. Durch die Geschwindigkeit und den großen Laderaum ein ideales Handelsschiff, das aber nicht zu gering bewaffnet sein sollte, da die Piraten es bevorzugt angreifen. Als Begleiter sind zwei umgebaute Pinassen zu empfehlen. Wenn die Karavelle als Handelsschiff Verwendung findet, muß der Laderaum auch genutzt werden, da die Reparaturen Unsummen verschlingen.

Daten: ca. 120 Tonnen Kapazität, 5,5 Knoten Geschwindigkeit, Bauzeit etwa 150 Tage, Preis ca. 60000 £, Besatzung 44 Matrosen.

Galeone



Galeone: Der Roll's Royce unter den Schiffen.

Das größte Schiff, das im Angebot ist. Anfangs nur in Lissabon zu bekommen, wird es später auch von anderen Werften gebaut. Die hohe Reisegeschwindigkeit macht es als Handelsschiff ideal, die geringe Wendigkeit im Seekampf erfordert allerdings Begleitschutz. Die Verwendung von Galeonen ist nur zu empfehlen, wenn die Seeschlacht manuell durchgeführt wird. Der Computer neigt dazu, das Schiff im passiven Kampf zu verlieren.

Auch hier gilt, daß die Fahrten sich lohnen müssen, da Reparaturen sehr teuer werden können.

Daten: ca. 155 Tonnen Ladevolumen, Geschwindigkeit 5 Knoten, ca. 195 Tage Bauzeit, Preis zwischen 75000 und 100000 £, Besatzung 60 Seeleute.

Bei der Auftragsvergabe wird, wenn nicht noch Materialien besorgt werden müssen, eine Anzahlung von 25 % des Endpreises fällig. Die Materialien, die als fehlend angegeben werden, müssen dem Händler verkauft werden. Außerdem ist es wichtig, daß schon ein Kapitän auf der Gehaltsliste steht, wenn der Neubau fertig ist, denn sonst kann das neue Prachtstück den Hafen erst verlassen, wenn sich ein arbeitsloser Schiffsführer gefunden hat.

Grundsätzlich können nur vier Kapitäne gleichzeitig in Lohn und Brot stehen. Die Fristen, die im Logbuch angegeben sind, sollten unbedingt eingehalten werden, da nach deren Ablauf das Schiff nicht mehr zur Verfügung steht und die Anzahlung verloren ist.

Wenn ein Schiff zum Kriegsschiff umgebaut und gleichzeitig repariert werden soll, muß zuerst der Umbau in Auftrag gegeben werden, da dann zur gleichen Zeit auch eine Reparatur vorgenommen werden kann. Gibt man zuerst die Reparatur in Auftrag, steht das Schiff für den Umbau nicht mehr zur Verfügung.

Die Taverne

Zwischenmenschliche Kontakte, sei es nun die Anwerbung neuen Personals oder das Einholen von Informationen zu den königlichen Nebenjobs, finden nicht selten in der Taverne statt.

Der Besuch gehört also zum Pflichtprogramm eines jeden Aufenthalts, ganz gleich in welcher Stadt. Es kann sich sogar lohnen, mehrmals am Tag dort hineinzuschauen, denn Kapitäne und Manufakturmeister sind nicht unbedingt schon beim ersten Bier anzutreffen.

Ein Kapitän erhält bei Anwerbung zwischen 1000 £ und 4000 £ Handgeld und ist ein treuer Angestellter, der allen-

falls dann ausfällt, wenn er mit seinem Schiff untergeht. Kapitäne werden benötigt, wenn nach einem mehr als erfolgreich abgewehrten Piratenangriff plötzlich ein zusätzliches Schiff zur Verfügung steht und niemanden da ist, der es aus dem Hafen lenken kann. Wenn das der Fall sein sollte, taucht vielleicht in den darauffolgenden Tagen ein Kapitän in der Kneipe oder im Kerker auf, sonst muß das Schiff verkauft werden. Stehen bereits vier Kapitäne auf der Gehaltsliste, lohnt das Warten nicht, denn mehr sind nicht zu bekommen.

Der Händler



Der örtliche Großhändler.

Beim örtliche Großhändler gibt es alle am Ort verfügbaren Waren; er kauft auch alles mögliche an. Ebenfalls bietet er von Zeit zu Zeit Warentermingeschäfte an, bei denen es darum geht, zu einem bestimmten Datum eine gewünschte Ware bei ihm abzuliefern. Dafür zahlt er einen wesentlich höheren Preis als üblich, allerdings lohnt es sich selten, mehr als die bestellte Menge mitzu-

bringen. Warentermingeschäfte, die erfolgreich abgewickelt wurden, verbessern die Geschäftsbeziehungen und tragen zu einem besseren Ansehen bei, geplätzte Termine dagegen wirken sich sehr negativ darauf aus.

Der Händler kann im Notfall mit einem Warenkredit aus einem finanziellen Engpaß helfen, allerdings sind die Zinsen mit etwa 30 % sehr hoch. Wird der Rückzahlungstermin verpaßt, werden nochmals 30 % fällig, sonst droht Beugehaft im Kerker, bis man den Aufschlag zahlt.

Die „Sonderangebote“ haben mitunter den Namen nicht verdient, denn was zum Beispiel in London als Sonderangebot gekauft wurde, kann schon in der nächsten Stadt billiger zu haben sein.

Privy Council



Die Räume des Privy Council.

Hier finden einmal im Jahr, am 15. November, die Sitzungen des Privy Council

statt. Da man dort auch zum Gesandten berufen werden kann, ist es ratsam, zu diesem Termin in London zu sein.

Das Rathaus



Wichtig: Das Rathaus.

Im Rathaus sind viele verschiedene Optionen vereint.

1: Stadtinformationen

Informationen über Einwohnerzahl, Glaubensrichtungen und ähnlich wichtige Dinge.

2: Nachrichten

Hier gibt es Infos über schlechte Ernten, Plünderungen oder gesichtete Piraten. Es ist ratsam, hier regelmäßig hereinzuschauen, da sich die Informationen gewinnbringend nutzen lassen.

3: Makler

Hier sind die Termine für die nächste Versteigerung von Lagerhäusern in der Stadt zu erfahren. Sollte man zu diesem Zeitpunkt in der Stadt sein, so nimmt man automatisch daran teil.

4: Stadtkämmerer

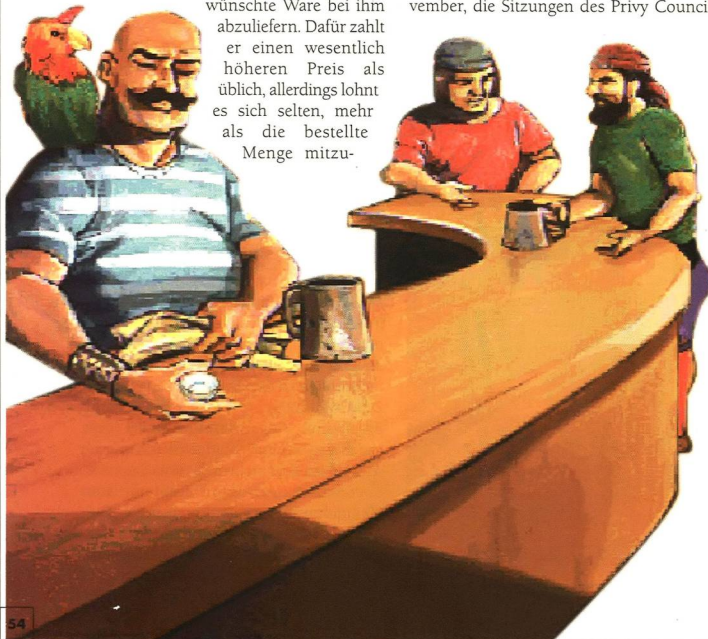
Hier kann der aufstrebende Händler, um seinen Ruf zu verbessern, Anleihen geben, die er ein Jahr später wiederbekommt. Der Nachteil ist, daß das Kassieren der Rücksumme den gewonnenen „Imagevorsprung“ wieder zunichte macht.

5: Immobilien

Beim Lagerhauskauf sollte der Zustand besondere Beachtung finden, denn hieraus können sich zum einen immense Folgekosten ergeben, da sofort Reparaturen fällig werden, und zum anderen ändert sich bei der Reparatur auch die Größe, und man erwirbt unter Umständen ein größeres Lager als erwünscht. Ebenfalls werden hier eigene Lager verkauft, indem sie für die nächste Versteigerung eingetragen werden.

6: Ausgang

Alternativ zur rechten Maustaste kann man wie alle anderen die Tür benutzen.



Elisabeth I.

Der Thronsaal



Der Thronsaal.

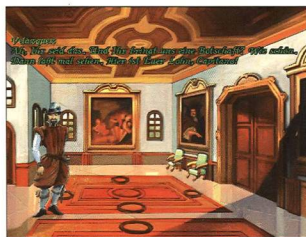
Falls im Thronsaal in London Termine anstehen, wird man im Spielverlauf darauf hingewiesen. Hier findet auch die Audienz statt, wenn die Königin oder Gesandte und andere Mitarbeiter der Krone um ein Gespräch bitten.



Elli und Cecil im Thronsaal.

Die Gesandtschaft

In allen Städten außer London und Alger unterhält England eine Gesandtschaft. Sie dient in Abenteuern oft als Treffpunkt mit den Gesandten. Irgendwann bietet Lord Cecil dem Spieler den Posten eines Gesandten an, zu dem der karrieremachende Händler dann bei



Nichts ist umsonst.

der nächsten Sitzung des Privy Council berufen wird. Er sollte dafür allerdings über genug Geld verfügen, denn diese „Berufung“ kostet mehr als manch kostspieliges Hobby (ca. 30000 £). Sie ist aber die einzige Möglichkeit, weiter an Ansehen zu gewinnen. Die zeitweilige Anwesenheit in der Gesandtschaft ist nur im Winter erforderlich.

wird es zum Winter hin immer teurer. Außerdem variieren die Preise abhängig von der am Ort befindlichen Menge der jeweiligen Ware. Hier lohnt es sich, die Nachrichten in den Rathäusern zu verfolgen, denn dort wird auf Warenmängel hingewiesen. So deutet die Nachricht, daß die Weinernte in La Coruna besonders schlecht war, darauf hin, daß man dort Wein mit Gewinn verkaufen kann. Aber Vorsicht: Auch die Mitspieler können an diese Nachrichten kommen; wenn man nicht schnell genug ist, hat schon jemand die Stadt beliefert, bevor man dort eintrifft, was für einen schnellen Preisverfall sorgt. Wenn die Nachricht schon vier bis fünf Tage alt ist, lohnt die Fahrt nicht.

Ein zu beachtender Umstand ist die Berechnungsmethode für die in einer Stadt vorhandenen Waren. Offenbar sind die Kaufleute einer Stadt nicht nur darüber informiert, was sich in ihren eigenen Lagern befindet, sondern auch darüber, was der Handelsreisende auf seinem Schiff und in seinem Lager hat. Diese drei Werte zusammen ergeben die Berechnungsgrundlage für Angebot und Nachfrage. Wer also große Mengen von einer Ware an Bord hat, verdribt sich selbst die Preise. Bei Waren mit einem niedrigen Grundpreis sollten nie mehr als 350 Einheiten mitgebracht werden, bei Waren mit hohem Grundpreis können auch schon über 100 Einheiten zuviel sein. Dieser Umstand läßt sich allerdings bei Seide auch zum eigenen Vorteil nutzen: Wer zum Beispiel in Barcelona 100 Ballen Seide im Angebot zu 120 £ pro Ballen kauft und damit nach Algier fährt, verdribt dort – sofern Seide vorhanden ist – durch die Ladung an Bord die Preise. Vermutlich wird die Seide dennoch bei etwa 140 £ liegen, aber trotzdem kauft der schlaue Fuchs hier alles auf und fährt nach Cadix weiter. Dort ist der Preis für Seide nun im Keller, so daß er ebenfalls günstig einkaufen kann. Nun lagert er die Seide in einer Stadt im Lagerraum ein und transportiert immer nur je fünfzig Einheiten in andere Städte, wo sie sich für bis zu 250 £ pro Ballen verkaufen läßt. Ansonsten gilt aber prinzipiell, daß zuviel von einer Ware die Preise verdribt, weshalb es besser ist, immer mit unterschiedlichen Waren zur gleichen Zeit zu handeln. Als Mitbringsel aus dem Norden eignen sich Wolle (höchstens 300 Einheiten zu je 5 £) für Lissabon, Tuch (max. 400/18 £) für Barcelona, Bier (max. 500/13 £) und Wein (max. 300/26 £) für Algier. Seltener können Pelze ab 42 £ für Frankreich oder Cadix gehandelt werden. Ebenfalls läßt sich im Norden teilweise günstig Salz (ca. 7-9 £)

Die Kirche

Hier ist es möglich, das schwer verdiente Geld der Kirche zu spenden. Aber Vorsicht! Einmal falsch geklickt und die Kohle ist futsch! Letztere trägt erheblich zu gesteigertem Ansehen bei, allerdings kommt es nicht auf die einmalige Summe an, sondern auf die Regelmäßigkeit.



Das Gotteshaus.

Der Handel im späteren Spielverlauf

Grundsätzlich ist zu beachten, daß sich die Preise beim Händler vor Ort stark nach Angebot und Nachfrage richten, so daß es zu beachtlichen Preisschwankungen kommen kann. Die Nachfrage hängt unter anderem von der Jahreszeit ab. So ist Getreide im Sommer bei guten Ernten billig, doch

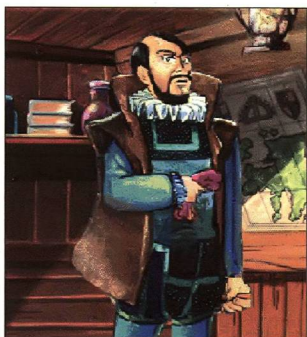
einkaufen, welches im Süden für bis zu 19 £ verkauft werden kann. Für die Rückfahrt empfehlen sich Seide zu etwa 120 £ für Lissabon, London und Umgebung und - anfangs immer, später seltener - Brandy (max. 100/95 £). Es ist ratsam, die Weinpreise (zwischen 23 und 60 £) im Auge zu behalten, da sich damit in alle Richtungen Gewinn erzielen läßt.

Die Nebenaufträge

Das Leben als Reisender zur See bietet eine Menge Abwechslung. Immer wieder wird der Händler angesprochen und um kleine Dienste gebeten, für die meist auch eine „Aufwandsentschädigung“ lockt. Dem umsichtigen Spieler sei angeraten, bei den vielfältigen Unterhaltungen mit anderen Personen Sorgfalt walten zu lassen, denn die manchmal mißverständlichen Auswahlantworten können bei anhaltender Unachtsamkeit zu ungünstigen Resultaten führen.

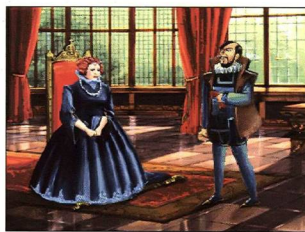
Bevor der geehrte Untertan von Lord Cecil gebeten wird, gelegentlich Aufgaben für Volk und Vaterland zu erledigen, kann er in den Genuß zweier Abenteuer „zum Warmwerden“ kommen.

Der erste Auftrag wird in der Zeit vom 1.11.1558 bis 31.01.1559 in allen Städten außer London und Barcelona vergeben. Wer zu dieser Zeit in die Taverne geht, wird vom Wirt angesprochen, ob er nicht einem Landsmann aus der Patsche helfen könne. Er hat einen wichtigen Termin wahrzunehmen, aber sein Transportschiff wurde in einem Sturm stark beschädigt, so daß er dort festsetzt. Der Händler verabredet ein Treffen im Hinterzimmer, wo sich der Landsmann als Gesandter der Königin entpuppt, welcher eine Depesche nach Barcelona bringen wollte. Selbstverständlich stellt man sein Schiff für die Überfahrt zur Verfügung.



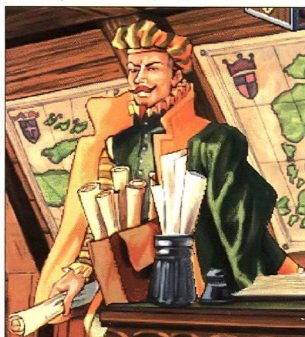
Unser Mann in Spanien.

Unterwegs fragt der Gesandte, ob das Schiff in Barcelona auf ihn warten könne, um ihn nach London zurückzubringen. Also wartet der eilfertige Händler zehn Tage im Hafen auf Reede, bis sich der Gesandte wieder an Bord einfindet und er nach London zurückfahren kann. In London bittet der Gesandte darum, ihn im Thronsaal aufzusuchen. Überraschend wartet dort die Königin und spricht ihren Dank in klingender Münze aus.



Elisabeth I.

Der zweite Auftrag wartet zwischen dem 01.11.58 und dem 31.01.59 in London. Sollte man diesen Auftrag wegen der Zeitüberschneidung vor dem erstgenannten annehmen, entfällt selbiger.



Der Bote der Königin.

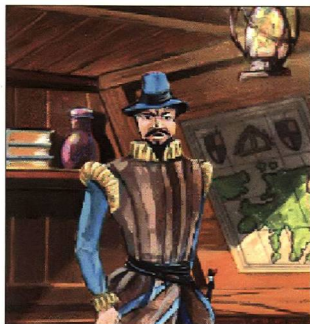
In London kommt ein Bote an Bord, der um eine Unterredung mit einem Handelsherren bittet. Dieser stimmt neugierig zu und begibt sich zu Mister Frisbee, dem Händler. Er bittet darum, einen Transport für ihn zu übernehmen. Es handelt sich um eine Fuhre Weizen nach Le Havre, die nur angenommen werden kann, wenn das eigene Schiff leer ist. In Le Havre wird die Ware beim Händler abgeliefert.

Der Händler dort würde sich freuen, wenn eine Ladung seines „Selbstgebrannten“ nach Barcelona gelangen würde. Dafür bietet er 100 Louis d'Or (etwa



Der Schnapsbrenner von Le Havre.

80 £). Dieses Geschäft lohnt sich nicht, aber die Neugierde siegt natürlich. In Barcelona wird an Renata de la Campolagna geliefert, welche in der Taverne anzutreffen ist. Daraufhin kommt ein Bote an Bord, der ausrichtet, daß der Bürgermeister Besuch vom Käpt'n haben möchte. Also macht sich dieser auf den Weg ins Rathaus. Dort erfährt er nebenbei von den Sichtweise verändernden Eigenschaften des gerade gelieferten Kornbrandes, aber das Hauptanliegen des Bürgermeisters ist eine Depesche, die er nach Bayonne gebracht haben möchte. Dafür bietet er 300 £, was neben dem schlechten Gewissen wegen des „Blindmachers“ dafür sorgt, daß man auch diesen Auftrag annimmt. Senór Velásques hält sich in Bayonne in der spanischen Botschaft auf. Beim Abliefern der Depesche bittet dieser darum, ihn nach Barcelona zu bringen, als Belohnung werden bis zu 500 £ geboten.

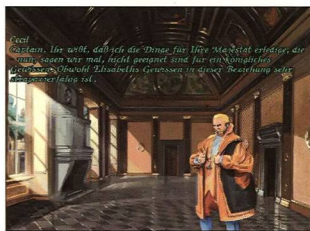


Der spanische Botschafter.

Dieser Auftrag kann noch angenommen werden, doch der unterwegs angebotene Folgetransport, bei dem der Herr gemeinsam mit einigen „Freunden“ nach Schottland gebracht werden möchte, ist abzulehnen, da es sich um Söldner zur Unterstützung der Schotten gegen die

Engländer handelt. Und für einen guten Engländer hört hier die Hilfsbereitschaft natürlich auf.

Die weiteren Abenteuer



Irgend jemand muß die Schmutzarbeit erledigen.

Lord Cecil spricht den mittlerweile angesehenen Händler in London gegen Ende des Jahres 1560 an, ob er nicht in Zukunft kleinere Aufträge für die Königin erledigen möchte, die kein Aufsehen erregen dürfen.

Grundsätzlich ist bei allen folgenden Abenteuern zu beachten, daß sie unentgeltlich auszuführen sind, sofern der Auftrag von der Königin kommt. Meistens zahlt sie nach Erledigung freiwillig eine angemessene Summe. Ansonsten stellen die Aufgaben keine allzu hohen Anforderungen und sollten einfach als willkommene Abwechslung betrachtet werden. Nach unserem Wissen kann man dabei niemals so auf die Nase fallen, daß der Bankrott droht. Erfolge führen aber schnell zu einer Verbesserung des Ansehens.

Aufstand in Edinburg

Der erste Auftrag besteht darin, mit einer Depesche nach Edinburg zu reisen, um einer Widerstandsgruppe den Termin für einen Aufstand mitzuteilen. Dort begibt sich der Abenteurer in die Taverne und fragt den Wirt nach Mac Farley. Der Wirt kontert mit einer Gegenfrage: *Wer will das wissen?* Die beste Antwort: *(Mit Manieren)* Ein großzügiger Gast! Dann wird der Wirt *(Hell erleuchten)* mit insgesamt 70 Pfund bestochen. Er erzählt, daß Mac Farley verhaftet wurde und weitere Informationen von Patricia O'Shaughnessy alias Bianca Le Normand zu bekommen sind. Verläßt der Händler die Kneipe und kommt „später“ wieder, steht sie am Tresen, kann (oder will) aber nicht weiterhelfen. Wenn er nun enttäuscht in seine Kajüte geht, empfiehlt der

Adjutant, sich noch einmal gründlich in der Stadt umzusehen. Jetzt ist die Wache im Kerker gesprächsbereit. Wer sich dumm stellt *(Dummheit siegt)* und seinen „Charme spielen läßt“, darf dort Papa O'Shaughnessy für 200 £ besuchen. Die Bestechung der Wache kostet nochmals 1000 Pfund, und Biancas Vater ist frei. Nachdem der Käpt'n seiner Tochter den Beweis überbracht und die Depesche abgeliefert hat, bekommt er ein Schreiben von ihr und kann der Königin vom Erfolg der Mission berichten. Da der gute Untertan der Queen und ihren Getreuen gerne weiter zu Diensten ist, fährt er Lord Cecil nach Edinburgh und sammelt ihn anschließend in der Kneipe wieder ein. Allerdings sollte er vorher den Wirt nach Cecil fragen, sonst wartet er ewig. An Bord des Schiffes wird der Händler von Bianca erwartet, die nach Bayonne möchte. Also schippert er nach London, um dort Lord Cecil abzuliefern und segelt weiter nach Bayonne. Damit ist das erste Abenteuer auch schon heil überstanden.

Notarzt

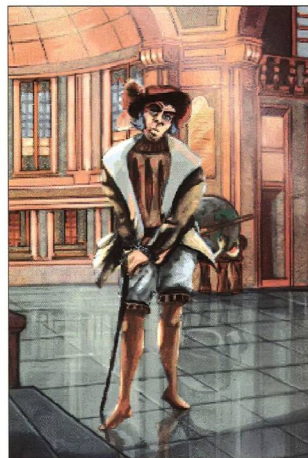
Auch das zweite Abenteuer ereilt den Seebären ohne eigenes Zutun, wenn er regelmäßig die Tavernen außerhalb Londons besucht. Dort wird er vom Wirt angesprochen, der nach dem Gespräch nebenbei bemerkt, daß Königin Elisabeth schwer erkrankt sei. Zufällig kann er zwei Ärzte empfehlen, wobei wohl mehr Vertrauen in den französischen Arzt zu setzen ist. Der ist zwar Katholik, was gegen ihn spricht, aber der muslimanische Alchimist scheint die noch schlechtere Wahl zu



sein. Der Franzose nennt sich Coupes-Oz und soll in Bayonne zu finden sein. Dort kann ein Gespräch mit dem Wirt der Taverne helfen.

Geldtransporte

In London kommt ein Bote an Bord und bestellt den Käpt'n zur Königin. Sie erzählt von einer „delikatsten Angelegenheit“: Sie hat sich bei einem Spanier Geld geliehen, welches der nun zurück haben will. Natürlich nimmt der eilfertige Königstreue den Auftrag an. Das Geld wird auf das Schiff gebracht, und er startet nach Barcelona. Dort angekommen findet er das Bankhaus ganz links in Bild.



Der Genfer Bankier Di Saccio.

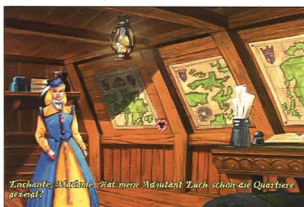
Nun übergibt er Herrn Di Saccio, was ihm zusteht, wenn auch der Adjutant der Meinung ist, daß man das Geld einfach behalten sollte. Nach einem kurzen Gespräch wird der Reisende von Di Saccio gebeten, Geld nach La Corona zu bringen. Dieses Geld ist zwar für die Spanische Inquisition bestimmt, aber wenn sich ein Auftrag nicht direkt gegen England richtet, sind Gewissensbisse überflüssig. Unterwegs meldet sich der geldgierige Adjutant wieder zu Wort, aber ganz ohne königlichen Beistand sollte das nicht entschieden werden. So bewirkt die Antwort „Kommt darauf an“, daß Elisabeth um Rat gefragt wird. Sie schlägt vor, einen Teil des Geldes in Falschgeld umzutauschen und es dann abzuliefern. Dem stimmt der gewitzte Hand-



lungsreisende mit der Antwort „Lug und Trug“ zu. In La Coruna ist der Bischof zwar aufgeregt wegen der Verspätung, gibt sich aber mit der Ausrede, man sei in einen Sturm geraten, zufrieden.

Schiff in Not

Auf See, unterwegs in Richtung Süden, meldet der Ausguck ein Schiff, welches um Hilfe bittet. Es wird als englisches Schiff unter Führung von Kapitän Hawkins erkannt. Dieser berichtet, daß er von Spaniern angegriffen wurde. Nun hat er keine Vorräte mehr an Bord und seine Leute leiden Hunger und Durst. Natürlich versorgt der mitfühlende Seebär seine Leute sofort. Der Käpt'n bittet schließlich darum, daß man eine Nachricht nach London zur Königin bringt. Elisabeth ist entsetzt und bittet darum, erst Medizin und Vorräte sowie einen Brief zu Hawkins zu bringen und danach eine Protestnote für den spanischen König zum Gesandten nach Barcelona. Vor dem Aufbruch sollten der größte Teil des eigenen Geldes sowie alle Waren eingelagert werden, da später spanische Freibeuter auftauchen, die alles 'konfiszieren'. An Bord fragt der Adjutant, was zuerst erledigt werden solle. Als erstes wird mit der Antwort „Brief über-

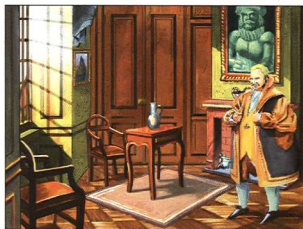


Leider drückt die Frau des Gesandten ihre Dankbarkeit nur in barer Münze aus.

geben“ Hawkins geholfen. Also schippert das Schiff in die Region, wo die letzte Begegnung stattfand. Er bekommt die Care-Pakete sowie den Brief der Königin, in dem sie ihn bittet, ihrem Lieblingskapitän eine Aufstellung über die Truppenstärke der Spanier in der Südsee für den englischen Gesandten in Spanien mitzugeben. Nachdem dieser das Schreiben

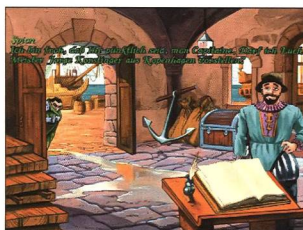
gelesen hat, fürchtet er, daß das Klima in Spanien sehr ungemütlich werden könne, wenn er es dem König übergeben habe. Er bittet nun, seine Frau mit nach England zurückzunehmen, da er Repressalien fürchtet. Unterwegs greifen Freibeuter an, die Geld und Ladung – sofern vorhanden – an sich reißen (Antwort: *Born to Run*). In London erhält der tapfere Händler 400 £ für den Transport, im Thronsaal 2500 £ Entschädigung.

Alles auf eine Karte



Lord Cecil in der Villa Arborg

Der Auftrag ist brisant: Der Duisburger Kartograph Gerhard Krämer, genannt Mercator, hat eine Weltkarte von erstaunlicher Präzision geschaffen, die nun die Spanier zu ihrem Vorteil nutzen. Natürlich wird die Karte unter Verschuß gehalten; der algediente Aben-



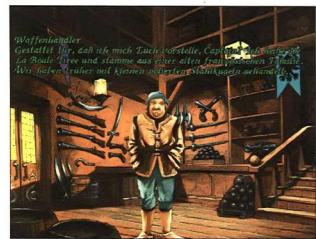
Hier wird das Schiff Spanien-fein gemacht.

teurer erhält die Aufgabe, diese zum Nutzen der Krone zu besorgen. Tarnung ist dabei alles: Sogar das Schiff muß dafür zum „Franzosen“ umgebaut werden.

Spion in Spanien

Gegen Königin Elisabeth ist eine Verschwörung geplant. Der Informant ist zwar inhaftiert worden, aber einer der Verschwörer ist flüchtig. Dieser muß nun gefunden und 'ausgeschaltet' werden. Viel Spaß beim Suchen!

Die Eroberung von Briel



Der Waffenschleifer von London.

Die komplizierte Diplomatie erfordert es, daß die niederländischen Wassergeusen von England geächtet werden. Dem Spieler kommt die Aufgabe zu, den Geusen diesen unerfreulichen Umstand mitzuteilen. Dabei kann es geschehen, daß er in die Eroberung der von Spaniern besetzten Stadt Briel verwickelt wird und diese anschließend mit den Geusen Seite an Seite verteidigen muß.

Die Belagerung von La Rochelle

Die französische Stadt La Rochelle wird von den Spaniern belagert. Die um Unterstützung der befreundeten Franzosen bemühten Engländer wollen den Eingeschlossenen Nahrung und Hilfstuppen zukommen lassen. Wer wird für den Transport angeheuert? Natürlich Queens Lieblingshändler. Die hohe Wahrscheinlichkeit, in eine Auseinandersetzung mit den spanischen Belagern zu geraten, gibt der Mission ihren eigenen Charme.

Wer sucht, der findet

Sir Martin Frobisher hat eine Expedition organisiert und ausgerüstet, welche die wirtschaftlich und strategisch wichtige Nordwestpassage erkunden soll. Nun wird er in England gebraucht, damit die

Expedition aufbrechen kann, doch Fro-bisher ist spurlos verschwunden. Der Spieler erhält den Auftrag, den Verschollenen zu suchen und wieder zurückzubringen. Viel Spaß beim Suchen!

Invasion auf der Insel

Die Spanier wollen den Engländern auf ihrem eigenen Territorium das Leben schwer machen. Zufällig gelangt die Königin an vertrauliche Informationen, nach denen die Schurken im irischen Küstenort Smerwick anlanden wollen. Nun gilt es, diese Bedrohung abzuwenden. Bleibt zu wünschen, daß der Kapitän mittlerweile eine kleine Flotte zur Verfügung hat, der es an Kanonen und gut gerüsteter Besatzung nicht mangelt...

Historie hautnah

Der berühmte Seefahrer Francis Drake kehrt mit seinem Schiff „Golden Hind“ von langer Kaperfahrt nach England zurück. Er ist schwer angeschlagen und braucht Unterstützung. In ehrenhafter Selbstlosigkeit steht Queens Dauerheld ihm zur Seite und darf als Lohn auf Ruhm und Ehre hoffen. Außerdem winkt das Privileg, dem Ritterschlag Drakes beiwohnen zu dürfen.

Die Verschwörung

Die Lage spitzt sich zu: Da es den Spaniern nicht gelingen will, die englische Vorrherrschaft zur See mit militärischen Mitteln zu brechen, wird gemeinsam mit den Papisten ein Komplott gegen die Queen ausgeheckt, dem auch etliche englische Agenten zum Opfer fallen. Als mittlerweile akkreditiertem Spezialist für heikle Sonderaufgaben kommt dem Spieler die Ehre zu, die Verschwörung aufzuhalten.

Das Babington-Komplot

Die Spanier schrecken vor nichts zurück: Da alle politischen Intrigen und Verwirrspiele gescheitert sind, greifen sie jetzt zu handfesten Mitteln und trachten der Königin nach dem Leben. Das geplante Attentat muß auf jeden Fall verhindert werden – oder wird etwa ausgerechnet ihr Lieblingskapt'n zum Verräter?

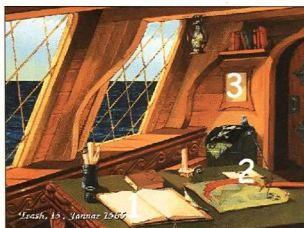
Die Piratenlaufbahn

Wenn sich der Spieler entschließt, dem Leben als Händler den Rücken zu



Das Piratennest ist kein Reiseziel für ehrliche Händler.

kehren und sein Glück im Leid anderer zu suchen, empfiehlt sich die Karriere als Pirat. Die eigene Flotte sollte dabei aus größeren Schiffen als Pinassen bestehen. Als erfolgversprechend haben sich drei zum Kriegsschiff umgebaute Fregatten erwiesen, die voll bewaffnet und mit zusätzlichen Matrosen besetzt sind.



Auch als Pirat...

Auf See besteht die Möglichkeit, ein Gelage zu geben, um die Motivation der Mannschaft zu steigern. Die Arbeitsauffassung der Angestellten ist im Piratenwesen das A und O. Sinkt diese durch zu wenig Erfolge oder weil „vergessen“ wurde, die Beute regelmäßig auszuzahlen, drohen Meuterei und der Verlust der Flotte, da die Mannschaft mitams den Schiffen das Weite sucht. Für ein Gelage müssen je zwei Fässer Bier, Wein und Brandy an Bord sein, dafür verbessert sich die Motivation auch um bis zu 20 %.

Wenn in der Werft des Piratennestes etwas repariert werden muß, sollte man das Zubehör (meistens Segel) an Bord haben, da es sonst passieren kann, daß dieses nicht vorrätig ist und die Reparatur nicht durchgeführt werden kann.

Und nun? „Viel Feind, viel Ehr“ könnte der frischgebackene Pirat sich sagen und seine Meute auf alles loslassen, was nicht

schnell genug in die Wanten kommt, doch es ist anzuraten, es sich nicht mit jeder Partei zu verschern. Erster Kandidat für freundliche Beziehungen sind natürlich die Engländer. Um sich nicht mit der Queen zu überwerfen, greift der kluge Pirat besser keine englischen Schiffe an und überfällt auch keine englischen Häfen. Wenn er unterwegs



nicht schon Schiffe getroffen hat, kreuzt er vor dem Zielhafen und kann sich dann entscheiden, ob er die Stadt angreifen oder zum Handeln einlaufen möchte. Bei einem Angriff werden die im Hafen liegenden Schiffe attackiert. Zu späterer Zeit sollte er öfter im Logbuch schmökern, damit er nicht versehentlich in eine Stadt einläuft, die er erst letzte Woche beschossen hat; das führt unweigerlich zu einem mehrmonatigen Kerkerurlaub.

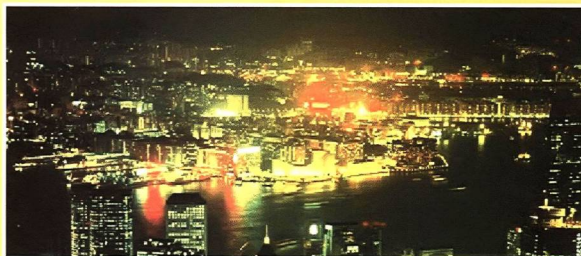
Selbiges kann passieren, wenn vor dem Einlaufen in einen Hafen bereits auf See ein Schiff der betreffenden Nation angegriffen wurde. Wer darauf geachtet hat, bei den Engländern den Ruf nicht zu ruinieren, kann auch als Pirat am öffentlichen Leben teilhaben: Wenn die Beutestücke in London verkauft und Reparaturen und Neubauten dort in Auftrag gegeben werden, steigt weiterhin das Ansehen.

Auf die königlichen Nebenaufträge hat die Piratenlaufbahn nur insofern Auswirkungen, daß es einem bekannten

Piraten mitunter schwerer fällt, Städte zu friedlichen Zwecken aufzusuchen und dort an nötige Informationen zu kommen. Auch Undank ist des Piraten Lohn.



URBAN RUNNER



Journalisten leben gefährlich, jedenfalls wenn sie sich auf Geschäfte mit zwielichtigen Unterweltgrößen einlassen. Das bekommt auch Sensationsreporter Max zu spüren, denn eine Verabredung



Gleich wird es noch ein bißchen heißer.

mit einem Drogenboß in einer Pariser Sauna endet ganz anders als gedacht: Bei Max' Ankunft ist der Dealer Marcos schon tot; aus den Informationen,



Der Herr ist so freundlich wie er aussieht.

die er gegen ein belastendes Foto eintauschen wollte, wird nichts. Und nicht nur das: Max wird jetzt auch noch gejagt - vom Leibwächter des Drogenbosses, einer Mörderbande und der Polizei. Seine einzige Chance liegt darin, den wahren Tätern auf die Spur zu kommen...

Sackgasse

Einstweilen konnte sich Max der Verfolgung durch den Leibwächter entziehen, indem er in einen Keller flüchtete. Der Verfolger weiß das und wartet in aller Ruhe am Kellereingang, bis Max von selbst klein beigt...

Zunächst schaut sich Max ein wenig um. Er wandert den Gang hinunter und landet links vor einer Mauer. Die sieht beinahe aus wie eine zugemauerte Tür, die Fugen zwischen den Ziegeln sind noch ganz frisch. Doch Herumkratzen ohne Hilfsmittel ruiniert nur die Fingernägel und führt kein Stück weiter.

Unter der Treppe, die zum Kellereingang hinaufführt,



Sieht das nach einem Fluchtweg aus?



Irgendetwas ist hier mächtig hohl.

steht ein alter Kleiderschrank. Eine nähere Untersuchung fördert einen Angelhaken mit einer Schnur zutage. Vielleicht ließe sich damit dem Leibwächter ein Bein stellen?



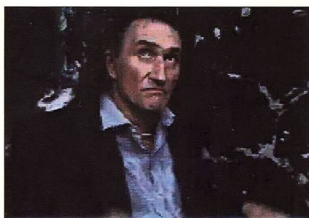
Im Schrank geht Max an die Angel

Max benutzt die Angelschnur mit der Treppe, doch ohne explizite Aufforderung wird der gute Mann nicht die Treppe herunterkommen. Also geht Max zur Tür (anklicken) und fängt an, den Hitzkopf zu beschimpfen.



Die Sache hat einen Haken

Danach verschwindet Max flugs wieder unter der Treppe. Wenn der Beschimpfte auf dem Treppenabsatz auftaucht, bearbeitet Max seine Hosenbeine mit dem Angelhaken. Kopfüber poltert der Kerl die Treppe hinunter und bleibt unten bewusstlos liegen.



Mit dem Mann ist nicht zu spaßen.



Ab in den Keller.

Maxens Nervosität ist es wohl zu verdanken, daß er bei der folgenden Untersuchung des Bösewichts nicht etwa die Pistole oder den Kellerschlüssel an sich



Max übt sich im Fußangeln.

bringt, sondern nur die Nagelfeile. Na immerhin, damit könnte man an der Mauer weiterkommen. Tatsächlich läßt sich der mittige Stein herauslösen; dahinter wird ein Griff erkennbar. Die so geöffnete Tür führt zu einer Leiter, die Max sofort hinaufsteigt.



Ausgefällte Technik.

Inzwischen erwacht der Killer aus seinem kurzen, unfreiwilligen Schlaf...



Böses Erwachen.

Alle schlechten Dinge sind drei

Jetzt wird es knifflig, denn für den nachfolgenden Abschnitt muß das Timing so perfekt sein, daß nicht eine Sekunde verschwendet wird. Insgesamt dreimal ist der gemeine Killer in einer Videoeinblendung zu sehen, bevor er



Eigentlich ist keine Zeit zum Lesen.

ins Zimmer kommt und Max erledigt. Direkt neben dem Ausstieg befindet sich eine Tür, die in ein Zimmer mit einem Karteischrank führt. Max eilt umgehend hinein, knipst neben dem Karteischrank das Licht an und nimmt diesen unter die Lupe. Dabei fällt ihm ein Gebäudeplan in die Hände, der von nun an die Orientierung etwas erleichtert. Die Karte kann fortan bei Bedarf immer wieder aus dem Speicher abgerufen werden.



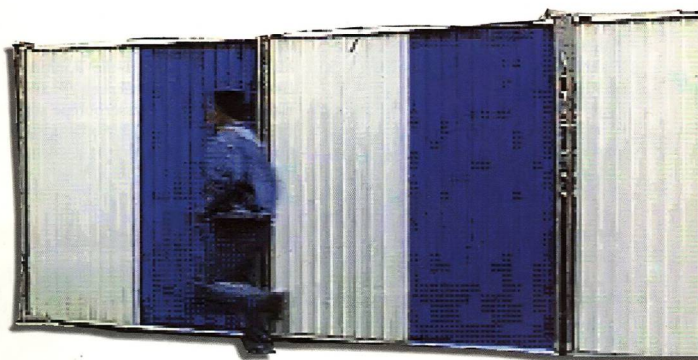
Endlich hat Max ein bißchen Plan.

nach Entnahme auch wieder in eine der Halterungen einsetzen. Wenn das Wandschild aktiviert ist, geht Max genau in diesen Raum, der übrigens neben dem bereits bekannten Dateischrank und dem Wandschild auch den „Ausgang“ beherbergt. Bevor der Raum überhaupt zu betreten ist, muß allerdings das Wasser abgepumpt werden. Die Pumpe dazu liegt im Nebenraum, und die Bedienungsanleitung im Dokumentenfahrstuhl. Das Wandschild schaut sich der neugierige Reporter etwas genauer an, um zu erfahren, wie er den Fahrstuhl rufen kann.

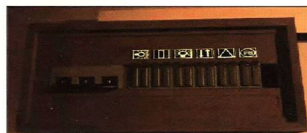


Schaltplan für Anfänger.

So eilt Max wieder zurück zum Sicherungskasten, stößt die Sicherung von „Wandschild“ auf „Fahrstuhl“, und begibt sich zu eben diesem. Dort geht er



Jetzt muß Max schleunigst in den Raum, in dem sich der Dokumentenfahrstuhl befindet. Neben dem grün leuchtenden Ausgang hängt links oben ein Sicherungskasten.



Nur wer hier schnell schaltet, kommt zum Erfolg.

In dem ganzen Ding ist nur eine einzige Sicherung, die bislang für die Beleuchtung des Karteikastens zuständig war und in der Halterung ganz links steckt. Max entnimmt diese Sicherung und packt sie in die Halterung für das Wandschild. Man kann die Sicherung nicht im Inventar verstauen, sondern muß sie

auf Sichtkontakt mit dem Öffnungsmechanismus und gibt die Farbfolge „Rot, Rot, Grün, Rot“ ein.



Rot-Rot-Grün-Rot und alles kommt ins Lot.

Ein Griff öffnet den Fahrstuhl, und - siehe da - darin liegt doch tatsächlich die gesuchte Gebrauchsanweisung. Als Max sie genauer unter die Lupe nimmt, muß er allerdings erkennen, daß eine wichtige Seite fehlt.

Diese befindet sich in dem Zimmer mit dem Karteikasten unter der dortigen



vor er den Schalthebel rechts betätigt. Die Pumpe rauscht und kündigt die Entleerung des Beckens an, bei dem auf der Karte so großformatig „EXIT“ steht.

Max eilt dorthin und klettert erleichtert die Stufen hinunter, um dem Killer zu entfliehen.

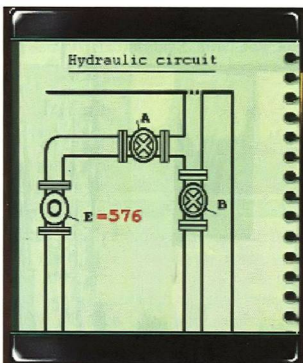
Sollte es Max trotz wiederholter Versuche nicht gelingen sein, die Rätsel in der vorgegebenen Zeit zu lösen, wenn der Herr Reporter also ein ums andere Mal von dem Killer an die Wand genietet wurde, hilft nur noch eine letzte Notlösung: Die Wasserpumpe ist nicht sonderlich wählerisch und fragt sich nicht, wie derjenige, der da an den Rädchen dreht, zu seinem Wissen gekommen ist. Man kann also auch die komplizierte Hatz umgehen, die Sicherung gleich in die Halterung für die Wasserpumpe stecken und dort die richtigen Werte einstellen. Damit müßte es jedem möglich sein, aus diesem Gebäude zu entkommen.

Sitzbank, wo sie ein nervöser Zeitgenosse wohl dazu nutzte, die Bank am Herumwackeln zu hindern. Die fehlende Seite wird im Inventar wieder mit der Gebrauchsanweisung zusammengefügt, und schon kann man aus dem Indizienspeicher alles über die Benutzung der Wasserpumpe in Erfahrung bringen.

Am Sicherungskasten muß nun die Sicherung aus der Halterung für den Fahrstuhl entnommen und in die leere Halterung der Wasserpumpe eingesetzt werden.

Nun eilt Max in den Raum mit der Wasserpumpe. Dort liest er den Druckmesser ab und stellt fest, daß dieser auf 6 bar steht, was zuviel ist. Um ihn auf 2 bar herunterzuregeln, wird der Druckregler ganz links insgesamt viermal links herum gedreht.

Als nächstes muß sich der Herr Journalist um den Durchflußregler kümmern. Das Meßgerät sagt, daß 537 Einheiten eingestellt sind, die Beschreibung verlangt aber 576. Jede Rechtsdrehung des entsprechenden Rades erhöht den Durchfluß um 13 Einheiten, also dreht Max das Rad dreimal rechts herum, be-



Anleitung für Aushilfssklempner.

Unangemeldeter Besuch



Da ist eine Wanze am Telefon!

Als Max bei sich daheim ankommt, wird er bereits erwartet: Ein freundlich dreinschauender Herr mit modischer Frisur macht sich auf seinem Sofa breit und telefoniert auch noch, ohne um Erlaubnis gefragt zu haben. Ohne lange zu überlegen, schaltet Max den Halogenblitz rechts ein und blendet seinen ungebetenen Gast damit.

Während dieser herumjammert, versetzt Max dem auf dem Boden liegenden Handball einen sportlichen Tritt und knockt den Typen damit erst einmal aus, bevor er sich die Waffe des werten Herren schnappt und sie aus dessen Reichweite befördert. Nebenbei rollt dem ungebetenen Gast dabei ein Film aus einem Fotoapparat aus der Tasche, den sich

Max sofort schnappt. Der Besucher scheint von Max' Gastfreundschaft allmählich die Nase gestrichen voll zu haben und sucht das Weite. Dabei verliert er ein Streichholzbriefchen, das Max natürlich einsteckt.

Das ist jedoch nicht alles: Auch die Kleidung des toten Marcos hat der beleibte Killer zurückgelassen. Darin finden sich ebenfalls einige nützliche Dinge. Besonders der Taschencomputer gibt Max Rätsel auf, weshalb er beschließt, einen Bekannten zu besuchen.



Das erzähl' ich meiner Mami...

Trio Infernale



Unbekannter Verfolger.

Auf dem Weg wird Max verfolgt, doch das bekommt er gar nicht mit. Die drei Punks, die in dem abgewrackten Haus lauern, in dem sein Bekannter wohnt, bemerkt er allerdings schon. Sie scheinen ihn mit jemandem zu verwechseln und machen Jagd auf ihn.

Das Toilettenkabuff gibt eine gute Falle ab. Zuerst schaltet Max außen rechts das Licht ein, schnappt sich dann links



Unangenehme Zusammenrottung.

neben der Tür das lose Brett und versteckt sich in dem unscheinbaren Verschlag auf der linken Seite. Wie erwünscht tapert die Rockerlady ins Klo, Max kommt heraus und benutzt das Brett, um die Tür zu versperren. Weiter geht's: Im nächsten Raum fällt ihm ein Schalter an der linken Wand auf. Er besieht ihn sich aus der Nähe und schaltet den Strom ab. Jetzt widmet er sich dem herabhängenden Kabel und zieht kräftig daran. Es baumelt von der Decke herab bis zum Boden.



Dem Punk geht ein Licht auf.

Der Ölkünstler an der hinteren Wand kommt wie gerufen. Max kippt das Zeug auf den Fußboden, schaltet danach am Lichtschalter den Strom wieder an und verkrümelt sich. Als Punk Nummer 2 in den Raum kommt, rutscht er natürlich aus. Anstatt der Länge nach hinzuknallen, hält er sich am Stromkabel fest, woraufhin ihm ziemlich unvermittelt ein Licht aufgeht. Der dritte Punk im Bunde sucht lieber gleich das Weite.



Max kann jede Hilfe gebrauchen.

Max marschiert zu seinem Kumpel und erhält weitere Hinweise. Dabei wird er vom dritten Punk beobachtet, der so gleich die Polizei auf ihn hetzt. Ja ja, so sind diese Kriminellen.



Die Polizei nimmt die Ermittlungen auf.

Hotel mit erstklassigem Service

Die magere Spur führt Max in ein Hotel. Kaum beugt er sich über den Rezeptionstresen, greifen ihm ein paar flinke Finger in die Tasche, und der Zimmerschlüssel, den er von Marcos geerbt hat, ist weg. Die dreiste Diebin wagt es tatsächlich, sich in die Lobby zu setzen und Kaffee zu schlürfen, als sei nichts gewesen.



Man sieht mich, man sieht mich nicht...

Max klettert trotzdem in die obere Etage, wo er vor der Tür zu Nummer 227 natürlich nicht weiterkommt. Dafür findet er auf dem Fußboden einen Ohrstecker. Damit geht er zurück in die Hotellobby. Am hinteren Tisch sitzt eine weitere Frau, die sich von Marcos' Polizeausweis sehr beeindruckt zeigt und prompt die Diebin am anderen Tisch verpfeift.



Gutes Zureden allein genügt nicht.

Wieso hat sie ihm das nicht gleich gesagt? Egal, Max hält auch der Diebin den Ausweis unter die Nase, und die reuige Sünderin rückt den Schlüssel wieder heraus. Max eilt nach oben und schließt die Tür zu 227 auf, doch das Zimmermädchen läßt Max nicht in das Zimmer.



Zimmerservice durch Bestechung.

Kurzerhand besticht er sie mit dem Ohrhring. Sodann schaut er sich die Tür zum Nebenzimmer an und fragt das Zimmermädchen, ob dieses frei sei. Sie verrät, daß das Zimmer reserviert worden ist. Max spricht noch einmal in der Lobby die Taschendiebin an. Sie erklärt sich bereit, bei einem kleinen



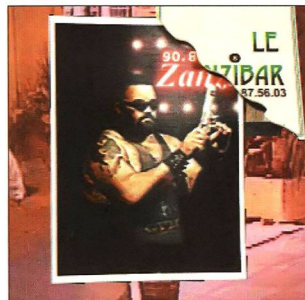
Max ist brandgefährlich.

Täuschungsmanöver zu helfen, damit Max in das Gästebuch schauen kann. Während die Elster ein Pläuschchen mit der Dame am Tresen hält, nimmt Max ein Streichholz und entzündet damit den Mülleimer. Während die Empfangsdame zum Feuerlöscher sprintet, schaut Max blitzschnell in das Gästebuch.

RESERVATION	ROOM	DATE
ZANZIBAR Club	225	April 1921
Akila Wernmüller	227	April 1822

Einblick in das Gästebuch.

Er erfährt, daß in 227 eine Adda Wertmüller wohnt und daß 225 vom Club Zanzibar reserviert wurde. Das kommt Max irgendwie bekannt vor.



Ein Wiedersehen im Zanzibar?

Er verbindet das Streichholzbriefchen mit dem Foto aus dem Nachlaß Marcos' – und es erscheinen der Name Zanzibar und eine Telefonnummer. Hinten in der Lobby steht ein Telefon, und Max erdreistet sich, beim



Club anzurufen und sich als Hotelbediensteter auszugeben. So erfährt er, daß das Zimmer für einen Herrn Lagrange reserviert worden ist. Vom selben Apparat aus klingelt er nun die Empfangsdame an, gibt sich als Lagrange aus und bestellt das Zimmer ab. Echt pfiffig, der Junge. Jetzt kann Max ungehindert das Zimmer 225 mieten.

Sogleich macht sich Max auf zu seinem neuen Domizil. Neben dem Telefon liegt ein Kärtchen mit der Nummer eines Champagner-Service. Nun ruft Max versuchsweise im Nebenzimmer an und bekommt tatsächlich die gute Adda an die Strippe. Sie ist also da, mehr wollte er gar nicht wissen. Als nächstes klingelt er den Zimmerservice an und bestellt Champagner für Zimmer 227. Natürlich mit zwei Gläsern.



Sind die Gläser sauber...

Kurz darauf erscheint ein rotgewandeter Herr mit einem Tablett und klingelt die Dame von 227 aus dem Bett. Max



...klappt es auch mit der Nachbarin.

lugt natürlich um die Ecke und geht forsch auf Adda zu (anklicken). Gemeinsam (ohne den Zimmerservice) verschwinden sie in der Suite. Die Kennenlernphase wird ziemlich zügig abgehandelt und man kommt schnell zum wesentlichen...

Die Kugel rollt



Vielleicht kann Freddy helfen.

Nach einer kurzen Unterredung mit einem weiteren Helfershelfer beschließt Max, einen Billardclub aufzusuchen. Leider ist der Club „privat“ und der Türsteher läßt nicht jeden herein, es sei denn... Max hält ihm noch vor dem Eingang die hübsche Uhr unter die Nase, die er bei Marcos' Sachen gefunden hat.



Und noch 'ne Besteckung.

Jetzt ist der Türsteher wesentlich aufgeschlossener und nimmt die Uhr entgegen. Wo Max schon mal da ist, läßt er sich auf eine Partie Billard mit Türsteher Sergio ein und erhält anschließend als Erinnerungsstück die Kreide, mit der man für gewöhnlich die Spitze des Queue behandelt.

Nächtlicher Einbruch

Max und Adda nehmen sich vor, das Büro von Marcos unter die Lupe zu nehmen. Die Tür zu dem Gebäude ist mit einem Codeschloß gesichert. Um die richtige Kombination herauszubekommen, benutzen die „Einbrecher“ die Billardkreide mit der



Zu zweit geht die Suche weiter.

Tastatur. Nun werden darauf die Fingerabdrücke der legitimen Besucher sichtbar, die immer wieder die Tasten 0, 4, 2 und 9 benutzt haben. Doch in welcher Reihenfolge? Als sich die beiden an ver-



Der Trick mit der Kreide...

schiedenen Kombinationen versuchen, taucht ein Hausbewohner auf. Gewieft verstecken sich Max und Adda und warten, bis die Dame sich an der Tastatur zu schaffen macht. Blitzschnell schleicht sich Adda in den Rücken der nichtsahnenden Bewohnerin und linst ihr über die Schulter. So bekommt sie heraus, daß die letzten Ziffern in der Folge 2-4-9 eingegeben wurden. Bleibt für den Anfang nur die Null.



...bringt die Ziffern zum Vorschein.

Mit dem richtigen Code kommt das Paar in die Eingangshalle des Bürokomplexes. Dort schlummert ein Wächter hinter seinem Schreibtisch, doch es scheint zu riskant, sich an diesem vorbei zu den Fahrstühlen zu schleichen.



Der Wächter macht seinem Namen keine Ehre.

Max greift deshalb zu einem wirklich uralten Trick: Er schnappt sich den Kaffeebecher vom Schreibtisch und benutzt ihn mit der herabhängenden rechten Hand des Wächters. Er tunkt dessen Daumen in die lauwarme Brühe und macht sich dann wieder aus dem Staub. Wie erhofft verspürt der erwachende Wächter das dringende Bedürfnis, auf die Toilette zu gehen.





Der Rächer mit dem Becher.

Beim Fahrstuhl müssen Adda und Max feststellen, daß der Zugang gesperrt ist. Also geht Max an die Tastatur auf dem Schreibtisch, drückt mit der schlafwandlerischen Sicherheit eines Sicherheitsbeamten die richtige Taste und schon funktioniert der Lift. Die beiden fahren in die Etage, in der sich Marcos' Büro befindet.

Natürlich ist die Tür verschlossen. In Ermangelung einer besseren Idee geht Max an den Schrank auf den Flur und spielt mit dem Bürobedarf herum, der dort gestapelt ist. Dabei fällt ihm der Locher herunter (Locher anklicken) und gibt neben einem Haufen Konfetti den Schlüssel zum Büro heraus. Na sowas!



Abteilung für Bürobedarf.

Er kratzt noch schnell das Konfetti vom Boden zusammen, um die Spuren zu verwischen, bevor er mit dem Schlüssel das Büro öffnet.

Max betätigt den Lichtschalter links, bevor er sich zur Tür wendet und diese wieder abschließt. Auf der Magnettafel links hinten entdeckt er ein geheimes Dokument, das er an sich nimmt. Nebenbei fällt ihm so auch ein Magnet in die Hände.

In dem Bleistiftbecher auf dem Schreibtisch verbergen sich eine Flasche mit Spezialtinte und ein Steckkabel (zweimal anklicken). So gerüstet begeben sich die Einbrecher hinter den Schreibtisch zum Safe, der rechts im Dunkel steht.



Schnellkurs im Safeknacken.

An dem Codeschloß bringt Max das Steckkabel an, doch wohin mit dem zweiten Ende? Das kleine elektronische Notizbuch aus dem Nachlaß von Marcos kommt da wie gerufen. Max schaltet es ein und wird prompt nach dem Code gefragt. Zufällig ist es die Zahlenfolge, die Adda als Zimmernummer im Hotel



hatte: 227. Da fällt auch die Beantwortung der Frage nach dem Paßwort nicht schwer: ADDA.

Jetzt ist der Safe offen, aber leider hat der Lärm auch den Wächter alarmiert, und es wird Zeit, sich zu verstecken. Max macht das Licht wieder aus und versteckt sich mit Adda in der Abstellkammer. Er schließt den Schieberiegel, indem er mit dem Magneten an dieser Stelle über das Holz fährt.

Jetzt bleibt nichts zu tun außer zu warten. Der Wächter inspiziert den Flur und das Büro, doch da der Riegel der Abstellkammer vorgelegt ist, hält er es für nicht der Mühe wert, dort hineinzuschauen. Schließlich geht er wieder, und das Duo darf aufatmen. Sie verlassen das Versteck und gehen hinaus auf den Flur, wo Adda den Wächter schon wieder kommen hört. Schnell verstecken sie sich in dem Schrank mit dem Bürobedarf. Wie gut, daß Max das Konfetti weggeräumt hat! Der Wächter patrouilliert durch den Flur und zieht schließlich wieder ab. Noch mal Glück gehabt...



Diese Aktien sind brisant.

Konferenzschaltung

Die Unterlagen aus dem Safe führen die beiden Schnüffler auf die Spur einer geheimen Organisation namens „Elite“, der Marcos offenbar angehörte. Aber wo ist der Treffpunkt? Die Hinweise deuten auf eine Lagerhalle. Mit dem „Ich halte mich am Heck fest“-Trick gelangt Adda in die Halle und beobachtet einen Lieferanten beim Entladen. Adda steigt in den leeren Lieferwagen und untersucht

dort die Jacke an der rechten Seite, wo sie eine verdächtig aussehende Kapsel und einen Reinigungsbons findet (zweimal anklicken).



Wo hab ich denn nur meine Pille gelassen?

Die Untersuchung des Reinigungsbons fördert den Namen des Lieferanten zutage. Desweiteren entdeckt Adda im Lieferwagen an der linken Wand eine Postkarte, auf der die Telefonnummer der Freundin des Lieferanten zu finden ist. Unter der Decke, die links auf dem Boden liegt, entdeckt sie außerdem eine Greifzange. Der Wagen ist damit vollständig durchforstet, und Adda steigt wieder aus. Im Büro des Lagerverwalters steht selbiger und plauscht mit dem Lieferanten. Vor der Tür liegt rechts ein Lieferschein, den sich Adda mit Hilfe der Greifzange unter den Nagel reißt. Sie schaut sich den Zettel an und legt ihn wieder zurück (die Informationen aus dem Speicher abrufen - der Zettel gibt die Telefonnummer der Lagerhalle preis). Jetzt könnte ein ruhiger Ort zum Telefonieren nicht schaden. Adda geht weiter nach hinten in die Halle hinein und entdeckt dort einen schnuckeligen Kleinwagen.

Neugierig klettert sie durch das offene Schiebedach hinein (Auto anklicken) und stellt fest, daß in der Kiste mehr steckt,



Einstieg nach Panzerfahrermanier.

als man ihr ansieht, nämlich ein Autotelefon. Adda widmet sich diesem beliebten Damenspielzeug und wählt die Nummer der Freundin des Lieferanten. Sie gibt sich als Angestellte der Wäscherei aus und bekommt die Rufnummer des Telefons in dem Lieferwagen vor ihrer Nase. Genau diese wählt Adda jetzt. Der Lieferant verläßt das Büro und geht in den Lieferwagen, um das Gespräch anzunehmen. Jetzt steigt Adda aus dem Wägelchen aus und bedient sich des Telefons, das gleich neben dem Auto an der Wand der Halle hängt. Dort wählt sie die Nummer des Lagerverwalters. Dieser erwacht aus seinen Tagträumereien und geht an das Telefon in seinem Büro.



Telefonische Rückkopplung.

Die schlaue Adda schnappt sich den Hörer des eben benutzten Apparates koppelt diesen an den Hörer des Autotelefons, so daß sich der Lagerverwalter nun angeregt mit dem Lieferanten unterhält. Das gibt Adda Gelegenheit, die Halle ungeschoren zu verlassen.

Action-Einlage

Max verläßt nach einem kleinen Schußwechsel mit dem bereits bekannten beleibten Herrn das Haus, in dem er die Leiche von Lagrange gefunden hat, durch den Hinterausgang. Dabei landet er in einer Sackgasse; gerade, als er die Straße verlassen will, braust ein Auto heran. Jetzt ist einzig und allein Schnelligkeit gefragt: Sobald Max wieder „handlungsfähig“ ist (also der Mauszeiger reagiert), muß er schnell nach links, rechts, oben oder unten ausweichen (dorthin klicken), damit ihn der Killer nicht übermangelt. Dieser scheint in einem tiefergelegten Gelände

wagen zu sitzen, denn

Max kann sich so

wohl zu Boden werfen, damit der Wagen über ihn hinwegfährt, als auch über den Wagen springen, bevor er als Figur auf dem Kühlergrill endet. Adda nimmt den Flüchtenden in ihrem Auto auf, und gemeinsam fährt man in den Sonnenaufgang.



Fast so schön wie Autokino.

Aber: Was bedeutet der Tintenleck auf Addas Hand? Was hat das mit Lagrange zu tun, dessen Leiche ebenfalls mit Tinte verziert war?

Getrennte Wege



Wer die Wahl hat...

Nun kann der Spieler sich entscheiden, ob er im nachfolgenden Geschehen lieber Max oder Adda verkörpern will. Letztlich bleibt sich das aber gleich, weil dadurch nicht der andere Handlungs-part ausgespart, sondern lediglich an den zuerst gewählten „angehängt“ wird.

Reizende Aussichten (Adda)

Die schöne Adda hat den Auftrag, Max' brenzlige Fotos aus der Zeitungsredaktion zu schmuggeln, bevor sie der Polizei in die Hände fallen. Die Tür zu Freddy's Büro ist nur angelehnt, und so kann Adda vorsichtig herangehen, um festzustellen, daß bereits ein Inspektor anwesend ist und den Redakteur verhört. Irgendwie muß sie Freddy trotzdem die

Botschaft von Max zuspiesen, um an die Fotos zu kommen. Auf dem Tisch rechts liegen ein Stapel unbearbeiteter Post und ein Klebestift. Adda schnappt sich die Briefe sowie den Kleber und geht damit zur Kaffeecorner.

Mit Hilfe der Wasserkaffeemaschine Wasserdampf und hält einen der Briefe darüber, um ihn



Adda läßt Dampf ab.

zu öffnen. Sie geht zurück zum Schreibtisch, legt den Umschlag darauf und fügt diesem die Nachricht von Max hinzu, bevor sie den Umschlag mit dem Klebestift wieder schließt.



Wiederherstellung des Postgeheimnisses.

Danach steckt sie die Post ein und geht entschlossenen Schrittes in Freddy's Büro. In der selbstbewußten Manier einer guten Sekretärin überreicht sie Freddy die Post, der die Briefe kurz durchsieht, bevor sie ihm der Inspektor aus der Hand nimmt. Da keiner der Umschläge verdächtig aussieht, reicht er sie an Freddy zurück. Zeit für Addas großen Auftritt:



Der Inspektor kriegt Stielaugen.

In lasziver Weise turnt sie vor dem Inspektor herum (Inspektor anklicken), damit dieser abgelenkt ist und Freddy die Post ungestört studieren kann. Dieser entdeckt natürlich die Botschaft von Max und weist Adda an, aus einem Schrank eine Akte zu holen. Sie enthält - hurra - die Fotos. Nun muß Adda den Inspektor noch einmal ablenken. „Versehentlich“ stößt sie die Schachtel mit den Heftklammern vom Tisch und krabbelt vor dem Inspektor auf dem Fußboden herum. Dieser hat nur Augen für Addas Dekolleté und so kann Freddy die Fotos verstecken. Schlawer-weise packt er den Umschlag mit den

Urban Runner

Bildern in den Trenchcoat des Inspektors, der auf dem Tisch liegt. Der Trottler bekommt tatsächlich nichts mit.

Freddy meint nun, daß Adda vielleicht einen Kaffee kochen könnte. Er hat sich nicht getäuscht, denn Adda verläßt das Büro und macht in der Kaffecke einen Kaffee. Anschließend nimmt sie die beiden Becher, stellt sie auf das Tablett und geht damit zurück ins Büro. Anstatt jedoch den Inspektor mit einem warmen Schluck zu erfreuen, geht sie mit dem Tablett zum Tisch und verschüttet „zufällig“ den Inhalt einer Tasse über dem Trenchcoat (Tablett mit Regenmantel benutzen). Hoppla! Hilfsbereit wie sie ist, greift sich Adda den Mantel und gibt vor, diesen reinigen lassen zu wollen. Unbehelligt kann sie nun mit den Fotos das Büro und auch das Gebäude verlassen.

benutzt die Spezialtinte mit der Decke, die im Kofferraum liegt. Offenbar trifft er damit eine ganz empfindliche Stelle des Inspektors, denn dieser beugt sich in Sorge um seine prachtvolle Decke in den Kofferraum, so daß Max keine Mühe hat, ihm schnell mal eben die Kofferraumhaube auf den Hinterkopf zu klappen.



Verdammt hohe Ladekante.

Der fiese Bulle bleibt betäubt liegen, Max wuchtet auch den Rest von ihm in den Kofferraum und schließt diesen einfach. Klappe zu, Affe tot.



Er verläßt den Friedhof wieder und wendet sich auf der Straße nach rechts. Dort gelangt er zu drei am Straßenrand geparkten Autos. Das mittlere ist das von Dr. Dramish, wie Max anhand des zweiten Handschuhs feststellen kann, der auf dem Beifahrersitz liegt.

Versteckspiel (Max)

Max kehrt in das Hotel zurück und merkt zu spät, daß das vielleicht ein Fehler sein könnte. Im Zimmer wird er von der Empfangsdame angerufen, die ihm netterweise mitteilt, daß ein Inspektor zu ihm unterwegs ist. Jetzt muß Max in Windeseile die belastenden Gegenstände verstecken. Die Kapsel ist das geringste Problem: Auf dem Nachttisch neben dem Bett steht eine Bonbonschale,



Max in Bedrängnis.

in der die Pille gar nicht auffällt. Das geheime Dokument wird schnell mit der Spezialtinte behandelt und verwandelt sich in ein leeres Blatt Papier. Das größte Problem ist der Polizeiausweis von Marcos. In dem kleinen Schränkchen, das die Bar beherbergt, findet Max eine Flasche Whiskey, deren Etikett er gegen den Ausweis austauscht.

So kann der kurz darauf auftauchende Inspektor bei Max nichts Belastendes entdecken, aber trotzdem verlangt er von ihm, ihn zu begleiten. Der führt doch wohl nichts Illegales im Schilde?

Max muß dem Inspektor zu dessen Wagen folgen. Dort löst der Inspektor die Handschellen und öffnet den Kofferraum. Werden Gefangene nicht normalerweise im Fond transportiert? Max schwant Unheil: Er

Is' was, Doc?

Die Spur führt zu einer gewissen Doktor Dramish. Adda will in deren Labor einsteigen, doch damit das gelingt, muß Max die Doktorin daran hindern, zu früh in ihr Labor zurückzukommen. An dieser Stelle kann wieder zwischen Max und Adda gewählt und hin- und hergeschaltet werden. Notwendig ist das jedoch nicht. Man kann auch erst - wegen der Logik - den Teil mit Max durchspielen und sich dann Addas Aufgabe widmen.



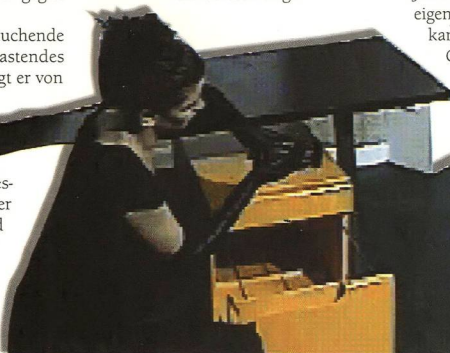
Dr. Dramish.

Mit dem Schlüsselanhänger von Marcos' Büroschlüssel bearbeitet Max den hinteren Reifen des Wagens, und schon ist dieser platt. Das bringt Zeitgewinn für Adda. Unverfroren klappt er anschließend die Heckklappe auf und steigt in das Auto ein. Das kommt davon, wenn man nicht alles richtig abschließt. Im Ablagefach über dem Beifahrersitz entdeckt Max eine Partitur für Klavierspiel. Er prägt sich die Notenfolge ein (sie wird in den Speicher übernommen). Außerdem liegt dort ein Fläschchen mit einem Herzstärkungsmittel, das sofort einkassiert wird. So gewappnet kehrt Max zum Chauffeur zurück. Mit dem Herzmittel verfeinert er kurzerhand den Whiskey, bevor er dem Chauffeur noch einmal einen kräftigen Schluck aus der Flasche gönnt. Dieser reagiert darauf mit einem plötzlichen, akuten Schlafanfall.

Jetzt kann Dr. Dramish weder mit ihrem eigenen Wagen zum Labor fahren, noch kann sie mit der Frau des gerade zu Grabe getragenen Marcos zurückkehren,

Alkohol am Steuer (Max)

Dr. Dramish weilt gerade auf einer Beerdigung. Der Chauffeur läßt sich nicht einfach so beschwatzen, man muß seine Zunge mit einem kräftigen Schluck Whiskey lösen. So erfährt Max genug über die Frau, um sie auf dem Friedhof identifizieren zu können. Dort angelangt, nimmt er die Doktorin unter die Lupe. Besonderes Augenmerk richtet er dabei auf den extravaganten Handschuh, den sie bei sich trägt.



da deren Chauffeur im Koma liegt. Damit ist Adda im Labor sicher.

Vogelgezwitscher (Adda)



Typisch Versicherung: bloß kein Risiko.

Adda steht vor dem Labor der Dramish und muß einen Weg finden, hineinzukommen. Erste Hilfe bietet vielleicht der an die Hauswand gelehnte Stock. Daran befestigt sie einen Karamelbonbon. Mit dieser klebrigen „Angel“ stochert Adda im Briefkasten herum und gelangt so an einen Brief von einer Versicherungsgesellschaft, den sie aufmerksam studiert. So bringt sie in Erfahrung, welche Alarmanlagen sich im Garten hinter dem Haus befinden und wie diese zu umgehen sind.

Hinten im Garten (um das Haus herumgehen) findet Adda ein Fernglas auf einem Ast. Damit kann sie nun den Garten nach den Kameras absuchen. Es gibt insgesamt drei davon, und bevor diese nicht gefunden worden sind, kommt Adda nicht an den Hintereingang heran.



Alarmierende Entdeckungen im Garten.

Also sucht man mit dem Fernglas den Bildausschnitt ab. Am einfachsten sind die Kameras zu entdecken, wenn man zuerst am

rechten Bildrand langsam mit dem Fernglas von oben nach unten geht. Eine Lichtreflexion zeigt den Standort der ersten Kamera an. Von dort aus wird das Fernglas möglichst waagrecht nach links geführt. Da alle Kameras auf gleicher Höhe – etwas oberhalb der Fensterreihe des Hauses – montiert sind, kann Adda sie auf diese Weise schnell lokalisieren. Daneben fällt ihr ein Vogelnest im Baum auf, in dem ebenfalls etwas blinkt. Nachdem alle Kameras gefunden wurden, untersucht Adda das Vogelnest und findet darin den Schlüssel für den Dienstboteneingang. Damit ist die hintere, in den Garten führende Tür keine Hürde mehr, doch um in das Labor zu kommen, muß eine weitere Tür geknackt werden.

In dem kleinen Schrank vor der Tür findet sie ein Tonbandgerät, in dem Mülleimer ein Steckkabel und einige Papierfetzen (zweimal anklicken). Mit dem Tonbandgerät kehrt Adda in den Garten zurück und nimmt das Vogelgezwitscher vom Elsternest auf (Tonbandgerät mit Nest benutzen). Mit dieser orchestralen Aufnahme kehrt sie in den Flur vor dem Labor zurück und nimmt dort der Figur die Brille ab.



Wo keine Augen sind, tut auch keine Brille Not.

Es handelt sich um eine ganz besondere Brille für unmusikalische Menschen, denn wenn man damit das Codeschloß an der Tür betrachtet, verwandeln sich die Notensymbole auf den Tasten in die entsprechenden Buchstaben.

Für unmusikalische Naturen erklärt sich das so: Bei den gezwitscherten Noten handelt es sich um die ersten acht Töne der „Hymne an die Freude“, woraus sich getreu dem Notenschema „do ré mi fa sol la si“, was den Buchstaben C-D-E-F-G-A-H entspricht,



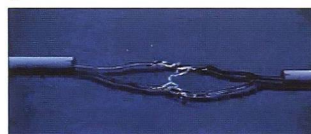
Adda hat den Durchblick

die Kombination E-E-F-G-G-F-E-D ergibt. Sesam öffne dich: Das Labor ist offen.



Gleich kommt Licht in das Dunkel.

In der Tasche des Laborkittels findet Adda eine Abisolierzange. Rechts oberhalb des kleinen Geldschrankes entdeckt sie einige Kabel, denen mit Hilfe der Zange die Ummantelung geraubt wird. Die Kabel werden nun mit dem Stromkabel aus dem Papierkorb zusammengeschlossen. Der Kurzschluß führt zu



Das hat die Versicherung geahnt.

einer Öffnung des Safes. Kein Wunder, daß die Versicherungsgesellschaft keine Lust hatte, Dr. Dramish eine Police zu verkaufen. Im Geldschrank liegen die gesuchten Mikrofilme, die allerdings noch mit magnetischen Etiketten gesichert sind. Darum ist es nicht möglich, die Filme mitzunehmen, so daß Adda sich an Ort und Stelle über deren Inhalt informieren muß.



Das Mikroskop gibt Geheimnisse preis.

Dazu benutzt sie die Filme mit dem Elektronenmikroskop, wodurch die enthaltenen Codes sichtbar und anschließend in den Speicher aufgenommen werden.



Urban Runner

Addas Doppelspiel

Kaum wähnt man sich in Sicherheit, überschlagen sich die Ereignisse: Bei einem abendlichen Spaziergang wird Max' Kumpel D.D. erschossen, Adda verschwindet und hinterläßt nur ihre Handtasche auf dem Pflaster. Max ist verwirrt und geht erst einmal in eine Kneipe, wo er über das doppelte Spiel von Adda nachgrübelt. Aus ihrer Handtasche kullert ein Messer, und es sieht ganz so aus, als hätte sie Marcos und Lagrange auf dem Gewissen. Plötzlich klingelt das Telefon: Es ist für Max. Ein Irrer scheint am anderen Ende der Leitung zu sein, und schon findet sich Max' Kopf in einem Fadenkreuz wieder. Da hilft nur eins: Schnell in Deckung springen! (Pfeil am unteren Bildrand)



„Tschuldigung. Sie haben da einen Pickel über dem Auge.“

Der Schuß geht ins Leere, aber Max kommt der Verdacht, daß er irgendwo eine Wanze im Pelz haben muß, die ihn verrät. Er schlendert die Straße entlang und wirft entschlossen die Brille aus Addas Handtasche in den nächsten Mülleimer (da es hier auf Geschwindigkeit ankommt, muß die Brille während der Videosequenz angewählt werden, indem das Inventar mit der rechten Maustaste aufgerufen wird).



Hoffentlich ist die nicht nur für Bioabfälle.

An der nächsten Ecke begegnet Max einem Glücksspieler, der als Gewinn Uhren anbietet. Unter den Exponaten des Kartentricksers entdeckt Max auch die Uhr des seligen Marcos. Indem er dem Typen die Visitenkarte des Inspektors unter die Nase hält (Hand anklicken), kommt er zu einem Freispiel. Er muß nur dreimal die Dame aus den drei verdeckten Karten herausfiltern, um in den Besitz der Uhr zu kommen. Dazu hat er beliebig viele Versuche.

Max versucht es mit System: Er wählt zunächst eine der Karten frei nach Gutdünken. Falls es nicht die richtige Karte

ist, wählt er in der nächsten Runde die Karte auf genau derselben Position wie in der vorangegangenen Runde. Dabei dürfte es sich mit ziemlicher Sicherheit um die Dame handeln. So kommt man mit etwa sechs Versuchen zu der Uhr.



Die Uhr hat Max gerade noch gefehlt.

Max gelangt vor den Eingang der Wohnung von Marcos, doch die Tür ist mit einem merkwürdigen Schloß gesichert. Max nimmt noch einmal das Geheimdokument unter die Lupe, welches ja mittlerweile mit der Speziallinse behandelt wurde. Neben einer dem Schloß nicht unähnlichen Symbolik sind darauf die Zahlen 4-2-1 zu erkennen.



Mit dieser Anleitung ist das Schloß kein Problem.

Er nimmt einen der Schlüsselanhänger und dreht diesen im linken Schließzylinder viermal, im mittleren zweimal und einmal im rechten.



Wozu Schlüsselanhänger nicht alles gut sind.

Die Tür geht auf und Max kommt in voller Bewaffnung auf das Dach des Hauses. Jetzt erwacht der Killer in ihm: Mit einer großen Flinte geht er auf Jagd nach den Entführern von Adda. Schließlich befreit er sie, und es kommt zu einer

Aussprache, bei der Adda zugibt, die beiden Finsterlinge umgebracht zu haben, um Vater und Bruder zu rächen.



Alle liegen Adda zu Füßen.

Max ist verbittert, man trennt sich im Streit. Er muß den Weg allein weitergehen und beschließt, als nächstes Doktor Dramish auf den Zahn zu fühlen.



Kaum verliebt und schon die große Krise.

Showdown für Dr. Dramish

Max steht vor dem Eingang zum Zimmer der Dramish. Er nimmt die Zeitschaltuhr links neben der Tür an sich und geht nach rechts aus dem Raum. Jetzt kann er die Frau Doktor durch eine Glasscheibe beobachten. Sie unterhält sich gerade mit Kevork, dem Chef von „Elite“. Max nimmt die Zeitschaltuhr (Inventar mit rechter Maustaste aufrufen) und plziert sie auf dem Fenstersims. Danach geht er wieder nach links vor die Tür. Als die Uhr klingelt (wenn der untere Zeitbalken abgelaufen ist), betritt er den Raum. Er zieht das Messer (Inventar mit rechter Maustaste auf-



Geht Krevok schon die Luft aus?

rufen) und geht damit auf Kevork los, um diesen als Geisel zu nehmen. Die Dramish bedroht ihn zunächst mit einer Pistole, gibt dann aber klein bei und legt ein umfassendes Geständnis ab. Kevork reißt sich los, nimmt die Waffe der Dramish und schießt diese damit nieder. Max ist so perplex, daß er Kevorks Flucht nicht verhindern kann. Der schließt Max und die sterbende Doktorin in den Raum ein, in den plötzlich aus einer Düse an der Decke Giftgas strömt. Nachdem die Doktorin als Schlüsselwort ein X auf den Teppich gemalt hat, schleppt sich Max mit letzter Kraft zur Tür, wo er den Magneten für die Schließanlage rechts an der Fußleiste benutzt.



Die falsche Zeit für ein Nickerchen.

Die Tür geht auf, Max kriecht hinaus und fällt direkt Adda in die Arme, mit der er sich schnell versöhnt.

In der Höhle des Löwen

Gemeinsam will man jetzt Kevork an die Wäsche. In den Geheimsaal kann das Duo nur mit Hilfe der Uhr eindringen. Dazu wird diese unter der Lupe vergrößert. Zunächst einmal muß auf das seitliche Stellrad gedrückt werden, um die Uhr zu öffnen. Danach entnimmt man das Stellrad und drückt es in die Mitte der beiden Zeiger, woraufhin diese sich auf zwölf Uhr stellen. Anschließend kommt das Stellrad zurück an seinen angestammten Platz. Jetzt dreht man die Uhr um und bewegt einmal den inneren Kranz, woraufhin drei Zapfen ausgefahren werden. Wird nun der äußere Kranz bewegt, dreht sich die seitliche Markierung auf einen der Zapfen. Jetzt wird einmal das seitliche Stellrad

zur Bestätigung gedrückt. Dieser Vorgang wird für jeden der Zapfen wiederholt (äußeren Kranz drehen, Stellrad drücken). Danach ist die Uhr aktiviert und kann in die Schließanlage links neben der Tür eingeführt werden. Max und Adda gelangen in den geheimen Saal.



Das Trio Infernale ist im Anmarsch.

Die Zeit ist knapp: Während Adda Vorsorge für die zu erwartende Auseinandersetzung mit Kevork und seinen Schergen treffen muß, darf sich Max um eine sehr kompliziert anmutende Konsole kümmern, um die ermittelten Codes einzugeben.

Prinzipiell kann man an dieser Stelle zwischen Max und Adda wechseln, aber zunächst ist die Rolle von Adda wichtiger. Dazu tritt man von der Konsolenansicht zurück, so daß Max rechts hinten im Bild zu sehen ist.



Adda bewaffnet sich mit allem, was da ist.

Links steht ein kleiner Rollschrank mit zwei Fächern. In diesen beiden Schubladen findet Adda eine Fernbedienung, einen Taschenlaser und eine Flasche mit Insektizid. Zunächst widmet sie sich der Fernbedienung, die nach einer Zimmernummer fragt. Versuchsweise gibt Adda A2 ein und stellt danach den Temperaturregler hoch. Jetzt wird die Fernbedienung mit dem Sensorfeld an der rückwärtigen Wand benutzt. Eine Explosion ist zu hören, und wir dürfen vermuten, daß ihr der korrupte Inspektor zum Opfer fällt. Jetzt kann Adda warten, bis sich die Türen öffnen, was geschehen wird, sobald der unteren Zeitbalken abgelaufen ist. Aus Gründen der Zeitersparnis kann man sich aber zwischenzeitlich auch der Aufgabe von

Max annehmen. Er schaltet zunächst oben rechts die Konsole ein. Im Inventar finden sich unter dem Eintrag „Schaltplan“ diverse durcheinander geratene Papierfetzen, die unter der Lupe wieder geordnet werden müssen. Man sortiert am besten erst einmal die Teile mit einem roten Rand an die entsprechenden Seiten, ordnet diese richtig an, wobei man sich an den abgebildeten Bausteinen orientieren kann. Nun sortiert man die übrigen Elemente von außen nach innen.



Der Schaltplan ist wieder richtig geordnet.

Anschließend muß aus der oberen Reihe der Schubfächer die passende Platine gezogen werden. Es ist die vierte von links, der Knopf über dem Schacht befördert sie heraus. Sie wird in den Eingabeschacht gesteckt. Über einer Schalterreihe erscheinen Ziffern. Getreu dem Platinenlayout werden die Schalter 2, 3 und 6 gedrückt, bevor der rechts daneben befindliche Knopf zur Bestätigung aktiviert wird.

Jetzt können die Codes eingegeben werden. Zunächst 1004 für Marcos, weshalb dieser Code auch mit dessen Schlüsselanhänger (TONY) in dem Schloß rechts neben dem Eingabefeld bestätigt werden muß. Dann 151 für Lagrange, ebenfalls mit dessen Anhänger (PAUL) zu bestätigen. Zuletzt die 10 für Krevok (das X, das Dr. Dramish auf den Fußboden malte, ist die römische Ziffer für 10), doch dessen Schlüsselanhänger fehlt noch in der Sammlung.



Noch wenige Tastendrucke bis zum Finale.

Spätestens jetzt ist Adda wieder am Zug. Nacheinander werden Krevok und der beliebte Killer aus den Türen kommen, die ihr links und gegenüber liegen. Da das Insektizid gegen so ein Geschmeiß wie den Killer nicht hilft, muß für diesen der Taschenlaser benutzt werden, für Krevok reicht der Insektentod. Die Reihenfolge des Erscheinens ist willkürlich, deswegen sollte die entsprechende Waffe erst im Moment kurz nach dem Öffnen der Tür per Rechtsklick aus dem Inventar geholt werden.

Aus der Tasche des toten Krevok holt sich Max den Schlüsselanhänger und bringt die Sache zu Ende...



BAD MOJO



In diesem Adventure nennt das Hauptwesen stark behaarte Beine und zwei lange Peitschen sein eigen. Nein, es ist nicht Indiana Jones, Teil 546... - es handelt sich um ein Wesen mit sechs behaarten Beinen und zwei peitschenförmigen Fühlern, und es ist etwa 12 Zentimeter lang und hört auf den Namen Dr. Roger Samms.



Natürlich ergeben sich jetzt einige Fragen: Wer ist Dr. Roger Samms? Und wie kommt er zu zwei Fühlern und sechs Beinen? Die Geschichte ist eigentlich ganz einfach und entspricht dem Handlungsverlauf des neuesten Spieles von Rapid Pulse Entertainment.

Ursprünglich war Mr. Samms 36 Jahre alt und Forscher an der California University of the Barbary Coast (CUBC). Er erhielt ein Forschungsstipendium über eine Million Dollar, um damit auf seinem Spezialgebiet für Ruhe zu sorgen: Es geht um ein Pestizid gegen Küchenschaben, auch Kakerlaken genannt. Mehrere davon leben auch in seiner Wohnung und müssen hin und wieder als Sezier-Übung dienen.



Wie schön doch das Leben sein kann

Der plötzlich millionenschwere Samms kam nun auf die Idee, das Forschungsgeld für private Zwecke zu verwenden und bereitete sich gedanklich und praktisch auf seinen Flug nach Mexiko vor, wo ihn die Margherita-Drinks schon erwarteten. Soweit der Plan, doch wie immer kommt es meistens anders, und zweitens als man denkt...

Als Samms sich gerade an dem vielen Geld erfreut, klopft der Hausbesitzer Eddie an die Tür, um die überfällige Miete einzufordern. Daran, wie auch an der Einrichtung der Wohnung, ist zu sehen, daß Samms nicht gerade auf großem Fuße lebt - zumindest bis zu diesem Tag. Jetzt ist es für ihn jedoch kein Problem mehr, die Miete abzudrücken, und Eddie läßt seinen Mieter in Ruhe.

Schon halb auf dem Weg fällt Samms ein, daß er das Medaillon vergessen hat - das



Hier ist ne Party

Medaillon seiner Mutter, die bei seiner Geburt gestorben ist. Sein Vater hatte ihn daraufhin in die Obhut einer Nonne gegeben, was Samms im Spielverlauf wieder klar wird. Zunächst aber sucht er also das Medaillon, hält es hoch und betrachtet es. Was ist das? Seltsame Blitze durchzucken ihn, er wird ohnmächtig, und als er wieder aufwacht, ist er unwesentlich geschrumpft. Dazu kommt, daß er vier Beine zuviel und statt zwei Armen nun zwei Fühler hat. Nein, diese Ähnlichkeit mit einer Kakerlake kann wirklich kein Zufall mehr sein. Ein alter Zauber, der dem Medaillon anhängt, trägt die Schuld daran: Bad Mojo.

Das Insekt alias Samms landet in einer Art Verteilungsstation, wo sich vor ihm ein Rohr öffnet, in das er sich wagemutig hineintastet.

Der Keller

Jetzt läßt sich Samms bequem per Tastaturpfeile steuern. Zuerst geht es durch das Rohr hindurch, so daß er aus der Kanali-

sation in den Keller gelangt. Hier verläßt er das Bild nach oben, durchquert das zweite und dritte Bild ebenfalls nach oben und gelangt am oberen Bildrand an einen Waserteich. Flüssigkeiten aller Art können von einer Kakerlake nicht überquert oder durchschwommen werden und grenzen deshalb den Aktionsraum oft ein. Hier im Keller befindet sich jedoch nur Wasser und aus einer Flasche ausgelaufenes Öl, so daß vorerst keine Gefahr droht. Samms verläßt den Bildschirm also links. Hier bietet sich ihm nur ein Weg, der zu dem Standbein eines Ofens führt und sich etwa in der Bildmitte befindet.

Hier trifft die frischgebackene Küchenschabe auf einige Artgenossen, die dem Neuankömmling Tips geben, wenn er sich auf dem





Ein typischer Junggesellenhaushalt

Symbol auf dem Standbein positioniert. Das Symbol stellt ein von Flammen umringtes Auge dar und taucht im Verlauf des Spiels noch häufiger auf. Es folgt eine kleine Zwischensequenz, in der vor einer „Windmaschine“ gewarnt wird, die sich später als Fön herausstellt. Danach kann Samms den Screen durch das untere, etwas dickere Rohr nach rechts verlassen. Dabei läuft er direkt unter einem sich in Betrieb befindlichem Gaskocher hindurch und verschwindet wieder nach rechts aus dem Bild.

Klettert Roger Samms nun am rechten Fuß der Gasherdkonstruktion nach unten und durchläuft das nächste Bild nach oben, so wird er erstmals mit dem harten Küchenschaben-Alltag konfrontiert: Hier befinden sich auf dem Boden einige Streifen, die mit greller grüner Masse beschmiert sind.

Was bei Berührung dieser Masse mit der Schabe passiert, ist am Schicksal der dahingeflossenen Artgenossen zu erkennen. Vorsichtig umgeht Samms die Kakerlaken-Fallen und verläßt das Bild nach oben. Auf dem folgendem Bildschirm ist eine Ratte in einer ziemlich mißlichen Lage dahin-

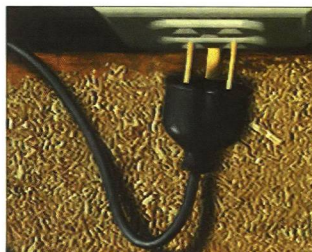


Das Netz der Netze

geschieden, doch Samms ignoriert sie und läuft weiter nach oben. Hier heißt es, einer weiteren Falle auszuweichen, am besten sollte vorsichtshalber abgespeichert werden. Beim Verlassen des Screens nach rechts lauert erneut eine Gefahr: Eine Spinne scheint nur darauf gewartet zu haben, den leeren Magen zu füllen.

Samms dreht den noch glimmenden Zigarettenstummel mit dem feurigen Ende in Richtung Spinne, indem er gegen das Filterende läuft - die hervorspringende Spinne verbrennt sich die Füße. Da aber auch Kakerlaken hitzeempfindlich sind, sollte ein Sicherheitsabstand zum glühenden Ende der Zigarette gewahrt werden. Nach beseitigter Gefahr kann Samms die nächsten beiden Bildschirme problemlos nach unten durchlaufen. Hier wartet eine Holzschatel, die sich bei Betreten als weitere Falle herausstellt. Da dies aber der einzige Weg durch das Bild ist, ist Samms auf die unfreiwillige Hilfe der verklebten Insek-

ten angewiesen. Er krabbelt also über die vor ihm liegende Kakerlake und sollte dabei nicht die rosa Masse berühren. Danach überquert er den grünen Abschnitt ungehindert und läuft über den Insektenhaufen am oberen Rand. Die letzte Fangschicht überwindet er mittels eines Plastikstücks, das einfach auf Höhe des oberen Kadavers auf den rosa Kleber geschoben wird. Nun erklimmt Samms das Tischbein und biegt nach links ab, durchquert das folgende Bild wiederum nach links und krabbelt nach oben auf den Tisch. Es folgt eine Zwischensequenz, die Eddie mit dem Kater Franz zeigt. Unbeeindruckt setzt der Ex-Professor den Weg nach rechts fort, bis er eine Steckdose erreicht.

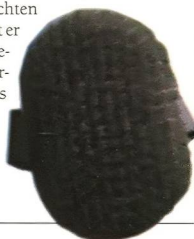


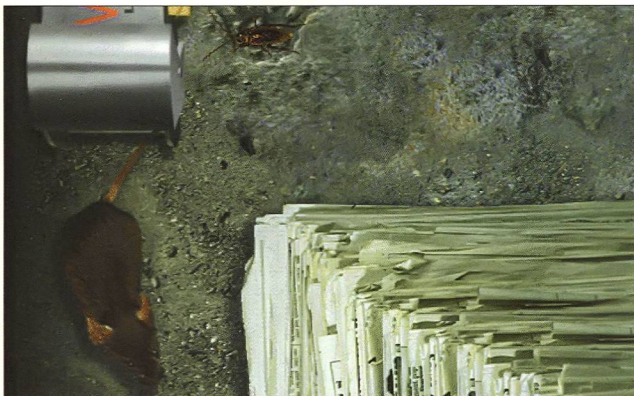
Nervenkitzel pur



Hier ist Vorsicht angebracht

Nähert er sich dieser, kommt es zu einem Kurzschluß und der Fön beginnt zu laufen. Er verläßt das Bild nach oben und geht in Richtung Streichholzpackung. Durch den vom Fön verursachten Luftwirbel gelangt er so in einen anderen, sonst nicht erreichbaren Teil des Kellers. Diese Gemächer durchquert er dreimal nach oben und





Sie hat noch was zu sagen

zweimal nach links, um eine Mausefalle mit einer noch halbwegs lebenden Maus zu finden.

Nachdem er die Tips des nun schon bekannten Augensymbols eingesammelt hat, kann sich die gebildete Kakerlake auf dem Zeitungstapel einige Informationen holen, die im Handbuch unter „Text 2“ übersetzt sind. Weiter geht's, und zwar das Tischbein hoch und durch das Bild nach oben bis auf die Rückseite von Eddies Radio. Auf der linken Seite befindet sich ein heller Zylinder, den Samms erklimmt und dadurch das Gerät einschaltet. In der folgenden Zwischensequenz stellt Eddie seine Bierdose neben dem Radio ab. Die gewiefte Kakerlake klettert wieder hinunter, um es von der entgegengesetzten Seite erneut zu besteigen. Von hier kann Samms das Radio von außen erobern und die Dose mit den Schlafpillen finden. Indem er seinen Kakerlaken-Schädel gegen den Boden der Dose rammt, schafft Roger

„Arnold“ Samms es tatsächlich, eine Pille aus der Dose zu befördern. Er verläßt das Bild nach oben und rollt die hier herumliegende Pille in die Öffnung der Bierdose. Unweigerlich schließt sich eine Zwischensequenz an, in der Eddie einfach nur noch schlafen will. Zurück auf dem Boden, macht sich Samms auf zu den Schuhen nach rechts, biegt dann nach unten ab und sucht die Zigarrenschachtel auf. In der folgenden Zwischensequenz kann in Erfahrung gebracht werden, daß Eddies Frau bei der Geburt des ersten Sohnes ums Leben kam. Nach einer kurzen Gedenkminute wandert Samms nach unten und in die Steckdose.

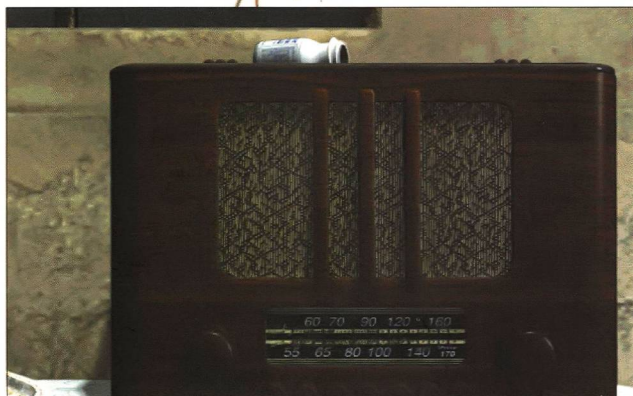
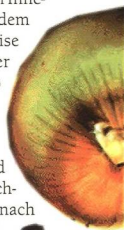


Wow, extra einen Teppich ausgefahren !

Badezimmer im Erdgeschoß

In diesem Teil des Spieles ist nur Wasser als unüberbrückbares Hindernis vorhanden. Nach der Begegnung mit dem Geist der Mutter landet Samms auf einem Handtuchspender. Er krabbelt in das Loch auf der Oberseite und befindet sich somit im Inneren. Hier drückt er den Hebel über dem rechten Zahnrad auf gewohnte Weise nach unten, worauf sich das Papier abzurollen beginnt. Praktisch - so kann er über das Papier auf die Kacheln gelangen.

Der mutierte Professor verläßt das Bild nach unten und durchquert die nächsten beiden Bildschirme von links nach rechts. Sofort fällt eine Münze auf, in die das bekannte Augensymbol gepreßt ist. Wiederum gibt es einen Tip in einer Zwischensequenz, dieses Mal von einem Silberfisch. Samms läuft nun zweimal nach links aus dem Bild, um danach fünfmal nach unten zu gehen. Von diesem stillen Örtchen aus geht es einen Bildschirm nach rechts, wo das wohlbekannte



Ganz schön nobel





So sieht also eine Kanrlatte aus...

Augensymbol wartet. Der Zwischensequenz-Tip kommt diesmal von einer Horde Ameisen, die dezent auf die Schärfe von Rasierklingen hinweisen. Vorerst gilt es, jedoch neue Informationen zu erhaschen, sechsmal den Bildschirm nach oben zu verlassen und das Waschbecken hochzuklettern. Am rechten Bildrand erwarten Samms die im Handbuch als „Texte 6&7“ deklarierten Infos. Er klettert wieder auf den Boden und läuft zweimal von rechts nach links durch den Bildschirm sowie zweimal von oben nach unten. Hier ist Vorsicht geboten, denn in der Wand befindet sich ein Rattenloch.

Da Ratten ja so ziemlich alles fressen, was ihnen über den Weg läuft, sollte die schlaue Kakerlake zusehen, schnell das schwarzbraune gestrichene Mauerstück hinaufzuklettern. Geschieht dies zu langsam, schnappt die Ratte zu; kommt Samms auf den grün gestrichenen Bereich der Mauer, so bleibt er hängen und verliert ebenfalls eines der vier Leben. Desweiteren kraxelt er dreimal durch den gesamten Bildschirm nach oben und dann einmal links. Hier



Haarige Angelegenheit...



befindet sich ein Loch im Spiegel, das er problemlos betreten kann.

Samms landet in einem Schrank, wo alles mögliche zu finden ist. Die Schlafpillen sind diesmal jedoch nur von geringem Interesse, und er sollte zusehen, daß er zweimal das Bild nach oben verläßt. Hier befindet sich ein silberner Schlitz für gebrauchte Rasierklingen. Da

Kakerlaken nicht allzu groß werden, ist es nützlich, diesen Schacht zu erkunden. Und siehe da: Es sind jede Menge Rasierklingen vorhanden, die einer Kakerlake nicht viel ausmachen; wenn sie jedoch aus dieser Höhe auf



Endlich Ruhe hier!

ein Säugetier fallen, können sie schon reichlich Schaden anrichten. Der Holzbalken stellt eine gute Ausgangslage dar. Samms verfrachtet die herrumliegende Schraube auf den Rasierklingenhafen, und schon ist wieder ein Konkurrent um die Nahrungsmittel ausgeschaltet.



Danach geht es zurück in den Rasierklingschlitz und dreimal von oben nach unten durchs Bild, schon befindet sich die Kakerlake wieder draußen. Nach einer Zwischensequenz, in der der Vermieter bei Geschäften mit weniger großer Bedeutung zu sehen ist, kämpft Samms sich zweimal nach unten durchs Bild und biegt dann nach rechts ab. Weiter geht's auf dem Weg nach unten durch das Loch im Waschbecken, noch einmal von oben nach unten durch das Bild und ab ins Rattenloch. Jetzt muß Samms nur noch einmal links über die übel zugerichtete Ratte krabbeln und das Loch in der Tür durchschreiten. Wieder kommt eine Zwischensequenz zum Vorschein, in der Rogers Mutter die Hauptrolle spielt.



Die Küche

Samms findet sich nun in einem Labyrinth von Messingrohren wieder, das am besten wie folgt zu meistern ist: Am Anfang wird das Rohr, das links aus dem Bild führt, durchlaufen. Dieses macht erst zwei Rechtsknicke, dann zwei Linksknicke, dann geht

Bad Mojo



Endlich etwas Warmes

es über den Heizstab. Es folgen zwei Linksknicke, zwei Rechtsknicke, dann einmal links, einmal rechts, zweimal links und noch einmal rechts. Jetzt ist der Ausgang schon sehr nahe. Der defekte Zähler wird nach unten überquert, schließlich fehlt noch ein Linksknick, und schon braucht Samms nur noch dem Rohr bis zum Labyrinth-Ausgang zu folgen. In der Küche können auch ausgelaufene Soße oder angebackene Bratenreste den Weg für eine Kakerlake versperrten. Doch zunächst geht es nach unten durchs Bild, dann einmal von rechts nach links und am linken Rand des Kühlschranks sechsmal nach unten. Auf der anderen Seite des Bildes ist der Herd zu sehen, an dessen Front sich wiederum das Augensymbol befindet. Diesmal gibt es die Ratschläge in Form einer Zwischensequenz wieder von einem Artgenossen. Samms hat nun genug Kraft gesammelt, klettert wieder auf den Küchenboden und läuft elfmal (11x) von rechts nach links durch das Bild.

Nach diesem langen Weg geht es noch einmal nach unten. Hier lehnt ein Wischmop an der Wand; Samms klettert auf den gelben Teil des Schwammes und bemüht sich, den Stiel des Mops zu erklimmen und so



Exotische Küche



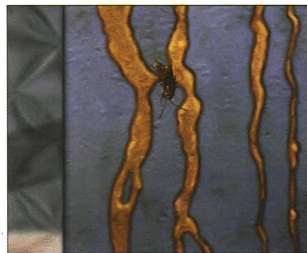
Mahlzeit!

die Ablage zu erreichen. Oben angekommen, marschiert er dreimal von links nach rechts durchs Bild und einmal nach oben. Hier findet sich wieder ein Augensymbol. Diesmal ist der auf der letzten Kieme atmende Fisch der Informant. In so einer Junggesellen- bzw. Witwerküche liegt offensichtlich nicht alles am richtigen Platz; um so besser für den sechsbeinigen Professor, der einfach das große Messer als Brücke benutzt und sich am anderen Ende über den Schinken auf den nächsten Tisch retten kann. Hier gibt es leider nur einen Weg zum Ziel, und zwar durch Verlassen des Bildes nach oben, einmal nach rechts und schließlich noch zweimal nach unten. Dieser Weg ist durch eine Soßenlache versperrt. Samms schiebt mit einigen gezielten Kopfstößen den Kronkorken über die Soße und braucht so nur noch einmal nach unten zu gehen, um zu der Schalteröffnung des Herdes zu gelangen. Er krabbelt hinein und folgt dem Rohr rechts um die Ecke, geht nach oben und sollte dann den Verteilerkasten erreichen. Einmal links abbiegen, und schon hat der Kakerlaken-Professor das Gasventil im Visier. Die runde Metallscheibe ist die Luftklappe und muß nach unten



Speck und Bier, das rat' ich Dir...

gedreht werden, um die Luftversorgung für das Feuer abzuschneiden und somit die Flamme zum Erlöschen zu bringen. Zurück geht es auf demselben Weg. Draußen klettert Samms nach unten um die Herdkante herum und weiter nach links, wo ein helles Zirpen zu hören ist. Um den klebrigen Speiseresten nicht zu nahe zu kommen, empfiehlt sich der Weg über den Griff des Herdes. An der linken Kante des Ofens geht es zweimal nach unten, wo eine Soßenzunge zu umschiffen ist. Samms macht sich erneut auf den Weg nach oben und krabbelt ohne Umwege auf die kleine Kakerlake zu, die sich in der Soße verfangen hat. Da die Flügel der Kleinen noch zusammenkleben, bleibt nichts anderes übrig, als sie huckepack zu nehmen.



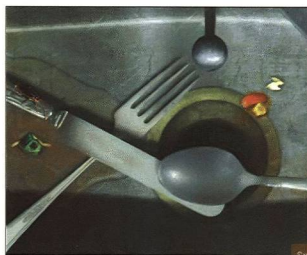
Jeden Tag eine gute Tat

Mit dem Passagier geht es wieder nach unten, zweimal nach oben und rechts über den Herdgriff, einmal von links nach rechts und zweimal von unten nach oben, über die Herdplatte und weiter nach rechts. Am rechten Rand des Herdes marschiert der heldenhafte Retter zweimal von unten nach oben, dann am oberen Rand zweimal nach links, noch einmal nach unten und über das Messer sechsmal (6x) nach links. Weiter geht es einmal nach oben aus dem Bild, zweimal nach links und schließlich einmal nach unten. In der Spüle findet Samms über den Löffel den Weg zu einem Messer. Er bewegt sich bis zum Griffende; durch das zusätzliche Gewicht der geretteten Kakerlake





ergibt sich eine Hebelwirkung. Die Messerklinge schnell nach oben und stößt den Löffel vom Loch der Spüle. Durch das Loch verläßt Samms den Schauplatz Küche, indem er sich nach unten aus dem Bild entfernt. Wieder begegnet er dem Geist seiner Mutter, die ihm einige Hinweise mit auf den Weg gibt.



Eßbesteck - Mikado!

Die Bar

Dies ist der kleinste Raum und demnach auch der am wenigsten zeitaufwendige. Hier sind vor allem Informationen und Impressionen aus dem Leben von Roger Samms und seines Vermieters Eddie zu finden. An der Ausgangs-Wand hängen mehrere teils animierte Fotos, die Aufschluß über Eddie's Leben geben. Um die Animationen der Bilder abzurufen genügt es, nahe genug heranzugehen. Vom Startpunkt aus gesehen unten gibt es ein Bild, das Eddie als Boxpromoter zeigt. Viele Angehörige dieser Berufsgruppe sind ja bis heute nicht vom Image des korrupten und rücksichtslosen Geschäftsmanns losgekommen. Einmal das Bild nach rechts verlassen, und schon geht es weiter mit dem Rückblick auf Eddie's Leben: Diesmal geht es um dunkle Machen-



Ein schöner Tag



Hier wird gezüchtet

schaften im Untergrund. Noch einmal nach rechts findet sich die Sequenz vom wohl schlimmsten Augenblick in Eddie's Leben: Seine Frau stirbt bei der Entbindung ihres gemeinsamen Kindes, der Sohn kann jedoch gerettet werden. Einen weiteren Bildschirm nach rechts, und Samms erhält einen Auszug aus den wohl ziemlich sparsam geplanten Flitterwochen der jungen Eheleute. Wiederum weiter rechts ist eine Impression von der Hochzeit der beiden zu sehen.

Ein letztes Mal nach rechts kann Eddie's Heiratsantrag mitverfolgt werden. Nun gut, denkt sich der Sechsheiner, aber eigentlich will ich möglichst schnell wieder aus der Kakerlakenhaut heraus. Also geht er nach rechts und oben bis zum rechten Rand der Wand. Hier findet er die Heckflosse eines Holzfishes.

Über das Papierschildchen an der Flosse kann diese betreten werden, so daß Samms nach links bis zum Kopfende gelangt. Dort angekommen, bemüht er sich, in Höhe der Fischeaugen das Maul zu erreichen. Im Inneren ist ein ganz nett ausgebautes Kakerlakennest enthalten. Auf dem oberen Weg erreicht er ein lange nicht mehr gesehenes



Es geht zweimal nach unten und nach rechts, bis zu dem Punkt, wo kein Wasser auf dem Tisch ist. Weiter geht's dreimal nach rechts, dann muß Samms vor der Bierflasche nach unten abbiegen. Hier steht er vor einem weiteren Problem, das sich mit der Erdnußschale überwinden läßt: Er setzt sich in die offene Erdnußschale und durschippert mit dem provisorischem Schiff die Wasserpfütze nach rechts. Noch einmal nach rechts, und der Ex-Professor findet eine Art Rechenschieber für exotische Drinks. Auf der weißen Leiste in der oberen Hälfte schiebt er den schwarzen Pfeil auf gewohnte Weise ganz nach rechts. Hier findet sich dann



Augensymbol. Dem folgenden Tip sollte er sofort folgen, er verläßt den Holzfish also nach oben. Über die Schwanzflosse und das Papierschild gelangt er wieder an die Wand und durchquert nun dreimal das Bild von rechts nach links. Krabbelt er jetzt noch viermal nach unten aus dem Bild, so findet es eine Baseball-Keule, die eine wunderbare Brücke abgibt.



Hier zählt Improvisation

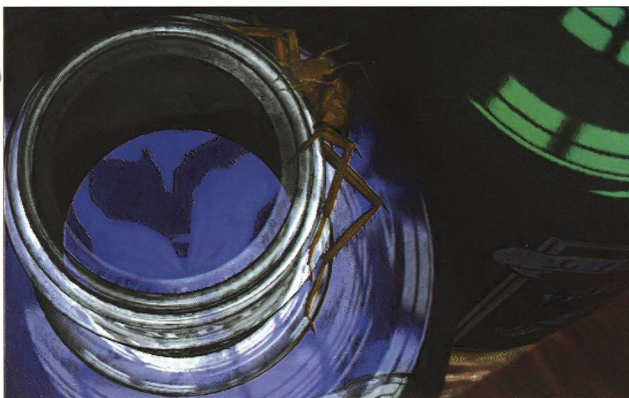


Praktisch, praktisch

Bad Mojo



das Rezept für den Drink aller Drinks: Bad Mojo. Er besteht aus 7 cl Grenadine, 6 cl Blue Curacao, 5 cl Brandy und 8 cl Wodka (Nachahmung nicht empfohlen!). Diese Zutaten sollen in dieser Reihenfolge langsam über den Rücken eines Löffels gegossen werden. Die Sache mit dem Löffel ist für Kakerlaken aber uninteressant, deswegen wird der Weg nach rechts fortgesetzt und abermals die Nußschalen-Fähre benutzt. Samms bewegt sich einmal nach oben aus dem Bild und dann dreimal nach rechts. Wieder geht es über den Baseballschläger (dreimal nach oben) und einmal rechts, und schon steht einem zünftigen Gelage nichts mehr im Weg. Das Rezept hat sich der schlaue Insekten-Prof natürlich gemerkt, also klettert er gleich die erste Flasche hinauf und nippt am Flaschenrand. Dies sollte die Flasche mit dem Grenadine sein, eine Zwischensequenz zeigt ihn beim Trinken. Am oberen Flaschenetikett taucht nun ein leuchtender Ring auf, der anzeigt, daß die richtige Zutat getroffen wurde. Samms läuft an der Flasche wieder hinunter, verschwindet rechts aus dem Bild und besteigt die nächste Flasche, die die Aufschrift „Blue Curacao“ tragen sollte.



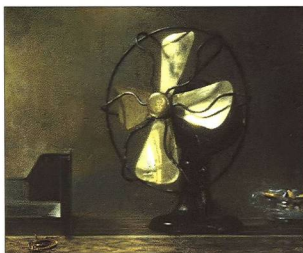
Ja, das schmeckt

Auch hier nuckelt er wieder am Flaschenrand, worüber eine weitere Zwischensequenz aufklärt. Und noch einmal von vorn: Wieder runter von der Flasche und abermals nach rechts, wo der Brandy steht - es ist die linke Flasche. Hinauf und süffeln, zurück auf den Boden, weiter nach links und auf die nächste, rechte Flasche namens Wodka. Na also, eine weitere Begegnung mit dem Geist der Mutter, und Samms ist bereit, das Wohnzimmer zu betreten.

Das Wohnzimmer

Hier wartet eine ganz spezielle Gefahr: der Kater Franz. Nach der Zwischensequenz über den Vierbeiner läuft Roger Samms zweimal nach oben aus dem Bild, worauf er auf der Tischplatte des Schreibtisches landet. Er krabbeln einmal nach unten aus dem Bild und findet hier das linke Bein einer sich auf dem Schreibtisch befindenden Ablage vor.

Er klettert zweimal nach oben, auf die Ablage, einmal nach rechts aus dem Bild und nach oben. Ein Ventilator, wenn das mal kein Zufall ist!



Frischluff

Als elektrischen Strom leitendes Material setzt sich Kakerlaken-Roger auf das beschädigte Kabelstück im oberen Bereich des Bildes und bringt somit den Ventilator zum Laufen. Sobald das Papier von der Ablage geweht ist, entschließt er sich, selbiges zu tun und dreimal nach unten und dreimal nach rechts aus dem Bild zu krabbeln. Hier findet er einen farbenprächtigen Schmetterling, der bei Berührung des Augensymbols auf dem rechten Standbein der Ablage einige



Prost!





Wir nehmen jede Hilfe an



Gute Neuigkeiten!

Tips in Form einer Zwischensequenz gibt. Auf diese Art unterstützt tritt Samms den Rückweg an, und zwar dreimal nach oben aus dem Bild und viermal nach links. Von hier aus geht es über das linke Ablagenbein dreimal nach unten und sofort aufs Telefon. Noch einmal nach unten, und der neugierige Prof stellt sich sofort auf die „play“-Taste und hört sich so eine Frauenstimme an, die ihn an die Konferenz am Montag erinnern will. Viel wichtiger ist allerdings, daß er mittels „rew“-Knopf einmal zurückspult, so daß im Fenster „Messages“ eine Eins erscheint. Wiederum wird das Tonband des Anrufbeantworters abgefragt,

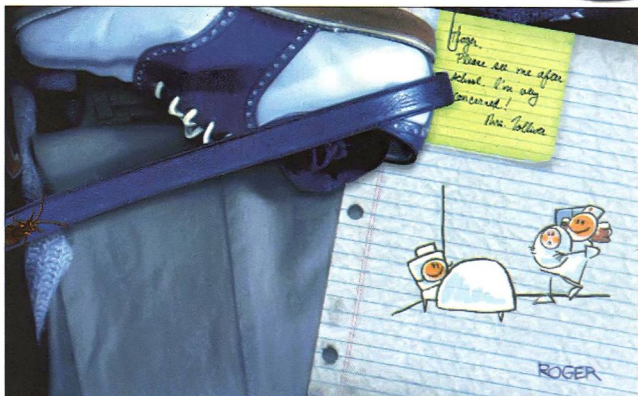
indem Samms auf die „play“-Taste drückt. Nun ist die Aufnahme eines mysteriösen Anrufs zu hören, in dem ein gewisser Bernie Roger mitteilt, daß er ihn nicht länger decken kann.

Da die Zeit wohl zu eilen scheint, begibt er sich einmal nach rechts aus dem Bild und erreicht so die Befehlstasten für das integrierte Faxgerät. Hier krabbelt er zuerst auf die „start“-Taste, um das Gerät einzuschalten. Durch den lebensmutigen Einsatz am Ventilatorkabel ist ein Stück Papier von der Ablage geflogen und rein zufällig im Papierschlitze des Faxes gelandet. Samms läuft auf die „copy“-Taste und erhält so einige interessante Faxe. Er robbt einmal nach links aus dem Bild und einmal nach unten, und nach einer kleinen Zwischensequenz kann er die im Handbuch als Text Nr.12 erwähnte Schrift lesen. Desweiteren begibt er sich viermal nach unten aus dem Bild, wobei er auf die Texte mit den Nummern 13 und 14 stößt. Weiter geht es nach rechts und um

die Kante der Truhe herum. Hier empfiehlt es sich, das obere Bild Drittel nicht zu verlassen, da sonst der Kater Franz gefährlich nahe kommt und die Kakerlake zum Fressen gern hat. Auf der Vorderseite der Truhe klettert er in das obere Loch, da ihn das untere als Zwischenmahlzeit für Franz freigeben würde.

In der Mitte der Krawatte befindet sich ein Auslöser für eine Videosequenz, in der Herr Samms sich an seine Kindheit in der Obhut einer Nonne zu erinnern scheint. Nach etwas Selbstmitleid steuert er oben aus dem Bild und erklimmt das blaue Buch. Ein weiterer Teil von Herrn Samms Lebens wird nun beleuchtet: In der Zwischensequenz wird deutlich, daß er von der Uni abgelehnt wurde. Er begibt sich nach rechts aus dem Bild und setzt sich auf den Orden, um noch einmal beim Jugendforschungswettbewerb dabei zu sein, wo der Preis für die Küchenschabenzucht verliehen wurde. Weiter geht es links aus dem Bild hinaus, nach unten und über den Ledergürtel nach rechts. Hier wird eine Zeichnung animiert, die Rückschlüsse auf Roger Samms Lebensgefühl zuläßt. Er dreht daraufhin lieber wieder um, geht über den Gürtel nach links und verläßt die Truhe auf der Krawatte nach unten.

Einmal nach oben, und er findet auf der Truhe eine Fernbedienung. Diese funktioniert jedoch nicht, da die davor liegende Zigarettenkippe den Infrarotstrahl abfängt. Der Stummel muß also längs gedreht werden, so daß mit



Die Kleidertruhe

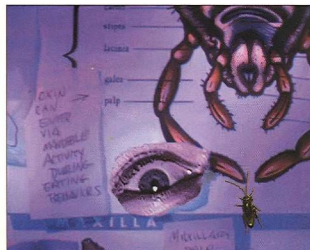


Immer diese Süchtigen

einem sit-in auf dem runden „power“-Knopf der Fernseher zum Laufen gebracht werden kann. Auf dem Fernsehbild erscheint nun noch einmal die Mutter, die in einer Zwischensequenz weitere Anweisungen gibt.

Samms krabbelt nach unten aus dem Bild und über den Bleistift am unteren Rand auf den Rücken des Schmetterlings. In dem nun folgenden Video segelt er auf dem Schmetterlingskörper durch den Raum und erreicht einen Experimentiertisch. Vom Landepunkt aus begibt er sich rechts aus dem Bild und marschiert anschließend dreimal nach oben. Hier hängt der Text mit der Nummer 25, der Roger abermals als Sammler von allem darstellt, das mit Kakerlaken zu tun hat.

Der Weg geht weiter nach oben aus dem Bild, wo sich in der Nähe des liebevoll hergerichteten Artgenossen ein weiteres Augensymbol befindet. Hier wird von Sicherungen berichtet, die im weiteren Spielverlauf noch ausgeschaltet werden müssen. Samms geht jedoch zunächst nach oben aus dem Bild und dann zweimal nach links, wo sich an der Wand die Notiz 22 befindet. Einmal nach links und einmal nach unten findet sich Text Nr. 18, einen weiteren Bildschirm



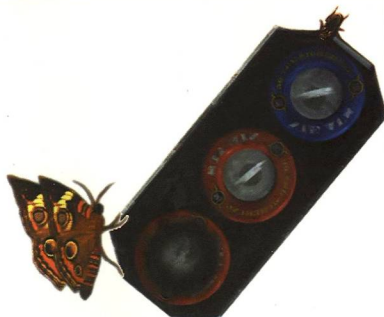
Beeindruckend

nach links hängt Text Nr. 15. Samms setzt den Weg nach links fort, wendet sich im nächsten Bild nach oben und erreicht so einen Lüftungsschacht, der zur Dusche führt.

Die Dusche

Er folgt der Aufhängung des Duschvorhangs zweimal nach unten, viermal nach rechts und noch einmal nach oben, dann hält er sich links und klettert am Duschrohr nach unten. Sodann flüchtet er über den herumliegenden Rückenschrubber nach unten aus dem Bild und findet hier einen Teil von Text 27. Innerhalb der Duschwanne sollte er auf dem Papier bleiben, da er sonst von der Physik überrascht in den Abfluß rutscht.

Samms steuert jetzt zweimal links aus dem Bild und einmal nach oben. Hier erwartet ihn eine weitere Sequenz aus dem schweren Leben Eddies. Nun geht es zurück ins Zimmer, und zwar zweimal nach rechts, ein-

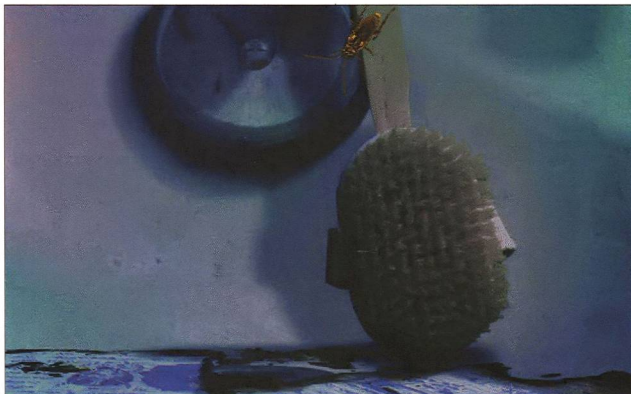


mal nach unten und wieder nach rechts auf die Bürste, dann über das Duschrohr zweimal nach oben, auf der Vorhanghalterung nach unten, viermal nach links und schließlich dreimal nach oben.

Zurück im Wohnzimmer

Wieder im Zimmer verläuft der Weg zweimal von oben nach unten durchs Bild und einmal nach rechts. Hier ist Text Nr.1 zu finden, der dem Laien einige Informationen zum Thema Küchenschabe gibt. Die violett erscheinenden Heizungsrohre am unteren Bildschirmrand sind zu meiden, da auch Kakerlaken ab einer gewissen Temperatur nicht lebensfähig sind. Weiter nach rechts erscheint Text Nr. 19, noch einen Bildschirm nach rechts Text Nr. 21. Indem er das Bild zweimal nach unten verläßt, gelangt Samms wieder auf den Tisch. Auf dem Handtuch am linken Tischrand geht er nun ein weiteres Mal nach unten, bis er zu dem Kabel kommt, dem er zwei weitere Male nach unten folgt, um am Tischende zu einem Schaltkasten zu gelangen. Sobald er diesen betritt, schlägt die Klaue des Katers zu, doch der hat nicht bedacht, daß der Schalter in der Luft hängt.

So zieht Franz das auf dem Tisch stehende Aquarium nach unten, verläßt blitzschnell die Wohnung und wird Samms fortan in Ruhe lassen. Der landet auf dem Boden der



Worin manche Leute baden...



Tatsachen und hat hier die Möglichkeit, einen weiteren Tip zu erhaschen. Er robbt einmal nach unten und einmal nach links, wo er einen ganzen Kakerlaken-Clan um das geheimnisvolle Medaillon versammelt sieht. Daneben ist das bekannte Augensymbol zu finden, dessen Berührung wieder einen Videotip nach sich zieht. Für Samms geht es zunächst zurück nach rechts, einmal nach oben aus dem Bild und dann viermal am Tischbein nach oben. Er krabbelt nun zweimal nach rechts und läßt sich vom Schmetterling zurück zum Schreibtisch fliegen. Über das Fax geht es nun wieder fünfmal (5x) von unten nach oben durchs Bild, dann nach rechts und weiter um die Tischkante nach unten, am Rand der Tischplatte dreimal rechts aus dem Bild, um die Ecke, ein weiteres Mal nach rechts und schließlich in das Rohr am rechten Bildschirmrand. In diesem Rohr wird der Bildschirm dreimal von oben nach unten durchlaufen, und so gelangt der Prof an der Plattenkante entlang ins Bad.



Katzen mögen kein Wasser

Noch mal im Bad

Das Bad wird noch einmal durchquert, und zwar so: Zweimal nach oben, einmal nach links, wieder zweimal nach oben und über das abgerollte Papier dreimal nach oben in den Schlitz des Handtuchhalters. Innerhalb dieses Geräts klettert Samms einmal nach oben, gelangt so auf den Handtuchhalter und verschwindet schließlich durch das Loch in der Wand im Keller.

Zurück im Keller

Auf dem Kellerboden durchquert er den Bildschirm fünfmal (5x) von links nach rechts, biegt dann nach oben ab und bemüht sich, links auf den Wischmop zu gelangen. Am Stiel des Mops klettert er nach oben und findet hier die schon angesprochenen Sicherungen. Zuerst nimmt er sich die rechte vor und berührt den hellen Mittelkreis fünfmal, wobei jedes Mal ein elektrischer Impuls zu sehen und zu hören sein sollte. Die mittlere



Geh' endlich kaputt!

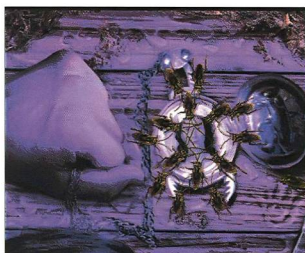
re Sicherung wird dreimal berührt, ohne dabei eine der anderen zu verstellen. Schließlich wird die linke Sicherung viermal umgestellt, woraufhin sie ohne Kompromisse durchbrennt. Dieser Teilauftrag wäre erfüllt, also macht sich Samms auf, den Mop wieder zu verlassen, krabbelt dann nach unten, fünfmal (5x) nach links und durch die Steckdose zurück ins Bad.

Noch mal durchs Bad

Durch den Handtuchhalter nach unten, einmal rechts, einmal unten, wieder rechts, dreimal nach unten, und schon verschwindet der Professor wieder im Kanalisationschacht.

Weiter ins Wohnzimmer

Wieder im Wohnzimmer, krabbelt er an der Tischkante entlang fünfmal nach links aus dem Bild und dann nach oben auf die Tischplatte. Noch einmal links und über die Fax-Straße fünfmal nach unten, und schon kann



Das Objekt der Begierde



Rauchen gefährdet die Gesundheit

die Schmetterlingsreise zum Tisch beginnen. Auf dem Tisch marschiert er nach oben, zweimal nach rechts und schließlich dreimal nach oben in das Gitter.

Ab ins Bad

Nach der letzten Begegnung mit der Mutter geht es weiter ins Bad. Vom Startpunkt aus robbt Samms dreimal nach oben und einmal nach links. Am rechten Bildrand ist der Teil eines Waschbeckens zu sehen, der nun erklommen wird. Auf dem Waschbecken steuert er zweimal nach oben und bringt die glimmende Zigarettenkippe mittels Schieben zum Fallen. Er klettert wieder vom Waschbecken herunter und schiebt das glimmende Ende des Stummels in Richtung Papier. Dieses fängt Feuer und löst damit den Rauchalarm aus. In einer Zwischensequenz wacht Eddie auf und läuft aus dem Haus. Da sich das aufgedrehte Gas immer noch im Haus verteilt, sollte auch Samms verschwinden. Er marschiert einmal nach rechts aus dem Bildschirm und hetzt anschließend dreimal nach unten in den Abflussschacht. Wieder im Verteilerraum, kraxelt er durch das Rohr, das im Handbuch mit „Höhle“ beschriftet ist und links neben dem Zahnrad liegt.

Finish im Wohnzimmer

Durch den Ventilatorschacht begibt sich Samms dreimal nach oben, erreicht wieder das Wohnzimmer und klettert an der Wand viermal nach unten. Auf dem Tisch geht es dreimal nach links und schließlich am Tischbein fünfmal (5x) nach unten. Auf dem Fußboden krabbelt das Insekt mit letzter Kraft nach unten, biegt nach links ab und fällt völlig entkräftet auf das hier liegende Medaillon. Der Rest ist dann ein Happy-End ohne wenn und aber. Sollte dagegen die Zeit nicht ausreichen, ist für Mr. Roger Samms alles vorbei, während sich Eddie als Bettler durchschlagen muß...



KOMPLETTLÖSUNG ZU SHANNARA



Die Welt Shannaras. Hier wimmelt es von Trollen, Elfen, Zwergen, ja sogar einige Menschen wurden gesehen.

Die Fantasy-Bücher von Terry Brooks haben Millionen von Lesern begeistert. Da überrascht es nicht, daß von der Adventure-Schmiede Legend ein Computerspiel dazu erscheint, das in den fantastischen vier Ländern von Shannara spielt. Dabei handelt es sich keinesfalls

um eine Kopie der Buchvorlagen, sondern um eine eigenständige Geschichte, die zwischen den einzelnen Romanen angesiedelt ist. 'Shannara' bietet nicht nur eine komplette Fantasy-Welt, sondern ist auch für den einen oder anderen Lacher gut. Viel Vergnügen!



Ein wertvoller Tip zum Start

Zu den Kämpfen: Die Kämpfe, eigentlich mehr ein Bestandteil von Rollenspielen, erweitern das Spielprinzip von Shannara beträchtlich. Anders als im Rollenspiel braucht aber auch ein Held, dessen Energiebalken vollkommen aufgebraucht ist, den Tod nicht zu fürchten. Er wird lediglich kampfunfähig. Erst wenn alle Mitglieder der Gruppe am Boden liegen, ist der Kampf verloren. Der Energiebalken von Oberheld Jak Ohmsford sollte aber möglichst nicht zu sehr zur Neige gehen, denn sonst kann er den anderen keine Befehle mehr erteilen. Kleiner Tip: Wenn die Gruppe immer den schwächsten der Gegner angreift, werden die Monster schneller dezimiert und können nicht mehr so häufig angreifen.

Die Vorgeschichte

Vor über 20 Jahren besuchte der mysteriöse Druiden Allanor das kleine Dörfchen Shady Vale und berichtete von einer Gefahr, die die vier Länder von Shannara bedrohte. Der Dämonen-Lord Brona war mit seinen Monsterhorden aus dem Norden gekommen, um die Bewohner der Shannaras zu versklaven. Nur Shea, der Sohn des Wirtes aus Shady Vale, hatte die magischen Fähigkeiten, die Brona aufhalten konnten. Also machte sich Shea mit seinem Bruder auf eine abenteuerliche und gefährliche Reise. Während die Entscheidungsschlacht zwischen den schaurigen Invasoren und den tapferen Verteidigern tobte,

gelangte Shea Ohmsford in die Festung des Dämonen-Lords. Mit seiner mächtigen Waffe, dem Schwert von Shannara, gelang es Shea, Brona zu töten.

Doch jetzt ist Brona durch finstere Magie zurückgekehrt, um Rache zu nehmen...

Das Abenteuer beginnt

Jak Ohmsfords sitzt an einem lauschigen Angelplatz bei Shady Vale und verarbeitet gerade den jüngsten Streit mit seinem Vater Shea Ohmsford.





Du hast Schady Vale wütend und aufgewühlt nach einem Streit mit Deinem Vater verlassen. Du hoffst nun, daß die Ruhe Deines Lieblingsangelplatzes Dir hilft, Dich wieder zu beruhigen.

Die Idylle am Fluß trägt....

Nachdem er den Stock in seine bemerkenswert großen Taschen gestopft hat, nimmt er sich das Tagebuch vor, in dem er die Ereignisse der letzten Zeit eingetragen hat.

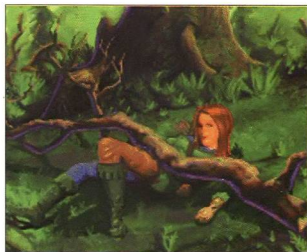
Plötzlich bemerkt Jak eine auffällige Spiegelung im Wasser des Flusses. Da deren Ursprung in der Weide zu suchen ist, schiebt er mit der Angel die Äste beiseite und entdeckt ein goldenes Amulett in einem Vogelnest. Mit einem gezielten Stockwurf holt er die Einwohner des Nests und das Amulett vom Baum. Nachdem er das Amulett mit dem ihm seltsam bekannt vorkommenden Wappen aus dem Wasser gefischt hat, bemerkt er, daß durch den Vogel wohl noch andere Wesen aufgeschreckt wurden.

Ein riesiges Monster kommt plötzlich auf ihn zu und bietet Jak eine erste Gelegenheit, Kampferfahrungen zu sammeln. Wem das mangels Erfahrung noch zu gefährlich erscheint, dem kann auch ohne Reue den Rückzug antreten, denn kurz darauf wird der Druiden Allanon dem Helden hilfreich zur Seite stehen.

Nachdem Allanon das Monster erledigt hat, unterrichtet er Jak von der bedrohlichen Situation, die durch den wiederauferstan-



Der Druiden Allanon



Bauch rein – Brust raus!
Hier sind noch echte Helden gefragt.

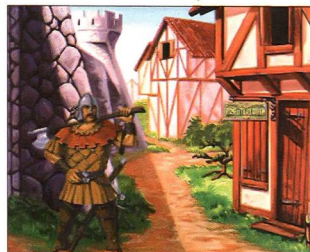
denen Dämonen-Lord Brona und seine Monsterhorden heraufbeschworen wurde. Jak erhält den Auftrag, König Menion in Leah vor der drohenden Invasion zu warnen, und macht sich auf den Weg gen Osten. Mitten in der Wildnis entdeckt er eine junge Frau, die unter einem großen Ast gefangen ist.

Schnell bewegt er mit der 'magischen' Angel einen herumliegenden Stein in Richtung des Astes. Jetzt läßt sich die

Angel als Hebel einsetzen, um die Dame aus ihrer mißlichen Lage zu befreien. Jak staunt nicht schlecht, als sie sich als Shella, die Freundin aus alten Kindheitstagen und Tochter von König Menion zu erkennen gibt. Zudem stellt sich heraus, daß das eben gefundene Amulett ihr gehört. Als Kavaliert alter Schule gibt Jak es ihr zurück, ohne mit der Wimper zu zucken. Zum Dank bietet sich Shella als Reisebegleitung an, und gemeinsam machen sie sich auf den Weg nach Leah.

Sie überqueren im Süden den Rappahalladron (auch der Weg nach Norden ist möglich, stellt jedoch einen Umweg dar) und halten sich in Richtung Osten. Immer, wenn sie auf Monster stoßen, gehen sie kein Risiko ein und treten den Rückzug an.

Lang lebe der König



Leah, ein verschlafenes Nest mit eigenem Giftmörder

Kaum in dem kleinen Städtchen Leah eingetroffen, erfährt Jak von der Krankheit König Menions.

Er begibt sich sofort nach Norden zum Herrenhaus von Leah. Am Krankenbett des Königs angekommen, fällt Jak die Teetasse auf, aus der König Menion kurz vor seiner Krankheit noch getrunken haben muß. Um die in der Tasse gefundenen Teereste zu untersuchen, eilen Jak und Shella





zum Kräuterheiler Jonas am Ortseingang. Jonas untersucht die Tasse und findet darin Blätter des Teufelstodesbusches.

Das bestätigt den Verdacht: Der König sollte ermordet werden. Zum Glück hat Jonas auch eine Rezeptur für ein Gegengift parat; leider fehlen ihm dazu noch drei Bestandteile: Kohle, Nelken und Hornstrauchblüten. Jak macht sich sofort auf die Suche und nimmt aus Jonas Laden vorsichtshalber die grüne Flasche vom Tresen mit.

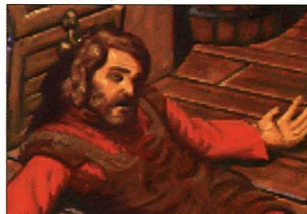
Im Garten des Herrenhauses findet sich der einzige Hornstrauch der ganzen Stadt, der zu dieser Jahreszeit aber keine Blüten trägt. Zum Glück hat Jak die grüne Flasche bei sich, die einen Wachstumsbeschleuniger enthält. Schnell wird der Strauch mit der Wundermischung begossen, woraufhin dieser zu blühen beginnt und somit die benötigten Hornstrauchblüten bildet.

Anschließend kehrt Jak wieder ins Herrenhaus zurück und nimmt in der Empfangshalle die kleine Potpourri-Truhe an sich, die zufällig auch einige Nelken enthält. Im Krankenzimmer des Königs hat er das heiße Kohlebecken im Visier. Da er sich ungern die Finger verbrennt, löscht er das



Allanon beim Krankenbesuch. Sein Auftreten erinnert stark an Gandalf im Herrn der Ringe.

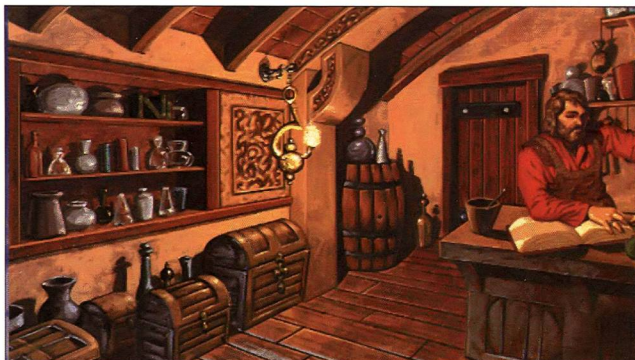
Feuer mit der Duftlampe und kann nun problemlos die Kohlen in seine Tasche stecken, ohne in Gefahr zu geraten, diese durch einen Taschenbrand zu verlieren.



...aber selber auch nicht unsterblich!

Da die Zeit drängt, eilt Jak sofort wieder zum Kräuterheiler. Doch schade eigentlich: Jonas wurde heimtückisch ermordet.

Auch wenn Jak ansonsten Leichenflederei verachtet, nimmt er dem Toten das Rezept für das Gegengift aus der erstarrten Hand. Getreu dem Rezept mischt er die drei Inhaltsstoffe im Mörser zusammen und begibt sich mit dem Gebräu zum König. Ein kurzes Gespräch mit dem Wächter wirft unterdessen ein Zwielicht auf den Gärtner.



Der örtliche Kräuterheiler Jonas ist Experte für alle Arten von Giften...

König Menion liegt bereits in den letzten Zügen. Zweifel machen sich breit, ob ihm überhaupt noch zu helfen ist. Doch die Mischung zeigt Wirkung!

Als der genesene Menion Jak am nächsten Tag zu sich ruft, wundert dieser sich schon nicht mehr, daß auch Allanon anwesend ist und ihm die nächste Aufgabe überträgt: Er soll das legendäre Schwert von Shannara besorgen, mit dem schon sein Vater dem personifizierten Bösen namens Brona erfolgreich gegenübertrat.

Schnell will Jak sich in Begleitung von Shella auf den Weg nach Tyrsis machen, doch der Wächter verweigert den beiden auf Geheiß des Königs die Ausreise.



Die Stadtwache – loyal und pflichtbewußt

Na sowas! Was nun? Shella erzählt auf dem Weg zum Herrenhaus von einem Geheimgang, und Jak macht sich in der Eingangshalle des Herrenhauses auf die Suche. Nachdem er den Diener in die Bibliothek geschickt und in der Chronik der Familie Leah besonders aufmerksam die Seite 7 gelesen hat, knackt er auch diese Nuß: Er drückt das Amulett, das Shella ihm überlassen hat, in das Auge des Wappendrachen an der Wand. Und siehe da: Der Geheimgang tut sich auf! Zusammen mit Shella schleicht Jak durch den dunklen Geheimgang und gelangt in die Wildnis.

Duell an der Fährstation

In der Wildnis reisen die beiden in westliche Richtung, bis sie die Straße erreichen, die zum Fluß Rappahalladron im Norden führt.

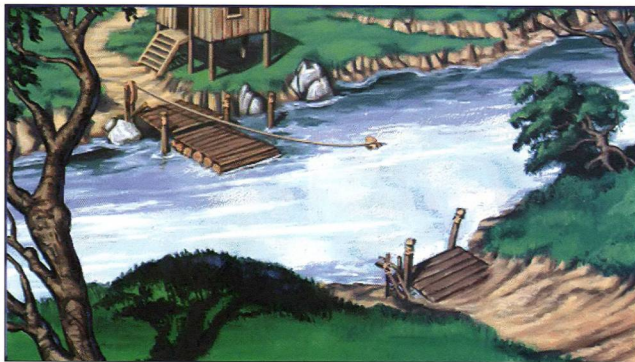
An der einzigen Fährstation wartet die nächste Überraschung: Der Gärtner aus Leah, der im Verdacht steht, den Anschlag auf den König verübt zu haben, hat sich ebenfalls aus der Stadt verkrümelt. Als Jak ihn auf seine Tat anspricht, kommt es zum Kampf. Jak ignoriert den Anführer der Angreifer, gibt auch Shella diesen Befehl und verlegt sich aufs Verteidigen, wenn der Energiebalken sich gelb oder gar orange verfärbt – Shella als weiblicher Robin Hood wird's schon richten!



Tyrsis, hoch auf den Klippen gelegen, ist immer eine Reise wert

Nachdem die beiden Monster getötet wurden und der vermeintliche Gärtner sich in Luft aufgelöst hat, wird die Fähre repariert. Zuerst fängt Jak mit der Angel das Ende des im Fluß schwimmenden Seils ein. Da es sich mit gelöster Bremse einfach schöner fahren läßt, bittet Jak Shella höflich, die Bremse am anderen Flußufer mit einem gezielten Schuß zu lösen – und schon können die beiden den Fluß überqueren.

Weiter geht's in nordöstlicher Richtung nach Tyrsis, dessen Klippen bald erreicht sind.



Die Fähre über den Rappahalladron ist defekt, da der Gärtner wohl mehr von giftigen Kräutern als von Fahren versteht

Zombies, Geister und ein Schwert ohne Wert

Da Tyrsis von ekelhaften Zombies belagert wird, weigert sich der Torwächter, sie in die Stadt zu lassen. Das muß am Teint liegen, oder riecht die Kleidung muffig?



Gastfreundschaft wird hier offensichtlich kleingeschrieben. Auch diesen netten Herren wird so spät nicht mehr geöffnet.

Auf der Suche nach der Hintertür wandern Jak und Shella an der Mauer entlang in östlicher Richtung, bis sie auf eine kleine Holzhütte stoßen. Nach zweimaligen Klopfen öffnet der Zwerg Brendel die Tür und läßt sie herein. Bei genauerer Betrachtung des Zwerges fällt auf, daß er recht hungrig aussieht. Nachdem Jak ihm etwas vom Proviant augenötigt hat, bemerkt er, daß Lorbeerholz nicht nur ein verdammte gutes Gewürz darstellt, sondern auch noch die wandelnden Leichen vertreibt.

Brendel bietet an, eine Fackel zu schnitzen, wenn Jak genügend Lorbeerholz auftreibt. Jak geht dem Hinweis nach, daß am Westende der Schloßmauer ein Lorbeerbaum stehen soll. Und tatsächlich findet er ihn, bricht einen Zweig ab und bringt diesen zu Brendel.

Mit der frisch geschnitzten Fackel in der Hand und dem Zwerg im Schlepptau, der selber in die Stadt will, um eine alte Keule seiner Vorfahren zu besorgen, vertreiben Jak und Shella die Leichen vor den Toren

von Tyrsis und hoffen endlich auf Einlaß. Doch Pustekuchen: Der rassistische Wächter weigert sich beharrlich, sie mit einem Zwerg hereinzulassen. Nach langer Diskussion verabschieden sie sich also erst einmal von Brendel und können nun endlich das Schloß betreten.

Im Schloß empfängt sie der hochnäsige Hofmarschall, der ihnen kein Wort glaubt, bis Shella ihm ihr königliches Amulett unter die Nase reibt. Auf einmal ist die Audienz beim König von Tyrsis gewährt.



Der König von Tyrsis

Jak informiert den Herrscher über Brona und seine Gelüste, die Weltherrschaft zu übernehmen. Der König hat jedoch selber diverse Sorgen, unter anderem berichtet er von einer magischen Feuerwand, die den Zugang zum Schwert von Shannara versperrt.

Tatendurstig begeben sich Jak und Shella in die riesige Bibliothek, wo sie im aufgeschlagenen Wälzer mehr über die Geschichte der vier Länder Shannaras erfahren.





Bücher über Bücher, aber das wichtigste ist leider weggeschlossen

Ihre Aufmerksamkeit wird aber hauptsächlich durch ein im Schrank eingeschlossenes Buch erregt. Sie löchern den Hofmarschall solange mit Fragen, bis diesem die Ohren klingeln und er sich bereit erklärt, ihnen das Buch zu überlassen.

Aufmerksam lesen sie die Aufzeichnungen des Mystikers Stenmin, der nebenberuflich ein gemeiner Verräter war. Insbesondere der Bericht über einen Geheimraum im Thronsaal macht neugierig. Beim 'Ausleihen' des Buches fällt Jak der merkwürdig geformte Buchrücken auf. Ohne Rücksicht auf den antiquarischen Wert des Buches schneidet Jak ihn mit dem Messer auf und entdeckt ein Papier, auf dem Stenmin seinen Pakt mit Brona besiegelte.

Doch zunächst muß der Geheimgang gefunden werden. Im Thronsaal untersucht Jak den auffälligen Kerzenhalter an der Wand. Ein Druck – und ein kleines Schloß ist freigelegt. Fehlt nur noch der passende Schlüssel dazu. Den vermutet er im Kiefer des Löwen, der kurzerhand geölt und mit dem Messer aufgebrochen wird. Bingo – der Schlüssel ist gefunden. Nachdem er damit das Schloß geöffnet und den rechten Wandteppich beiseite gedrückt hat, ist der Geheimraum freigelegt.

Im Geheimraum ist es so dunkel, daß Jak erst einmal die Lampe anzünden muß. Als er dann noch die Kerzen entfacht, nimmt das Unheil seinen Lauf: Im Spiegel erscheint Brona höchstpersönlich und zieht ihn in seinen Bann.



Brona, die alte Hackfresse

Geistesgegenwärtig zerstört Jak den Spiegel mit dem Schwert. Erschöpft landet er in einer Traumwelt, die er aber ohne Probleme wieder verlassen kann, ganz gleich, welche Tür er nimmt. Wieder aufgewacht, inspiert er den Schädel an der Wand und öffnet ihn. Eine versteckte Schriftrolle ist der Lohn, die, mit dem Buch zusammen beschworen, in diesem weitere Kapitel erscheinen läßt. Diese sollten genau unter die Lupe genommen werden.

Um mehr über die magische Sperre zu erfahren, die die Gruft mit dem



Dieses Bild des Hofmarschalls ist im Lexikon unter „Arroganz“ zu finden

Schwert von Shannara blockiert, beschließt Jak, den Geist Stenmins persönlich zu beschwören. Nachdem er alle von dem kühnen Vorhaben überzeugt hat, macht er sich frohen Mutes ans Werk. Zuerst läßt er Brendel vom weisen König in die Stadt holen, nachdem er sich beim Hofmarschall eine Audienz besorgt hat.

Brendel findet die Keule seiner Vorfahren an der Wand in der Eingangshalle. Im Weinkeller (obere Tür auf der rechten Seite in der Eingangshalle) legt Jak dann den mit Blut geschriebenen Pakt auf den Boden, auf dem

einst Stenmin getötet wurde, und fügt die Keule und die Weihrauchkerzen, die angezündet werden müssen, hinzu. Sobald das Zauberbuch zuerst mit dem Pakt und dann mit dem zwergischen Kriegsgerät beschworen wurde, erscheint der leicht zerfledderte Geist des heimtückischen Verräters.



Stenmins Herrenausstatter ist wohl auch verstorben

Da der Geist sich wenig kooperativ verhält, blufft Jak ihn, indem er die Vernichtungsformel intoniert. Angesichts der endgültigen Seelenvernichtung ändert sich das Verhalten Stenmins schlagartig. Nachdem Jak mit Unterstützung von Brendel die



Beschwörung vorzeitig beendet hat (Magi-cus Interruptus), ist der Geist zur Zusammenarbeit bereit. Er gibt den Helden eine Formel für einen Zauberspruch, mit dem die magische Sperre durchbrochen werden kann.

Schnell werden noch ein paar Worte mit dem Geist gewechselt, ehe er doch noch für immer von dieser Welt verbannt wird. Verrat ist der wahre Lohn des Verräters...

Jetzt gilt es, die Ingredienzien für den Zaubertrank zu sammeln. Die erste findet sich gleich im Weinkeller: Jak füllt den zu Essig gewordenen Wein aus dem großen Faß in die auffällige Flasche, die links neben den Stufen steht. Anschließend ist eine kurze Wanderung angesagt: Er begibt sich noch einmal zu Brendels Hütte und läßt dort die leichtgewichtige Shella den Mistelzweig



Sicherungsmaßnahmen, gegen die Dornröschen armelig waren

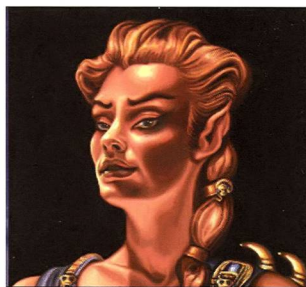
vom Baum holen. Zuletzt werden noch ein paar Blätter vom bekannten Lorbeerbaum besorgt. Alle Zutaten werden zusammen mit den Rosen aus der Potpourri-Truhe in der Essigflasche miteinander vermischt, und fertig ist der Zaubertrank.

Auf geht es zur Flammenwand, die mittels des sonderbaren Gebräus gelöscht wird. Das Schwert von Shannara liegt frei, doch - oh Graus! Es ist zerbrochen!

Nicht eben überraschend taucht just in diesem Moment der Druide Allanon wieder auf, um Jak den

nächsten Auftrag zu erteilen: Das Schwert von Shannara muß mit Hilfe der Bewohner der vier Länder, den Elfen, Zwergen, Trollen und Gnomen, wieder zusammengeflückt werden. Eine Aufgabe, an der in Anbetracht der Zerstrittenheit der einzelnen Rassen so mancher moderner Diplomat verzweifeln würde. Der erste Weg wird die Heldengruppe zu den Elfen nach Arborlon führen. Dort müssen sie die sagenumwobenen Elfensteine aufreiben und einen magiebegabten Elfen finden, der mit ihnen umzugehen weiß und sich der Gruppe anschließen läßt.

Elfenfreunde sollt ihr sein



Eine Elfenwächterin, die hoch hinaus will...

Schon der Weg nach Arborlon deutet an, daß es langsam etwas komplizierter wird. Aber nach langen Märschen in nordwestlicher Richtung, zweimaliger Überquerung des Mermidon und einer Übernachtung samt dunkler Vision in Kern gelangen die Helden schließlich nach Arborlon. Nachdem sie freundlich von einer holden Wächterin mit spitzen Ohren, die selbst Spock begeistert hätten, begrüßt wurden, begibt sich die Gruppe am besten gleich ins Herrenhaus.

Nach einem längeren Gespräch mit dem Gelehrten Davio bekommt Jak eine erste Ahnung, was es mit den Elfensteinen auf

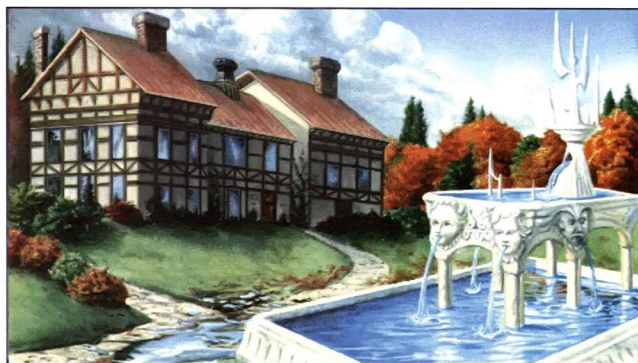


Seine Ignoranz Prinz Arion

sich hat und wie schwer es sein wird, diese zu finden. Denn die magischen Elfensteine gelten als extrem selten; die meisten sind im Laufe der Jahrhunderte verloren gegangen.

Davio berichtet zudem, daß Elventine, der König der Elfen, sich mit seiner Armee in der Ebene von Streleheim aufhält, wo er sich eine Schlacht mit den Trollen liefern will, die beschuldigt werden, den Königssohn Aine entführt zu haben.

Jak verläßt kurz das Haus, um gleich wieder einzutreten; Prinz Arion hat jetzt Zeit für ihn. Der eingebildete Prinz, der offensichtlich ein Faible fürs Militärische hat, zeigt sich jedoch nicht sonderlich kooperativ, also verabschiedet Jak sich fürs erste. In einem weiteren Gespräch mit Davio erfährt er mehr über die Bedeutung der sechs Runendiamanten für die Elfensteine: Davio vermutet, daß der Runenfelsen und die Runendiamanten die Elfensteine schützen sollen. Der Runenfelsen macht auf ihn den Eindruck, als müsse er eigentlich Runendiamanten enthalten. Es liegt jetzt an Jak, die rautenförmigen Runen zu finden. Einige Hinweise auf die Beschaffenheit der Runendiamanten und ihre Verstecke bieten die Runenreime auf dem Pergament an der Wand. Die jeweils erste Zeile der Dreier-Reime gibt dabei das Element der Runen an,



Der Vorhof des Herrenhauses von Arion



Davio, einer der wenigen, die mit Elfensteinen umzugehen wissen

die zweite beschreibt die magischen Fähigkeiten und die dritte Zeile gibt Hinweise auf den Fundort der Runen oder zu deren Herstellung.

Die erste Rune findet sich außerhalb des Herrenhauses. Jak stopft das Loch im Brunnen mit dem Tuch von Shella, damit der Druck die Wasserrune aus dem Brunnen herauspreßt. Stolz kann er Davio die erste Rune präsentieren. Dieser hat inzwischen herausgefunden, daß nur noch drei Runen erhalten sind, die anderen müssen erst nachgebildet werden. Also frisch ans Werk!

Da der Kamin in Davios Büro sich nicht entzünden läßt und es nicht zu verantworten wäre, daß der alte Mann sich in diesen

herbstlichen Tagen erkälte, will Jak der Ursache dieser Störung auf den Grund gehen oder, besser gesagt, aufs Dach steigen.

Da er nicht ohne weiteres an die Schornsteine des Herrenhauses gelangen kann, wendet er sich an die schöne Wächterin. Im Tausch mit dem Seil erhält er ihre Leiter, die mit vereinten Kräften zum Haus getragen wird.

Von der Angst Brendels läßt Jak sich nicht aufhalten und klettert die Leiter hoch. Oben angelangt, nimmt er zunächst die losen Schindeln an sich und bewegt ganz vorsichtig das Vogelnest vom Schornstein. Jetzt müßte der Kamin eigentlich wieder funktionieren. Um das zu überprüfen, muß Jak erst wieder die Leiter hinunterklettern und in Davios Büro die Holzscheite entzünden. Ein innerer Drang oder der Instinkt des Abenteurers treibt ihn wieder auf das Dach. Am heißen Schornstein fällt das glühende Metallteil auf, gegen das er eine der Schindeln drückt - wieder eine Rune mehr.

Da er schon einmal auf dem Dach ist, untersucht Jak auch gleich die Wetterfahne. Ein Tropfen Öl und einmal angestoßen, schon

dreht sich die Fahne und projiziert ein Muster in die Luft, das er zur Stützung des Gedächtnisses ins Tagebuch überträgt.

Am Boden zeigt Jak Brendel sein Tagebuch. Der geschickte Zwerg läßt sich nicht zweimal bitten und schnitzt sofort mit dem Muster als Vorlage eine perfekte Luftrune. Na bitte, geht doch!

Wiederum mit vereinten Kräften wird dann die Leiter zur Besitzerin zurückgetragen. Diese bittet Jak auch gleich um einen Gefallen: Er soll den Kuppler spielen und dem Prinzen, mit dem er eigentlich gar nicht so gut kann, einen Ring bringen. Der Prinz läßt sich solange verleugnen, bis Jak Davio den Ring gezeigt hat.

Jetzt führt er Jak zu einer weiteren Audienz zum Elfenprinzen. Weiterhin eingebildet, freut der sich wenigstens über den Ring und gibt Jak auch gleich einen für seine Flamme mit. Als Jak Arion auf den Runendiamanten anspricht, den dieser an einer Kette um den Hals trägt, wird die Bitte, ihn kurz ausleihen zu dürfen, schroff abgelehnt. Also geht Jak zunächst zurück zur Wächterin und übergibt ihr den goldenen Ring. Voller Dankbarkeit eilt sie selber zum Prinzen und sorgt dafür, daß dieser Jak die Rune ausleiht.

Jetzt fehlen nur noch zwei Runendiamanten. Ein weiterer findet sich im Park mit

dem Runenfelsen. Jak muß nur die Reben am Zaun entfernen und die Tore schließen, um an die Lebensrunne zu gelangen.

Bleibt noch eine Rune! Für die letzte muß sich die Gruppe aber etwas schmutzig machen: Jak läßt Brendel den feuchten und matschigen Ton neben dem großen Brunnen in seine Schale füllen. Diesen Ton klatscht er in den behauenen Stein bei der Wächterin und löst mit etwas Wasser den auffälligen Pflasterstein aus der Straße. Jetzt nur noch den Stein auf den Ton drücken und die neu entstandene Erdrune herausnehmen. Na also!

Mit den sechs Runendiamanten begibt er sich zum Runenfelsen im Park und legt die Runendiamanten in folgender Reihenfolge in die Mulde des Runenfelsens: 1. Elfenrune, 2. Erdrune, 3. Luftrune, 4. Feuerrune, 5. Wasserrune und 6. Lebensrunne. Als Lohn für die viele Arbeit erscheinen die begehrten grünen Elfensteine, die schnell in den Taschen verschwinden.

Wenn Jak jetzt dem Gelehrten Davio die Elfensteine zeigt, ist er so von ihnen begeistert, daß er sie gar nicht mehr hergeben



Endlich liegen die sagenumwobenen Elfensteine in Reichweite

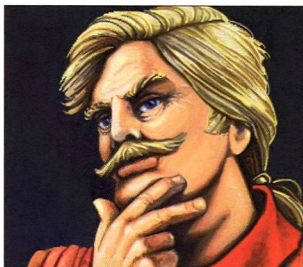
will und sich deshalb der Gruppe anschließt. Den Geleitbrief des Prinzen kann Jak auf der folgenden Reise zur Ebene von Streleheim sicher gut gebrauchen. In der Ebene von Streleheim vermutet er die Trolle, die als Besitzer des schwarzen Irix gelten, einer Trolltrophäe, die zur Reparatur des Schwertes benötigt wird.

Trollt euch, Monster!

Nachdem Davio die Gruppe zur Ebene Streleheim im Osten gelotst hat, wird sie dort Zeuge eines ungleichen Kampfes, den der Abenteurer Creel gegen einige Monster ausficht.

Das läßt der Gerechtigkeitsinn natürlich nicht zu, und so geraten die Helden in einen Kampf, aus dem sie sich nicht zurückziehen können. Wenn Jak wieder den Befehl





Creel, ein Abenteurer, der sich der Gruppe anschließt

gibt, den Schwächsten anzugreifen, sollten keinerlei Probleme auftreten, zudem sich ihm auch noch der Troll Telsek, ein ebenso starker wie treuer Kumpare, anschließt. Die Gruppe und die neuen Gefährten führt



Telsek – lange und komplizierte Dialoge sind nicht sein Ding

Jak über die Ebene bis zu einem großen steinernen Bogen. Als altem Bonanza-Fan, der jede bekannte Hinterhaltstaktik problemlos erkennen kann, kommt ihm diese unnatürliche steinerne Formation sofort verdächtig vor. Darum erteilt er Telsek den Befehl, einen schweren Stein auf den Bogen zu schleudern. Sofern Telseks Bandscheibe hält, kann auf diese Art und Weise die Falle entschärft werden. Doch zu früh gefreut! Denn sobald die Heldengruppe nichts



Vorsicht Falle!

Böses ahnend weitergeht, stürzt sich eine nicht zu unterschätzende Monsterhorde von Gestaltwandlern auf sie. Nur wenn Davio die Elfensteine benutzt, haben die Helden in diesem Kampf eine Chance. Wenn der Anführer sich erst aus dem Staub gemacht hat, macht die Gruppe mit dem Rest der Bande kurzen Prozeß.

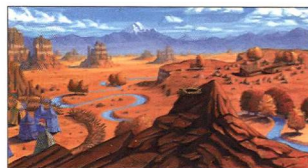
Anschließend begibt sich Jak, diesmal ganz allein, auf Klettertour in Richtung Höhle, wo er den entführten Königssohn der Elfen findet, wenn er mit seiner Lampe Licht ins Dunkel bringt. Nachdem er diesen mittels des Geleitbriefes überzeugen konnte, daß er kein Monster ist, wird der rotzfreche Bengel gleich viel folgsamer, und der seltsame Steinregen versiegt plötzlich.

Auch der schwarze Irix befindet sich in der Höhle. Die Monster haben die Trolltrophäe über dem Stützbalken untergebracht. Jetzt kann der Irix nicht mehr mitgenommen werden, ohne daß die gesamte Höhle einstürzt. Für ein vernebeltes Monsterhirn gar nicht mal so dumm, doch mit Jaks gewieftem Geist können die nicht mithalten. Er bindet einfach das Seil an den Irix und verläßt die Höhle. Telsek kann ihn nun gefahrlos aus der Höhle ziehen, bevor diese einstürzt.

Den so ergatteten Irix will Telsek verständlicherweise nicht wieder herausgeben, und so bleibt Jak erst einmal nichts anderes

übrig, als in Richtung Schlachtfeld aufzubrechen, um die Könige der Elfen und der Gnome sowie den Frieden und den ganzen Rest zu retten.

Rätselmeisterschaft

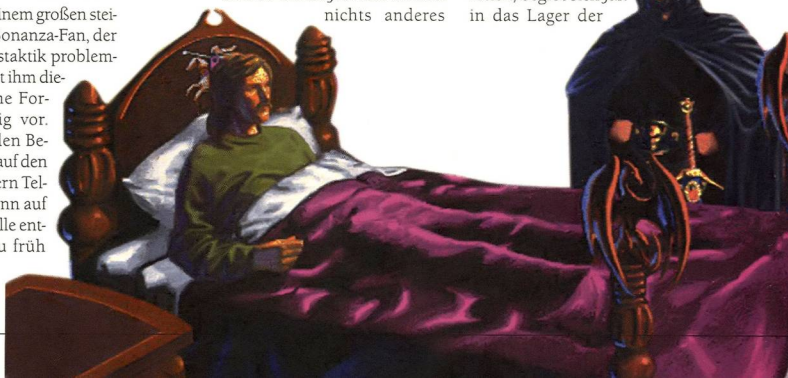


Stellungskrieg im Reich der Trolle

Im Osten trifft die Gruppe auf die Heerlager der Elfen und der Trolle, die kurz vor der Entscheidungsschlacht stehen.

Nachdem Telseks Knurren die Gruppe zu den Trollen eilen läßt, verwickeln die tumbe Gesellen sie sofort in einen Kampf. Jak bläst sofort das Signal zum Rückzug. Vor dem Trollkönig gibt er sich dann diplomatisch und erreicht so, daß die Trolle zustimmen, statt einer blutigen Schlacht ein 'Duell der Besten' durchzuführen.

Mit der Absicht, den Krieg zu verhindern und Telseks Leben zu retten, begibt sich Jak in das Lager der



Shannara



König der Elfen? Faszinierend...

Elfen. Der Wächter läßt ihn ohne Murren herein, sobald er den Geleitbrief des Elfenprinzen sieht. Da auch der Elfenkönig von der Idee überzeugt werden kann, findet am nächsten Morgen das Duell statt.

Ein Duell, das scheinbar den Elfen alle Vorteile in die Hände spielt, denn die Elfen wählen natürlich den Geist als Waffe. Statt eines Kampfes um Leben und Tod soll ein Rätselwettbewerb die Entscheidung bringen. Damit die Trolle, für ihre Intelligenz nicht übermäßig berühmt, nicht ganz chancenlos in ihr Verderben rennen, wird Jak Telsek hilfreich zur Seite stehen. Das erste Elfenrätsel stellt keine allzu harte Nuß dar:

*Im wind ich segle,
lasse den flügel fliegen.
Anmutig, tanzend,
schwebend dng.*

In einer naturbelassenen Welt wie Shannara sollte es eigentlich kein Problem darstellen, eine Vogelfeder zu finden! Auf der Anhöhe zwischen den beiden Lagern durchsucht Jak also das Nest und findet die gesuchte Feder, die er Telsek übergibt. Dieser eilt sofort zum Unparteiischen und stellt seine Aufgabe, die einen intelligenten Elfen kaum vor Probleme stellen kann.



Rate mal mit Rübenase und Mr.Spock.

Also müssen die beiden noch ein zweites Rätsel lösen:

*Silber-panzer,
hell und licht
dennoch ist kein ritter
nicht.
Sausend schnell,
still wie tot,
lebend, dennoch wie in
atemnot.*

Die Aufgabe stellt für jemanden, dessen erste Fremdsprache Anglerlatein ist, keine sonderliche Herausforderung dar: Ein Fisch muß her. Dazu benötigte Würmer findet Jak in der Feldküche der Trolle. Doch der krumme Koch ist nicht bereit, einfach so ein paar seiner Würmer aus dem Eintopf herzugeben – er verlangt nach einem adäquaten Tauschobjekt. Zu diesem Zweck besorgt Jak sich den vergorenen Wein von Brendel, der im Elfenlager verweilt.

Dieses Gesöff bringt er dem Trollkoch, der sich über seinen Maggi-Ersatz so freut, daß er Jak ein paar eklige Würmer in die Hand drückt. Als Angelplatz bietet sich der Strom vor dem Elfenlager an. Also, schnell die Würmer auf den Angelhagen gequetscht, Rute ausgeworfen (Hups, wo ist die Angel?) und prompt zappelt der Fisch am Haken. Telsek schnappt sich den Schleimer und eilt sofort zu den Schiedsrichtern. Auch Telseks zweite Rätselaufgabe bringt die Elfen nicht gerade ins Schwitzen, so daß noch eine dritte Rätseluß ansteht:

*Im frühjahr geboren,
im sommer gebräunt,
im herbst gefallen,
im winter gestorben.*

Diese Aufgabe ist so verzwickt, daß Jak jemanden um Hilfe bitten muß. Da bietet



sich der Wächter vor dem Elfenlager an, der, wie es der Zufall so will, der Bruder der schönen Wächterin aus Arborlon ist. Jak quatscht die Wache mehrere Male dermaßen voll, daß er am Ende seinen Schild freiwillig herausgibt. So ein Zufall, daß darauf des Rätsels Lösung, ein Eichenblatt, abgebildet ist. Bei den Schiedsrichtern setzt Telsek diesmal zum finalen Rätselschuß an: Jaks Tip, die Elfensteine in das Rätsel einzubauen, schlägt voll ein. Der Elfen-Champion hat diesmal keine Lösung parat und steht als Verlierer dar.

Obwohl der Trollkönig sich als schlechter Gewinner erweist, kann Jak die vertrackte Situation noch zum Guten wenden: Er rettet auf einmalige, heroische Art im folgenden Kampf einfach das Leben beider Könige. Diese sind jetzt besänftigt und kommen überein, fortan gemeinsam gegen den Oberschurken Brona vorzugehen. Telsek darf sogar den schwarzen Irix behalten, der im Kampf zur Steigerung seiner ohnehin schon übermenschlichen Kraft benutzt werden kann.

Pfu! Spinne!

Als nächstes Ziel hat die Gruppe Brendels Brüder und Schwestern, die Zwerge von Culhaven, und deren legendären Kriegshammer im Visier und bricht ohne weitere Umschweife auf.

Davio lotst die Gruppe im Stile eines Touristenführers zum östlich gelegenen Jannison-Paß. Hier versagen die Hinterhaltserkennungsfähigkeiten,





Der Medizmannim im Gnomereich:
Obi-wan-Kenobi meets E.T.

die Davio im anschließenden Kampf gegen die Monster beinahe mit dem Leben bezahlen muß. Am Ende der Auseinandersetzung sieht er aus wie vom Troll geknutsch und muß schnellstens in ärztliche Behandlung. Die Reiseroute wird also geändert, da die nächsten Heiler in Storlock, weit unten im Süden, wohnen. Da es dem sabbernden Lappen, der früher einmal Davio war, wirklich schlecht geht, ist Eile geboten. Der Weg führt zuerst nach Südosten über den Paß, dann geradewegs nach Süden bis zum Querfluß, an dem Storlock liegt. Sollte die Gruppe es rechtzeitig nach Storlock geschafft haben, wartet dort eine neue Hiobsbotschaft: Der Fluß, aus dem die Gnome ihre Heilkraft gewinnen, ist gründlich vergiftet. Es bleibt nichts anderes übrig, als die Quelle der Verschmutzung zu finden und zu beseitigen. Flußaufwärts sucht Jak 'Greenpeace' Ohmsford nach dem üblen Verschmutzer. Schon bald wird er fündig: Er hat es jedoch nicht mit einer ausrangierten Ölplattform zu tun, sondern mit einem halb metallischen Spinnenmonster, dessen Blut zwar mächtig grün ist, dem Geruch nach zu urteilen aber genauso

gut einen Traktor antreiben könnte. Aus den Geschichten seiner Eltern weiß Jak, daß ein direkter Angriff ihm selbst den sicheren Tod, dem Spinnenmonster aber kaum mehr als einige Schrammen einbringen würde. Also brütet er eine andere Taktik aus: Er läßt Shella einen einzelnen Pfeil herausgeben, den er mit ihrem Tuch umwickelt. Wenn er ihr jetzt noch die Ölkanne und die Zunderbüchse gibt, kommt die gute Shella ganz von allein drauf, was zu tun ist. Der Pfeil wird in Öl getränkt, angezündet und auf das blutende Insekt abgeschossen.

Jetzt hat Telsek freie Bahn, dem Stein genau über der Spinne einen kleinen Tritt zu verpassen. Der anschließende Kampf sollte eigentlich kein Problem für die erfahrenen Helden darstellen, zudem ja Heiler in der Nähe sind.

Nachdem die Gruppe sich so für die Reinhaltung der Flüsse eingesetzt hat, erhalten die Helden von den Gnomeheilern nicht nur den guten alten Davio in vollem Gebrauchswert zurück, sondern auch noch einige Ratschläge über die Gattung der Gnome, die noch wichtig werden.

Hinter den sieben Bergen...

Der Marsch nach Culhaven, erst in südwestlicher, dann in südlicher Richtung, vorbei an den Bergen hin zum Silberfluß, wird durch immer größere Monsterhorden erschwert. Schließlich sind Jak und seine tapferen Freunde umzingelt und können nicht mehr fliehen. Gerade, als Jak sein Testament machen will, rettet der ebenso sagenumwobene wie gutmütige König des Silberflusses die Gruppe vor dem sicheren Verderben. In einer Traumsequenz wartet er vor den bevorstehenden Abenteuern und schenkt Jak großzügig einen Beutel mit magischem Puder. Endlich kommen die Helden in Culhaven an. Doch der Empfang ist alles andere als freundlich. Erst weigert sich der König der Zwerge doch tatsächlich, den Hammer der



Macht herauszugeben, um dann letztlich sogar noch die Gruppe zu verdächtigen, den besagten Hammer gestohlen zu haben.

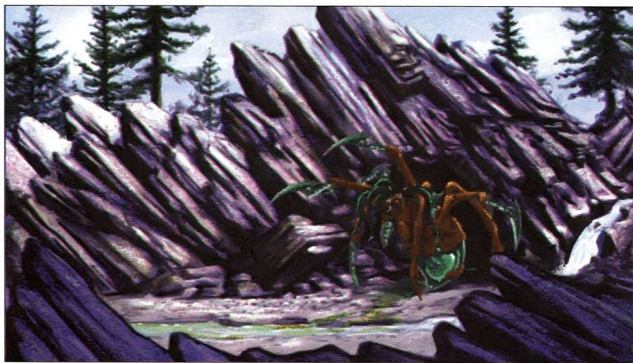
Jak Rock... - pardon - Ohmsford macht sich an die Arbeit, den gestohlenen Hammer wiederzufinden.

Der Zwerg Kili bietet sich freundlicherweise an, ihn bei den Ermittlungen zu unterstützen. Aus ersten Gesprächen, oder besser gesagt, Verhören erfährt er, daß es Kili war, der am Morgen als erster den Diebstahl bemerkte, und daß die Wachen sonst niemanden gesehen haben, der in den Kreis der Verdächtigen aufgenommen werden könnte.



Der König der Zwerge ist nicht von der Idee begeistert, die Gruppe zu empfangen.

Als erstes unterhält Jak sich mit seinen eingekerkerten Freunden, die ihm außer mit einigen neunmalklugen Tips jedoch nicht entscheidend weiterhelfen können. Er begibt sich also zunächst einmal an den Tatort, den er genau inspiert. Dann wird ihm sicherlich auffallen, daß der Stuhl zur Hammerhalterung gerückt werden kann und daß das, den Schleifspuren nach zu urteilen, bereits geschehen ist. Auch die Rußklumpen aus dem Kamin erscheinen verdächtig. Doch Kili hat für alles logische Erklärungen. Zurück also in die Halle, wo das Regal näher begutachtet wird. Fehlt da nicht ein Krug? Und was haben die Scherben vor dem Regal zu bedeuten? Fragen über Fragen.



Eine Mischung aus Alptraum und Metallbaukasten

Hilfesuchend wendet sich Jak an die Gefangenen, und als er in die Zelle hineinspäht, entdeckt er den entscheidenden Hinweis: Ein Krug, der eigentlich im Regal stehen mußte, steckt in einer Nische. Über ein Gespräch veranlaßt er einen der gefangenen Kumpanen, ihm den Krug zu überreichen. Der Täter muß die japanischen Origami-Falttechniken beherrschen, denn bei näherer Untersuchung fördert Jak aus dem Bierhumpen eine rußverschmierte Schärpe zutage, die den entscheidenden Hinweis liefert.

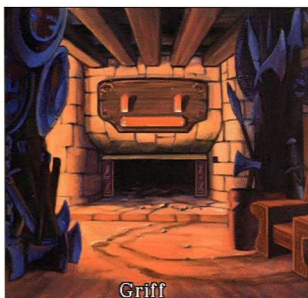
Konfrontiert er den scheinheiligen Kili mit dieser Schärpe, stellt sich heraus, daß sie ihm gehört.



Kili – ein V-Zwerg von Brona

Danach zeigt er sein wahres Gesicht, und Jak wird in einen Kampf mit dem Gesandten Bronas verwickelt. Er verzweifelt auch nicht, als er kurz davor steht, über die Wupper zu gehen: Der treue Telsek bricht aus der Zelle aus und kommt ihm zu Hilfe. Doch noch sind Jak und seine Freunde nicht vollständig rehabilitiert, es fehlt weiterhin der Hammer.

Wenn Jak in die Halle zurückkehrt, entdeckt er Kilis Rucksack, in dem ein Griff gefunden wird, der hervorragend in das Loch neben dem Kamin paßt. Drückt er jetzt den Griff, wird er erst ein hoffnungsvolles Klicken hören und dann ein erlösendes Poltern: Der geöffnete Rauchabzug gibt den begehrten Hammer frei.



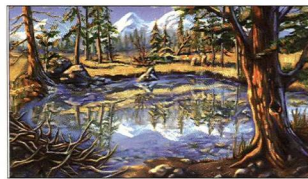
Der Ort des Verbrechens – aber wo hängt der Hammer?



Invasion des lästigen Mutantenstadls

Wasser marsch!

Doch es bleibt keine Zeit, auf den wohlverdienten Lorbeer ausruhen. Die Armee der Finsternis naht, Bronas Schergen bedrohen Culhaven, und es liegt an Jak, diese Invasion abzuwehren. Irgendwie haben es die Monster geschafft, eine Brücke über den Fluß fast fertigzustellen, ohne sich dabei allzusehr auf die dicken Pranken zu hauen.



Der Bergsee – hier nimmt das Verhängnis seinen Lauf

Um die Monster aufzuhalten, muß die Brücke unter allen Umständen vernichtet werden. Davio schlägt vor, Baumstämme mit Karacho gegen die Floßbrücke treiben zu lassen, um die Pläne der Monster zu durchkreuzen.

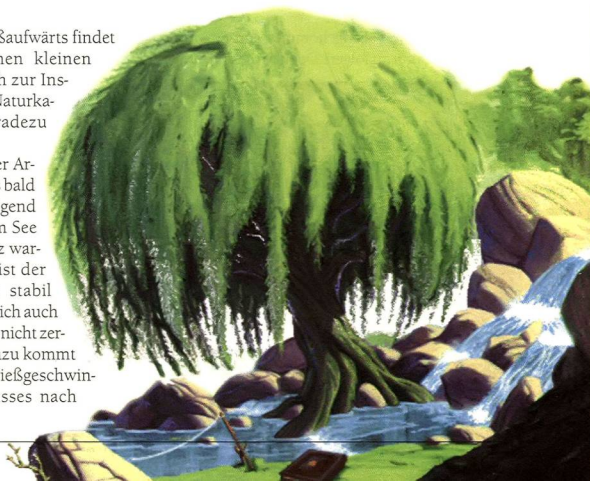
Etwas weiter flussaufwärts findet die Truppe einen kleinen Tümpel, der sich zur Inszenierung der 'Naturkatastrophe' geradezu anbietet.

Dank geschickter Arbeitsteilung ist es bald soweit, daß genügend Baumstämme im See auf ihren Einsatz warten. Allerdings ist der Biberdamm so stabil angelegt, daß er sich auch mit roher Gewalt nicht zerbröseln läßt. Hinzu kommt noch, daß die Fließgeschwindigkeit des Flusses nach

Davios Worten viel zu niedrig ist, um einen anständigen Schaden an der Monsterbrücke anrichten zu können.

Jak dämmert, daß jetzt eine Prise Magie nicht schaden würde. Ein Blick in den transportablen Zauberkasten verrät, daß das magische Puder vom König des Silberflusses immer noch auf seinen Einsatz wartet. Generös leert Jak den gesamten Beutel über dem See aus. Das hat zur Folge, daß der Pegel des Sees gewaltig ansteigt. Wenn Davio jetzt auch noch seine Elfensteine auf den Biberdamm anwendet, steht der Schußfahrt der hölzernen Torpedos nichts mehr im Wege.

Die Baumstämme haben die erhoffte Wirkung, doch für den folgenden Kampf gibt es keine Ausrede. Auf Brendel muß dabei jedoch verzichtet werden, da dieser sich an den letzten Halteseilen der (ehemaligen) Brücke zu schafen macht. Aber es geht auch so: Gerade, als das letzte Monster niedergestreckt wird, gelingt es Brendel, die Seile zu kappen.





Leider steht die Heldengruppe gerade auf dem dazugehörigen Floß, so daß jetzt eine heftige Wildwasserfahrt folgt, bei der das Floß sich langsam in seine Einzelteile auflöst. Das hat nicht nur zur Folge, daß alle Helden klatschnaß werden, sondern auch, daß Jak, nachdem er das rettende Ufer erreicht hat, einen neuen geheimnisvollen Traum erlebt. Die darin prophezeiten Betrügereien werden ihm früher begegnen als ihm lieb ist.

Ein schmerzlicher Verlust

Nachdem die Helden sich glücklich ob der Rettung um den Hals gefallen sind, geht es weiter in Richtung Norden. Nächstes Ziel sind die in den Bergen befindlichen 'Drachenzähne', ein Versammlungsort der Gnome, die im Besitz des magischen Reifes sind. Im Gebirge kommen die Helden aber zuerst an eine riesige Schlucht, die nur mittels einer einfachen Seilbrücke überquert werden kann. Zur allgemeinen Überraschung wartet bereits der alte Bekannte Allanon auf der anderen Seite.

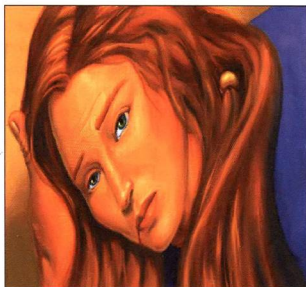
Als Anführer läßt es sich Jak natürlich nicht nehmen, mutig als erster das Seil zu benutzen. Die Zweifel des Druiden Davio werden mit dem Vorschlag, ihn an ein Seil anzubinden, das der gute Telsek halten soll, gewegicht.

Auf der anderen Seite angekommen, fordert er Davio auf, ihm zu folgen. Doch in diesem



Zwerg Brendel, die treue Seele

Moment stellt sich heraus, daß es keinesfalls der echte Allanon ist, der hier wartet, sondern daß der nimmermüde Gestaltwandler wieder einmal zugeschlagen hat. Kurzerhand schneidet dieser die Seilbrücke durch. Davio wird selbstverständlich von Telsek gut festgehalten. Der Wandler in Gestalt von Allanon hat es nun auf Jak abgesehen, doch Shella macht ihm einen Strich durch die Rechnung. Unglücklicherweise hat ihr abgeschossener Pfeil keine durchschlagende Wirkung bei dem Wandler, so daß Shella durch einen bösen Zauberspruch selber niedergestreckt wird, bevor Davio mit dem Elfenstein der Existenz des Wandlers ein (kurzfristiges) Ende bereitet. (Kleiner Tip: Legen sie vor diesen herzzerreißenden Szenen ein Taschentuch bereit!) Shella hat es böse erwischt, ihr Tod ist nicht mehr abzuwenden.



Shella ließ ihr Leben für Jak (schnüff)

Damit ihre Seele nicht dem Dämonen-Lord Brona anheimfällt und sie als ekliger Zombie wiederauferstehen muß, bittet sie Jak, das Erlösungsritual auf sie anzuwenden.

Da sich bereits eine Gnomenarmee nähert, muß Jak jetzt schnell handeln, wenn er Shellas Seele noch retten will. Da der Erlösungsspruch nur angewendet werden kann, wenn der Betroffene wirklich nur noch wenige Zentimeter von der Ufern der Wupper entfernt ist, bleibt Jak nichts anderes übrig, als Shellas Tod mit dem Schwert ein wenig zu beschleunigen. Falls Jak sich nicht überwinden kann, Shella selber zu töten, wird er an anderer Stelle noch einmal Kontakt mit ihr bekommen. Dieser Kontakt wird jedoch ein anderer sein als der, den er sich insgeheim vielleicht erhofft hat. Hat Jak es dagegen hinter sich gebracht, kann Shella beruhigt in seinen Armen sterben (schluchz). Er kann natürlich auch probieren, Shella trotz aller Warnungen mit den Elfensteinen zu heilen, doch wo das hinführt, wird er dann ja sehen...



Ein versandfertigter Schamane – leise Ausführung

Der anrückenden Gnomenarmee hat die Gruppe jedoch nichts mehr entgegenzusetzen. Sie wird überwältigt...

Ränkespiele im Gnomenlager

Jak erwacht in völliger Dunkelheit. Die Stimmen, die er hören kann, lassen nur den Schluß zu, daß er sich in einem Lager der Gnome befindet.

Wenn er ein wenig an sich herumtastet, bemerkt er, daß der Stiefel (etwa in der Bildmitte) einen losen Absatz hat. Ein leichter Druck bricht diesen ab und legt einige Nägel frei, mit denen Jak das Seil, das seine Hände fesselt (am unteren Bildschirmrand, etwas rechts von der Mitte), durchscheuern kann. Nur wenig später hat er wieder den vollen Durchblick.

(An dieser Stelle eine kleine Warnung: Bis jetzt hat das Spiel großzügig auf mögliche Fehler reagiert. Zu sterben war bislang beinahe ein Ding der Unmöglichkeit. Doch im folgenden sollten alle Schritte besser zweimal überdacht werden, die Gnome fackeln nämlich nicht lange. Sollte es doch einmal zur falschen Entscheidung gekommen sein, steht hier, anders als im richtigen Leben, die 'Storno'-Taste hilfreich zur Seite.)



Im Zelt läßt sich vorerst nur das Seil mitnehmen. Die Flucht aus dem Zelt durch den offenen Eingang würde Jak nicht gut bekommen, ein zweiter Ausgang könnte jetzt nicht schaden. Er spuckt in die Hände und ritzt mit dem Stiefelabsatz in die linke Zelthälfte einen großen Schlitz, durch den er unbemerkt entweichen kann. Auch das nächste Zelt wird auf diese Art und Weise aufgeschlitzt. Im Inneren ruht sich der Schamane der Gnome von den Strapazen des Fantasy-Lebens aus – der magische Reif ist verlockend nahe. Zuerst muß der Schamane jedoch mit der Binde geknebelt werden, damit er die Wachen nicht herbeirufen kann. Jetzt nimmt Jak schnell den Reif und fesselt dann den Schamanen mit dem Seil.

Mit den erbeuteten Schlüsseln begibt sich Jak wieder ins erste Zelt, wo er beide Kisten aufschließt. Aus der rechten Kiste nimmt er erst einmal seine eigenen Sachen mit; für die linke Kiste muß erst ein Träger gefunden werden. Vielleicht könnte der Schamane helfen?

Doch als er das Zelt des Schamanen ein zweites Mal betritt, ist dieser bereits tot: Der schmierige Geeka nutzte die mißliche Lage aus, in die Jak den Schamanen gebracht hatte. Da Jak auf die Mitarbeit eines Gnomes angewiesen ist, wird Geeka erst einmal in ein Gespräch verwickelt. Die Verlockung der Macht, die Aussicht, den Helm der Befehle und den magischen Reif zu erhalten, veranlassen Geeka, sich der Gruppe anzuschließen.

Die Luke zwischen den beiden Zelten kann jetzt geöffnet werden: Jak befiehlt einfach Geeka, den Griff in das passende Loch am Boden zu stecken. Auch als Träger macht sich Geeka hervorragend, wenn Jak ihn im rechten Zelt auffordert, die Kiste mit den Gegenständen der Freunde zu tragen.

Zwei Fehler sollte Jak jetzt vermeiden: Die Kiste sollte nicht einfach in die Grube hingeworfen werden, denn nicht nur die Ausrüstung der Kollegen nimmt dabei Schaden, auch die Helden selber würden diese Begegnung nicht ohne Frakturen überstehen. Also lieber das Seil an der Kiste festbinden und diese so ganz sanft hinunterlassen. Außerdem würde es sich rächen, wenn Jak vor Geeka in die Grube einträte. Der windige Gnom soll ruhig vorgehen, Alter vor Schönheit sozusagen.

Nachdem Jak seine vermißten Freunde (ohne Shella, schnüff...) gesund und munter wieder bei sich hat, muß zunächst einmal die Luke verschlossen werden. Jak geht also gen Westen und fordert dort von Geeka, den Griff abermals in das Loch zu stecken, um vor den Gnomen sicher zu sein. Im Raum im Osten erregt die Gitterplatte seine Aufmerksamkeit, die allen Angriffen



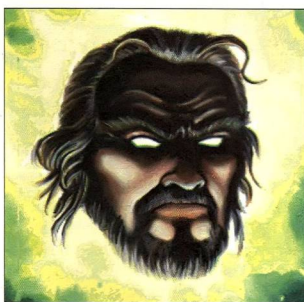
Miß April im Gnomboy

standzuhalten scheint. Wenn jedoch Brendel mit seinem mächtigen Hammer erst einmal loslegt, bleibt kein Gitter unbeschadet. Brendel sieht jetzt auch noch hinter dem Gitter nach und fördert eine Kiste zutage, mit der Jak im Moment noch wenig anfangen kann. Auf der Suche nach einem Ausgang geht er zum nächsten Raum und untersucht die Metallplatte; dabei wird der Sinn der Box schon klarer. Mit Hilfe der Box läßt sich die Platte öffnen und sogar reparieren. Ein Beweis mehr, daß man neueste Technik absolut nicht durchschauen muß, um trotzdem erfolgreich damit zu arbeiten.

Telsek hat jetzt keine Probleme mehr, das große Rad zu drehen und mit Hilfe des schwarzen Irix die merkwürdige Tür zu öffnen. Die Gruppe tritt in ein unterirdisches Labyrinth ein, das sie nach einem langen Marsch in das Valley of Shale führt.

Das große Finale

Im Valley of Shale wartet bereits der mysteriöse Allanon auf Jak, der glaubhaft versichert, daß er es diesmal persönlich ist. Allanon klärt über die näheren Hintergründe auf, die zur Auferstehung des Dämonen-Lords führten, welche Rolle dabei das magische Buch Illdatch spielte und wie Brona wieder vernichtet werden kann.



... und sein Kind

Zunächst steht jedoch ein Besuch beim Hadeshorn an, einem magischer See, in dem der Geist des ehemaligen Oberchefs der Druiden haust.

Nur Brimen ist in der Lage, das zerbrochene Schwert von Shannara wieder zu kitten.

Mittels der mitgebrachten magischen Utensilien verläuft die Reparatur auch ohne Probleme, so daß jetzt zum großen Show-down eigentlich nur noch Brona fehlt.

Dieser verkriecht sich derweil in der Halle der Könige, zu der Allanon die Gruppe führt. Am Eingang der Halle wird die Gruppe erneut in einen Kampf verwickelt, in dem die Monster wieder einmal die schlechten Karten haben. Jak sollte aber auf jeden Fall den Rat Allanons befolgen und keine Magie oder Elfensteine in diesem Kampf verwenden.

Um weitere Monster aufzuhalten, bleibt Allanon zurück, während Jak und seine Freunde in das Innere der Höhle eintreten. In der großen Eingangshalle hört Jak auf die innere Stimme und wählt die mittlere Tür. Vorher läßt jedoch Telsek mit Hilfe des schwarzen Irix seine rohen Kräfte sinnlos walten und wirft die beiden großen Statuen um, die fortan die beiden anderen Türen blockieren.



Der magische See...





Gesiebte Luft für die Helden

Vor der nächsten Tür hört man merkwürdige Geräusche, die Böses ahnen lassen. Auf einmal bricht der Wandler in seiner furchtbarsten Gestalt durch das Holz und fordert zum letzten Kampf heraus. Für wen es der letzte Kampf sein wird, wird sich allerdings noch herausstellen.

Gleich zu Beginn des Kampfes befiehlt Jak Davio, die Elfensteine zu benutzen. Dies hat auch die erhoffte Wirkung auf das Monster; aber durch das magische Diadem, das der Wandler von Brona erhielt, ist es ihm möglich, all seine Wunden zu heilen. Der Kampf geht also mit unverminderter Härte weiter. Jak steht am Rande einer Niederlage, als sich Davio anbietet, die Elfensteine noch einmal zu benutzen, was jedoch nicht nur das Ende der Steine, sondern auch den Tod Davios bedeuten würde. Davio läßt sich von seinem Plan nicht abbringen und so vernichtet er das Monster, um anschließend selbst in die ewigen Jagdgründe einzugehen.

Das zurückgebliebene Diadem nimmt Jak dankbar an sich, um die Wunden der Gruppe zu heilen. Weiter geht's.



Von nun an ist Jak auf sich allein gestellt

Da sich im nächsten Raum eine schier unbewindliche Kluft auftut, holt Telsek die Tür, die der Wandler gelockert hat, um sie als Brücke zu benutzen. Er selber läßt sich nicht überreden, die Gruppe zu begleiten, sondern bleibt mutig zurück, um die Monster aufzuhalten.

Schon bald kommt die Gruppe in der prall gefüllten Schatzkammer an, die für Geeka scheinbar das Paradies auf Erden bedeutet. Durch seine Gier blind geworden, aktiviert der Gnom eine Falle: Ein Eisenkäfig saust herab, und die Gruppe ist gefangen wie Tiere im Zoo.

Gemeinsam mit Brendel schafft Jak es, den Käfig an den Stangen leicht anzuheben, so daß Geeka hindurch schlüpfen kann. Wie sehr man dem Gnom vertrauen kann, beweist sich anschließend: Nämlich gar nicht. Er lehnt jede weitere Hilfestellung ab und will sich lieber dem Helm der Befehle

widmen. Dies erweist sich für ihn als kapitaler Fehler (wenigstens war es sein letzter), denn eine weitere Falle löst ihn in seine Bestandteile auf. Da kann man nur noch Brendel zustimmen: 'Schlimmer Tod, selbst für einen Gnom.'

Einen guten Nebeneffekt hatte die Handlung Geeka immerhin: Der herunterfallende Helm löste eine weitere Falle aus, so daß sich im Boden jetzt ein Loch auftut. Mit vereinten Kräften schieben die Freunde den Käfig über das Loch. Jetzt wird das Seil an der Stange festgebunden, und Jak und Brendel können daran hinunterklettern.

Nach einer etwas unsanften Landung, insbesondere für den Zwerg, finden sie sich in einer Halle wieder, die von einer riesigen Götzenstatue dominiert wird.

Wieder hört Jak auf die innere Stimme und visiert das Auge der Statue an. Brendel kommt dem Befehl, seinen Hammer auf das rechte Auge zu werfen, gerne nach. Doch bevor das häßliche Etwas kletternd überwunden werden kann, folgt erst noch ein Kampf gegen drei schmierige Zombies.

Der Kampf selber verläuft zwar planmäßig, am Ende allerdings wird Brendel noch so schwer am Arm verletzt, daß er Jak nicht mehr folgen kann. Schweren Herzens verabschiedet er sich auch von dem Zwerg und stellt mit Erschrecken fest, daß er jetzt ganz auf sich allein gestellt ist.

Jak steht mutterseelenallein in der Halle der Könige Brona gegenüber. Falls er es vorher nicht übers Herz gebracht hat, Shella eigenhändig zu töten und damit zu erlösen, bekommt er jetzt die Folgen seiner Gutmütigkeit zu spüren: Dem Kampf gegen Shellas Geist kann er nicht entgehen.

Danach ist aber endlich die Zeit gekommen, das legendäre Schwert von Shannara, für das Jak so viele Entbehrungen auf sich genommen und das einige Opfer gefordert

hat, zu zücken. Sobald er das Schwert in der Hand hält, wird er von heftiger Magie durchflutet.

Er erlebt eine intensive Vision, in der er mit all seinen Freunden konfrontiert wird. Diese Vision hat einzig und allein den Sinn, ihm seine Schwächen und die Konsequenzen seiner Handlungen aufzuzeigen. Es ist also ganz egal, welche Antworten er gibt oder welchen Weg er nimmt – am Ende landet er doch wieder vor Brona.

Jaks letzte Aktion ist jetzt gefragt, bei der er die Worte von Brimen und von Allanon beherzigen und den wahren Feind erkennen muß.

Er erinnert sich kurz an die Aussagen Allanons über das Illdatch und erkennt, daß das eigentliche Böse nur im Buch versammelt ist. Brona ist lediglich dessen Marionette, die ohne das Buch keinerlei Macht besitzt. Mit einem wuchtigen Hieb greift Jak das Buch an, das mit letzter Kraft die Flucht in eine andere Dimension unternehmen kann.



Jak hat es vollbracht. Er hat, wie es vor ihm schon

sein Vater geschafft hat, die Welt vor dem Bösen gerettet. Vor Brona braucht nun niemand mehr Angst zu haben, und das Illdatch, das Buch des Bösen, ist für unbestimmte Zeit so geschwächt, daß es keine weiteren Untaten mehr begehen kann. Auch die Streitigkeiten unter den Völkern von Shannara konnten dank Jaks Mithilfe erst einmal beigelegt werden. Es kehrt wieder Frieden in die vier Länder Shannaras ein. Es ist Zeit für das große Happy-End, das nur durch den Verlust von Shella und Davio getrübt wird. Mit den überlebenden Freunden gelangt Jak nach Tyriss, wo er das Schwert von Shannara wieder in seine Gruft legt. Dort wird es so lange ruhen, bis es eines Tages vielleicht wieder gebraucht wird...



Greife das Buch mit dem Schwert an

Gefahr erkannt – Gefahr gebannt!

THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES

Das erklärte Ziel von „The Rise & Rule Of Ancient Empires“ ist schlicht und ergreifend die Weltherrschaft. Ob man sich dabei des diplomatischen Geschicks oder der Brachialgewalt bedient, bleibt einem selbst überlassen. In diesem Spiel gibt es viele Wege, von denen die meisten auch nach Rom führen. Aus diesem

Grund kann hier keine ultimative Spiellösung angeboten werden, da sich die Ausgangspositionen und der Spielverlauf fortwährend ändern. Es handelt sich eher um den Erfahrungsbericht eines gestandenen Feldherrns, der in zahlreichen Schlachten die Höhen und Tiefen der Eroberungskriege kennengelernt hat.

Strategische Hinweise

Eines der wesentlichen Probleme der Antike stellte die Überwindung großer Strecken dar. Deshalb ist es ratsam, Siedlungen am Rand von Gewässern zu gründen, damit größere Truppenteile schnell mit Hilfe von Galeeren bewegt werden können. Bei Siedlungsgründungen im Inneren des Festlands sollte zunächst eine Landschaftsform gewählt werden, die möglichst weit verbreitet ist. Die dort produzierten Truppenteile haben die größten Chancen, längere Strecken innerhalb des Terrains unbeschadet zurückzulegen. Zu Beginn des Spiels empfiehlt es sich, möglichst nur das Gebiet vor der eigenen Haustür zu erkunden und sich auf die eigene Infrastruktur zu konzentrieren, doch könnte das fatale Auswirkungen haben, wenn man dabei die Verteidigung außer Acht lässt. Bevor man sich anschickt, die Weltherrschaft an sich zu reißen, sollten zwei oder drei Siedlungen sehr weit ausgebaut und die Forschung weit fortgeschritten sein. Ansonsten fehlen wichtige Produktionskapazitäten um die, im Falle kriegerischer Handlungen auftretenden, Verluste hinzunehmen. Befindet man sich beim Kontakt zu fremden Kulturen noch in der Aufbauphase, sorgen Handelsbeziehungen für gute diplomatische Ausgangsbedingungen. Dennoch sollte dem Ganzen nicht allzuviel Vertrauen entgegengebracht werden. So manche friedliebende Nation könnte

aus irgendwelchen niederen Motiven schlagartig den Krieg erklären, und mit waffenstarrten Einheiten an die Siedlungstür klopfen.

Hinweise zur Siedlungspolitik

Die Steuerungsmöglichkeiten einer Siedlung sind ausgesprochen komplex und für das Gelingen der Mission von entscheidender Bedeutung, denn ein zufriedenes und gesundes Städtchen beglückt seinen Herrscher mit zahlreichen Einheiten und Verpflegungsrationen für die Truppen, ohne die er seine imperialen Pläne ziemlich bald in den Wind schreiben kann. Die mit Abstand wichtigste Aufgabe in den Siedlungen besteht in der Einteilung der Arbeitskräfte für bestimmte Aufgaben.

Diese Einstellungen sollten ständig überprüft werden, auch wenn es mit wachsender Siedlungszahl viel Zeit in Anspruch nehmen kann. Wenn mehr Nahrungsmittel produziert als verbraucht werden, können Arbeiter abgezogen und anderen Aufgaben zugeteilt werden, wodurch die Entwicklung der Siedlung stark beschleunigt werden kann. Eine Unterversorgung mit Nahrungsmitteln hingegen wird dem Oberhaupt ausgesprochen übel genommen. Die Folgen können sich als Hungersnot, mit drastischem Schwund an Untertanen und Siedlungen, oder im Verfall der öffentlichen Moral äußern. Das Stimmungsbarenometer versteckt sich im



Übersichtskarte

Rathaus. So lange sich der abgebildete Balken im grünen Bereich bewegt, herrscht frohe Eintracht in der Siedlung.



Das Volk ist zufrieden, keine Chance für die Konkurrenz

Rutscht er dagegen in den roten Bereich, ist dringender Handlungsbedarf angesagt. Die Stimmung des Volkes nähert sich dem absoluten Nullpunkt, und es beginnt langsam aber sicher mit dem Herrscher der Konkurrenz zu liebäugeln. Glücklicherweise erfährt man im selben Fenster den Grund für den allgemeinen Unmut. Dieser Mangel sollte schleunigst abgestellt werden, da sich sonst die „treuen“ Untertanen für einen anderen Feldherren entscheiden. In diesem Fall müsste die Siedlung mit Waffengewalt zurückerobert werden, was nicht gerade die allgemeine Stimmungslage



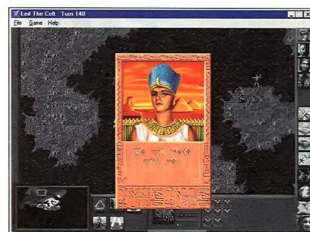
Ein Männchen steht im Felde ganz einsam rum...

verbessert. Eine zweite, sehr wichtige Institution ist die Akademie, sie koordiniert die Forschungsbereiche. Hier bleibt es im wesentlichen der Politik des Landesfürsten überlassen, wann er welche Schwerpunkte setzt, jedoch sei erwähnt, daß die zur Verfügung stehenden Bauwerke und die Volksgesundheit unmittelbar beeinflusst werden.

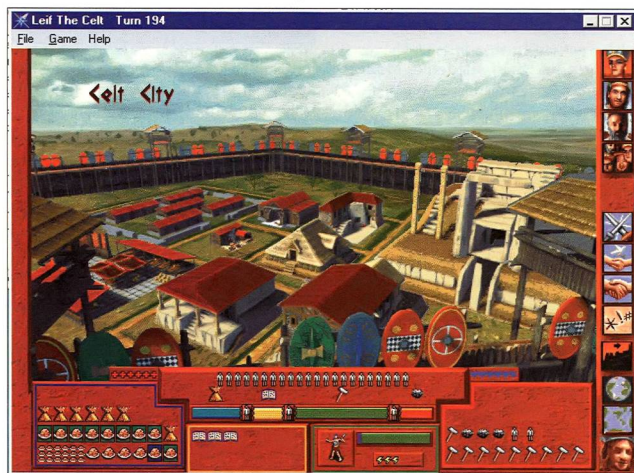
Gründung der ersten Siedlungen

Das Spiel beginnt mit einem einsamen Siedler, der irgendwo im Niemandsland weilt. Damit sich seine Enkelkinder erfolgreich über die ganze Erde verteilen können, schleppt er seinen Karren bis zum nächsten Gewässer und gründet die erste Siedlung. Um zahlreiche Nachkom-

mit dem Bau einer Verbindungsstraße beauftragt werden. Die beiden zwischenzeitlich hergestellten Philosophen marschieren ebenfalls in die neue Siedlung. Der eine pendelt, zwecks Informationsaustausch, zwischen beiden Siedlungen hin und her, der andere kombiniert sich mit einem Infanteristen, um das Land in der Umgebung der Siedlung zu kultivieren. Hierdurch werden einerseits die Ernährungslage, andererseits die Forschungsbedingungen verbessert. Die Ausgangssiedlung beginnt nach Fertigstellung einer Schmiede mit der Produktion von leichter Kavallerie. Diese erkundet die weitläufigere Umgebung der Siedlungen, damit herannahende Feinde rechtzeitig erkannt werden können. Derweil dürfte die neue Siedlung die ersten Nahrungsüber-



Erst einmal ganz friedlich...



Voll ausgebaute keltische Stadt – mehr geht nicht!

men zu gewährleisten, wird erst einmal die Nahrungsmittelproduktion hochgeschraubt. Sehr bald stehen ausreichend Arbeitskräfte zur Verfügung, die weitere Einheiten produzieren können. Die erste eigenproduzierte Einheit sollte ein neuer Siedler werden, damit nicht alles verloren ist, falls die Siedlung zugrunde geht. Als nächstes folgen leichte Infanterieeinheiten, die zwecks Sicherung in der näheren Umgebung stationiert werden. Nachdem sich der erste Nahrungsmittelüberschuß einstellt, werden einige Arbeitskräfte für die Forschung und die Produktion eingeteilt, und mit dem Bau eines Workshops begonnen. Wurden 10% aller Wissensbereiche erforscht, können Philosophen hergestellt werden. Nun verabschiedet sich der vorab produzierte Siedler, um eine neue Stadt zu gründen, die möglichst auf einem anderen Terrain in der näheren Umgebung liegt. Ihm folgen einige Infanterieeinheiten, die

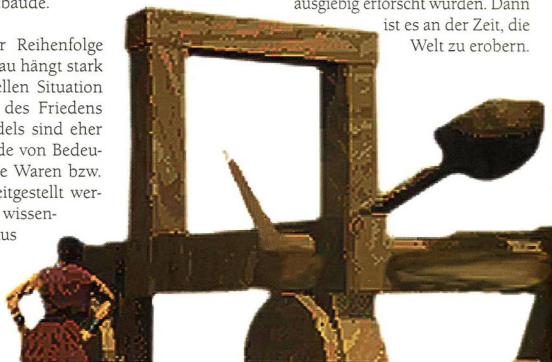
schüsse produzieren. Beiden Siedlungen werden unterschiedliche Forschungsschwerpunkte zugeteilt und mit dem Bau von Märkten beauftragt, damit Händler das Marktgeschehen in Schwung bringen können. Nach und nach folgen weitere Einheiten und Gebäude.

Die Wahl der Reihenfolge beim Häuserbau hängt stark von der aktuellen Situation ab. In Zeiten des Friedens und des Handels sind eher solche Gebäude von Bedeutung durch die Waren bzw. Rohstoffe bereitgestellt werden oder der wissenschaftliche Status erhöht wird. Namentlich ist dies der Markt, der

den Handel mit anderen Kulturen ermöglicht und das Warenhaus (Warehouse), mit dessen Hilfe Reserven für die mageren Jahren angelegt werden können. Gleichzeitig unterstützt es den Handel. Die allgemeine Produktivität steigert man durch Workshops. Rasche technologische Fortschritte erzielt man durch einen erhöhten Aufwand in der Forschung, der durch die Bücherei und Akademie begünstigt wird. In kriegerischen Zeiten kommt der Truppenqualität eine größere Bedeutung zu, die durch Baracken und Schmieden gesteigert werden kann. Bei mangelnder Moral oder imperialem Geltungsbedürfnis helfen ein Tempel und Stadthallen weiter.

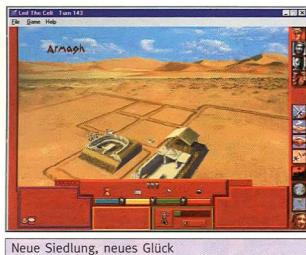
Rückt der Feind einer Siedlung zu Leibe, wird es höchste Zeit für den Bau einer Stadtmauer, wodurch der Verteidigungswert angehoben werden kann. Die zivilisatorische Krönung stellen Weltwunder dar. Sie sind erst verfügbar, wenn die Forschung in drei Schlüsselwissenschaften einen sehr hohen Wert erreicht hat. Ihre imposante Erscheinung kann die Bevölkerung naheliegender, feindlicher Städte veranlassen, überzulaufen. Das Ganze hat natürlich auch einen Pferdefuß: Sollte eine Stadt eingenommen werden, die ein Weltwunder gebaut hat, kann es passieren, daß alle eigenen Städte zum Feind überlaufen. Deshalb sind solche Statussymbole mit äußerster Vorsicht zu genießen. Ideale Bedingungen für erfolgreiche Siegeszüge stellen sich ein, nachdem jeder Gebäudetyp bis mindestens zum 2. Level ausgebaut und alle Wissensgebiete ausgiebig erforscht wurden. Dann

ist es an der Zeit, die Welt zu erobern.



Aufbau und Einsatz einer Kolonialisierungstreitmacht

Bei der Kolonialisierung stehen der Land- und der Wasserweg zur Auswahl. Liegt die Ausgangssiedlung am Wasser und wurde der Workshop bis zum 2. Level ausgebaut, ist man in der Lage, die Streitmacht mit Hilfe schwerer Galeeren zu transportieren. Vorher sollten ein oder zwei leichte Galeeren mit der Aufklärung der Schifffahrtsweg beauftragt werden. In der Zwischenzeit produzieren die Städte Infanterie- und Kavallerieeinheiten, sowie Siedler, Händler, Philosophen und schwere Katapulte, um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein. Diese verfrachtet man auf eine kleine Armada, die aus mindestens drei Galeeren bestehen sollte, da einige Schiffe die dumme Angelegenheit besitzen, kurz nach dem Stapellauf auf den Meeresgrund zu versinken oder feindliche Galeeren garantiert den Weg kreuzen, wenn man ihnen hoffnungslos unterlegen ist. Ist die Armada gelandet, besteht der erste Schritt aus der Gründung einer Siedlung am Landungspunkt. Die Kavallerieeinheiten erkunden und die Infanterie sichert das Gelände, während die Katapulte in der Nähe Stellung beziehen. Alle verfügbaren



erkunden das Terrain. Sollten sie zwischenzeitlich auf feindliche Soldaten treffen, sind sie zahlreich genug, um diese zu schlagen. Wenn sie das Ziel ohne Feindkontakt erreichen, können sie die Umgebung schnell erkunden und sichern. Kurz nach der leichten verläßt die mittelschwere Kavallerie die Siedlungen, gefolgt von Infanterieeinheiten, die ihrerseits von (zahlreichen!!) Siedlern, Philosophen und Händlern begleitet werden. Katapulte, sowie schwere Infanterieeinheiten sollten nicht mit auf den Weg genommen werden, denn ihre geringe Reichweite bremst die Marschgeschwindigkeit. Die Aufgabe der mittelschweren Kavallerie besteht darin, feindliche Truppen zu vertreiben oder auf



Händler und Philosophen gehen wieder auf die Schiffe, um für einen regen Austausch zwischen der neuen und den alten Siedlungen zu sorgen.

Nachdem die Marine den Hafen verlassen hat, wird eine Landexpedition gegründet. Dazu werden drei oder vier Kavallerieeinheiten vereinigt und in das Zielgebiet geschickt, dort schwärmen sie aus und

größerer Distanz abzufangen, noch bevor die Infanterie einschreiten muß. In regelmäßigen Abständen wird ein Siedler aus der Truppe entlassen und mit der Gründung einer neuen Stadt beauftragt. Ihm folgen Philosophen und Händler, die wiederum Kontakt zu den alten Siedlungen halten. So bildet sich im Laufe der Zeit eine Versorgungskette, mit deren Hilfe Truppenteile versorgt und aufgestockt werden können.

Eroberungszüge

Ein unumgänglicher Schritt bei der Schaffung eines Imperiums ist die Belagerung und Eroberung feindlicher Territorien und Siedlungen. Jede Kultur verfügt über diverse Einheiten mit sehr unterschiedlicher Kampfkraft, dabei ist aber nicht davon auszugehen, das gleiche Truppenteile auch gleich stark sind. Vielmehr besitzen einige Völker beispielsweise eine sehr starke leichte Infanterie, die mittelschwere Infanterieeinheiten des Gegners in arge Bedrängnis bringen können. Aus diesem Grund folgt eine kleine Liste mit den bevorzugten Einheiten verschiedener Völker, ergänzt durch die entsprechenden Weltwunder:

Kelten

Weltwunder: Stonehedge / leichte Galeeren / Kameltruppen



Ägypter

Weltwunder: Große Pyramiden / leichte Galeeren / Kameltruppen / schwere Kavallerie



Mesopotamier

Weltwunder: Hängende Gärten / leichte Galeeren / Elefantentruppen / leichte Infanterie



Griechen

Weltwunder: Koloß / Kameltruppen / schwere Infanterie / mittelschwere Infanterie



Inder

Weltwunder: Große Shiva / Elefantentruppen / leichte Kavallerie / leichte Infanterie



Chinesen

Weltwunder: Armee des General Chao / schwere Kavallerie / Kameltruppen / schwere Kavallerie



Barbaren

Weltwunder: keines / schwere Galeeren / schwere Kavallerie / leichte Infanterie / mittelschwere Infanterie / schwere Infanterie

Der Schlachtverlauf wird durch bestimmte Eigenschaften der eingesetzten Truppenteile bestimmt. Dazu verfügt jede Einheit über einen charakteristischen Angriffs- und Verteidigungswert. Dieser Wert kann wiederum durch die Moral oder das Terrain beeinflusst werden. So kann sich beispielsweise der Grundwert um 50% erhöhen, wenn die Einheiten auf heimischem Gelände kämpfen. Die Moral bestimmt eher die Zahl der durchführbaren Angriffe. Bei jeder Attacke sinkt die Moral um 5%; fällt die Moral im Laufe des Gefechts auf 50% des Ausgangswertes, wird sich die Einheit zurückziehen.



Am effektivsten lassen sich Einheiten innerhalb ihres heimischen Geländetyps einsetzen, auf fremdem Terrain erleiden sie dagegen oft starke Verluste. Deshalb sollte sich eine Armee soweit wie möglich innerhalb ihres bevorzugten Geländes bewegen.

Die Einnahme von Siedlungen gestaltet sich relativ unkompliziert, solange keine großen Truppenteile stationiert und keine Stadtmauern vorhanden sind. Dazu werden einige mittelschwere oder schwere Einheiten benötigt, die in die Siedlung ziehen. Nach erfolgreicher Eroberung sollten die Truppen schleunigst wieder die Stadt verlassen, damit sie bei einem

Einheit	Angriff	Verteidigung	Bewegung	Level der Produktionsstätte
leichte Infanterie	2	2	5	niedrig
mittl. Infanterie	4	3	4	mittel
schwere Infanterie	6	4	3	hoch
leichte Kavallerie	3	2	7	niedrig
schwere Kavallerie	5	3	6	hoch
leichtes Katapult	4	1	5	niedrig
schweres Katapult	6	3	3	hoch
leichte Galeere	4	2	8	mittel
schwere Galeere	6	3	10	hoch
Philosoph	-	-	5	-
Händler	-	-	5	niedrig
Siedler	-	-	5	-
Kameltruppen	5	3	6	hoch
Elefanten	6	3	5	hoch

eventuellen Aufstand nicht verloren gehen. Zur Sicherheit werden einige Einheiten in unmittelbarer Nähe der Siedlung stationiert. Sollten sich die Bürger erneut für ihren ehemaligen Lehnsherrn entscheiden, schickt man seine Soldaten ein weiteres mal in die Siedlung. Im allgemeinen wiederholt sich das Geschehen 3 - 4 mal, ehe die Siedlung von der Vor teilen des neuen Landesfürsten überzeugt ist. Hat sich eine Siedlung mittels Stadtmauern eingegelt, empfiehlt sich der Einsatz von schweren Katapulten, die nach erfolgreichem Einsatz wieder außerhalb der Stadtmauer stationiert werden. Problematisch bei der Einnahme von Siedlungen ist es, seine neuen Untertanen von den Errungenschaften der eigenen Zivi-

lisation zu überzeugen. Da die Liebe des Volkes durch den Magen geht, führt hier eine geregelt Versorgung oft schon zum Erfolg. Bei hartnäckigeren Fällen kann eine konsequente Belagerung die Moral



Ein neues Zeitalter bricht an



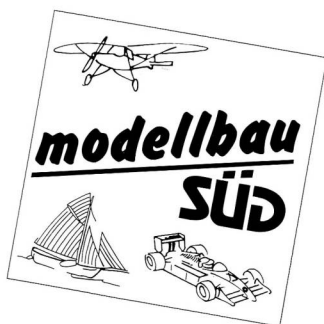
Katapulte, die schwersten Geschütze der Antike

soweit schwächen, daß im Laufe der Zeit jeglicher Widerstand gebrochen wird. Als bewährte Angriffsstrategie hat sich der „Kessel“ bewährt. Schwere Einheiten greifen größere Truppenansammlungen frontal an, während die Kavallerieeinheiten seitlich am Gegner vorbeiziehen und anschließend von hinten angreifen. Gut ausgebaute Städte werden fleißig Soldaten produzieren, wenn man sich ihnen nähert. Hier bietet sich die Kavallerie als Vorhut an, mit deren Hilfe die feindlichen Einheiten gestutzt und in Schach gehalten werden können, bis die schweren Geschütze eintreffen. Bei Angriffen über den Seeweg bietet sich der direkte Einsatz von Katapulten an. Sie werden an einer freien Stelle abgesetzt und marschieren direkt auf die Siedlung zu. Auf diese Weise lassen sich nach und nach alle Städte einnehmen, und Ihrem Imperium steht nichts mehr im Wege.



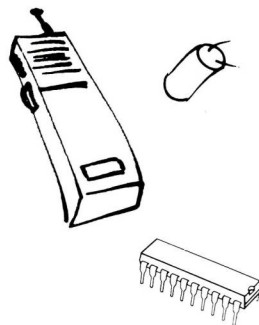
Hobby + Elektronik 96

Ausstellung für Elektronik und Computer



**1 Eintrittskarte
= 3 Ausstellungen**

**Zeitgleich: AUTOMANIA – Modellauto-
Sammlerbörse am 9. + 10. Nov. 96**



Ausführliche Information durch:

Messe Stuttgart International · Tel. 07 11/25 89-4 49

Messe hotline:

Internet: <http://www.messe-stuttgart.de> · T-Online: *25400#

InfoFax: 07 11/95 76 80-40 06 (Direktanwahl über Ihr Faxgerät)

**7.-10. November 1996 · Täglich 9.00 bis 18.00 Uhr
Messe Stuttgart · Killesberg**

HELP 244 CENTER

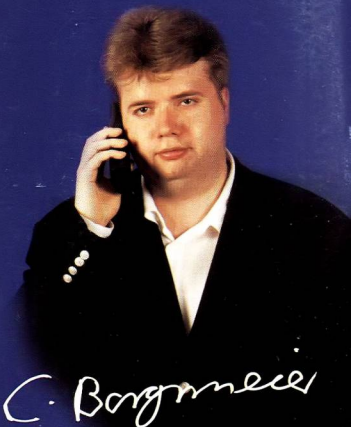
BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE

Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett
gelöst und halten die passenden Tips und Tricks
für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

**365 Tage im Jahr, Tag und Nacht:
Schnell, kompetent und persönlich!**



Carsten Borgmeier

Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chef-redakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGH-SCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 0190-77 3333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.