

**PC Spiele-
Lösungen**

Dez. 1997/Jan. 1998 **Nr. 1/98**

65 138 sfr 17 Lit 22.500 Plus 1700 **DM 16,90**

Spezial

Das Lösungs-Magazin für PC-Spiele

NEU!

**Der sichere Weg
zum Highscore!**

Jede Menge Lösungen:

- **Dungeon Keeper**
- **Earth 2140**
- **Warlords 3**
- **Star Trek Generations**
- **W.E.T. – The Sexy Empire**
- **Little Big Adventure 2**

Mit CD-ROM:

■ **Spielbare Demos:** Swing · Earth 2140 · Exhumed · IF 22-Raptor · Mass Destruction · Panzer General IIID · Zork Der Großinquisitor · Monkey Island III

■ **Bonus-Track** für Have a N.I.C.E. Day

■ **Patch:** Alexander der Große

- **Komplett-Lösungen**
- **Cheats und Tricks**
- **Spiele-News**
- **Reports aus der Welt der PC-Spiele**

COMPACT
disc
DATA STORAGE

**PC Spiele-
Lösungen**
Spezial
Das Lösungs-Magazin für PC-Spiele

Nr. 1/98 Dez. 97 – Jan. 98

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
© Swing bei Software 2000

CD fehlt?

Wenden Sie sich
bitte an Ihren
Zeitschriftenhändler.

CD defekt?

Bitte mit genauer Fehler-
beschreibung einsenden an:
Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34
76571 Gaggenau.
Wir schicken sofort
Ersatz.

Patch:

Alexander der Große

**Bonus-
Track**

für Have a N.I.C.E. Day

Spielbare Demos:

Earth 2140 · Exhumed · Panzer General IIID
Swing · Zork – Der Großinquisitor
Mass Destruction · IF 22-Raptor
Monkey Island III



4 394482 816904

Lösungen für Windows-Einsteiger

Auf der Heft-CD:

Testsoftware für unsere Workshops

Virens Scanner

100 Shareware-Programme · Spiele-Demos

Leicht verständlich – optimal für PC-Frischlinge!

Was ist das eigentlich?

Alles über Viren – und wie sie beseitigt werden
Wenn Dateien schrumpfen – Arbeiten mit Packern
Alle Wege führen ins Internet – wie geht's?
Pager – die mobilen Infoboxen

Ganz schnell selbst gemacht:

Rechnungen mit WinWord
Kassenbuch mit Excel

Jetzt im Handel

Neu

PC

Mit der benötigten Software auf der Heft-CD!



Nr. 4/97 · DM 19,80
Schweiz sfr 19,80 Österreich ös 165
Spanien Ptas 2000 Italien Lit 24.000

FRISCHLING

Lösungen für Windows-Einsteiger

Was ist das eigentlich?

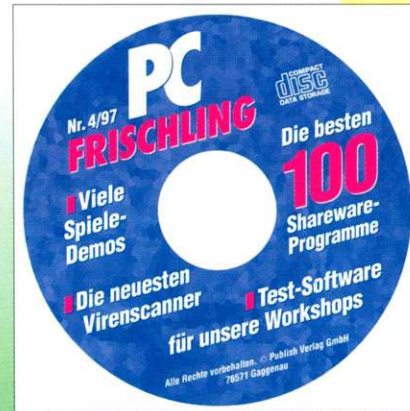
Alles über Viren und wie man sie beseitigt

Daten schrumpfen: Arbeiten mit Packern



So kommen Sie ins Internet

Pager die mobilen Infoboxen



CD einlegen und loslegen!

Auf der CD: 30-Tage-Vollversionen zum Arbeiten mit unseren Workshops · 100x topaktuelle Shareware
Kostenlose Word- und Excel-Viewer · 6 Virens Scanner
Spiele-Demos (WET – The Sexy Empire · POD · Lomax · Der Industriegigant · Mad Robots) und vieles mehr...

Ganz schnell selbstgemacht

Visitenkarten mit MS Publisher 97
Bildverfremdung mit Corel PhotoPaint Plus 7
Urkunden mit Print Artist 3
Homebanking mit MS Money

Großer Überblick

Cooler Computerspiele
Neue Multimedia-Scheiben
CD-ROMs für Kinder

Schritt für Schritt zum perfekten Arbeiten mit dem PC

Nr. 6 · 97 Oktober/November 65.85 · sfr 9,80 · Ptas 1100 · Lit 14.000 DM 9,80

PC & MUSIK

NEU! 9 Soundkarten im Vergleich
Wie sie klingen – was sie kosten

Großer Test:
Keyboards für den kleinen Geldbeutel

6/97 Oktober/November
Links zu den wichtigsten Musikseiten im Internet
Soundkartentest mit Klangbeispielen
Viele Demos:
A.R.N.O.L.D. die virtuelle Soundkarte + 40 hochwertige MIDI-Files
music maker 3.0 · Logic Audio
Cakewalk 6.0 und viele weitere MIDI- und Kompositionsprogramme

„Hey Joe“-Komplettkurs auf unserer Heft-CD:
Jimi Hendrix am PC

Techno selbst gemacht mit music maker 3.0

Die Zeitschrift für Musikbegeisterte...

- Großer Keyboardtest
- 9 Soundkarten zum Probehören
- Gitarrenkurs auf der Heft-CD
- Soundeditoren
- 60 hochwertige MIDI-Files
- Internet-Links zu Musik-Sites
- Viele Demos und Updates

...alle 2 Monate neu!

Sie haben ein Problem!



Schnappschuß: Der Chefredakteur auf seinem Thron. Im Büro sitzt Carsten natürlich auf einem normalen Bürosessel

Ganz recht, liebe Leser, Sie haben ein Problem, wenn Sie diese Zeitschrift kaufen! Und zwar jenes, in irgend einem Spiel nicht weiterzukommen. Das ist natürlich kein Grund, gleich frustriert zu sein, schließlich bleiben selbst erfahrene Redakteure bei dem einen oder anderen Spiel mal hängen. Wir wollen Ihnen über diese Hürden hinweghelfen und haben die PC-Spielelösungen Spezial mit Lösungen zu den aktuellsten Games vollgepackt.

In dieser Ausgabe erfahren Sie beispielsweise, wie Sie bei TopWares Echtzeitstrategiehammer „Earth 2140“ weiterkommen. Und auch das Strategical „Warlords 3“ wird Ihnen ab sofort nie mehr Probleme bereiten. Ihr eigenes Porno-Imperium bauen Sie nun hemmungslos mit unserer Lösung zu der lustigen Wirtschaftssimulation „W.E.T.“ auf, und in den Weiten des „Star Trek – Generations“-Weltraums gehen Sie auch nicht mehr verloren.

Als Meister des Bösen beweisen Sie sich ohne Unterlaß in „Dungeon Keeper“, und den guten Twinsen bringen Sie im „Little Big Adventure 2“ sicher durch die Welt von Twinsun. Doch das ist nicht alles, was Ihnen die PC-Spielelösungen Spezial bietet. Im News-Teil informieren wir Sie nämlich in jeder Ausgabe über die neuesten Spiele. Für unsere Story haben wir dieses Mal einen Blick hinter die Kulissen der Computergames riskiert. Lesen Sie hier, wie „Populous – The Tird Coming“, der dritte Teil der bekannten Serie, entstanden ist. Außerdem finden Sie auf unserer Cover-CD-ROM Demos zu den neuesten Spielen - hier sind Titel wie das langerwartete „Curse of Monkey Island“, das grandiose „iF-22“ oder auch „Panzer General IIID“ vertreten. Wie Sie die einzelnen Demos und Patches installieren, lesen Sie auf den Seiten 8 und 9.

So weit, so gut. Wir hoffen, Ihnen gefällt die neue PC-Spielelösungen Spezial. Sollten Sie Kritik üben oder Lob zollen wollen, würden wir uns freuen, von Ihnen zu hören. Schreiben Sie einfach einen Brief oder ein Fax an die Adresse der Redaktion, oder schicken Sie uns eine E-Mail. Erreichbar sind wir unter ESBorgm@aol.com.

Viel Spaß beim Lesen
wünscht Ihnen

Die Redaktion



Besorgter Blick von Claas:
Die Arbeit nimmt überhand

AKTUELL

Spiele-News

4



LÖSUNGEN

Earth 2041

10



Warlords 3

19

W.E.T.

34

Star Trek – Generations

39

Dungeon Keeper

48

Little Big Adventure 2

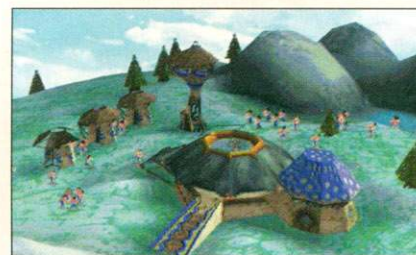
57



STORY

Hinter den Kulissen:
Die Entstehung von „Populous –
The Third Coming“

27



RUBRIKEN

Editorial

3

Hinweise zur Heft-CD

8

Tips & Tricks

29

Impressum

66

Vorschau

66

Flucht vorm Fleischwolf

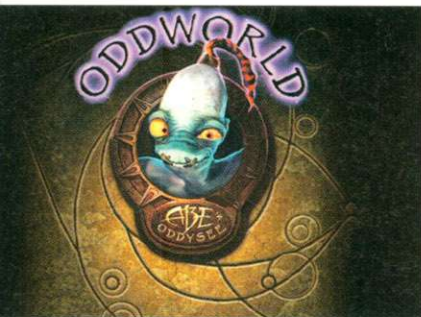
„Oddworld: Abe's Odyssey“ (GT Interactive)

Eine Fleischfabrik ist makaberer Schauplatz von „Oddworld: Abe's Odyssey“. Mudokon Abe, der sympathische grüne Held im Lendenschurz, muß verhindern, daß seine Artgenossen durch den Fleischwolf gedreht und zu Delikatessen verarbeitet werden. Das Adventure bietet verschiedene Spielcharaktere, die sich unterhalten können, ihren Gefühlen Ausdruck verleihen und sogar ganz natürlichen Bedürfnissen nachzugehen scheinen. Die Special-Effect-Crew von Oddworld Inhabitants, altgediente Hol-

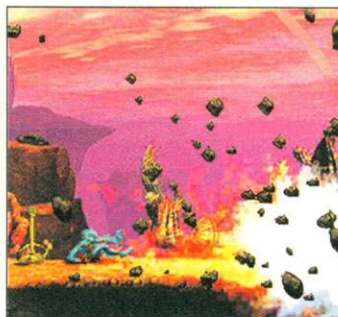
lywood-Veteranen, haben dafür gesorgt, daß Abe kinoreif in Erscheinung tritt. Das Spiel erscheint Ende dieses Jahres für den PC, PlayStation-Besitzern ist es bereits seit Ende September zugänglich.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.gtinteractive.com>
GT Interactive
Warburgstr. 35, 20 354 Hamburg
Tel. 040/ 41 32 77 99



Schräge Charaktere in „Abe's Odyssey“



Explosionen erschweren die Mission

Mac-Klassiker besiedelt PC

„Pax Imperia“ (THQ)

„Pax Imperia“, ursprünglich für den Macintosh entwickelt, wurde bereits 1993 vom US-Magazin „MacWorlds“ mit dem Prädikat „Strategiespiel des Jahres“ bedacht. THQ präsentiert nun ab November die aktualisierte PC-Fassung mit einer Fülle neuer Features. Der Spieler beamt sich in eine Zeit in-

tergalaktischer Auseinandersetzungen. Um sich als mächtigster Herrscher zu behaupten, gilt es, sich bei der Besiedelung von Planeten, in gigantischen Weltraumschlachten und bei der Entwicklung neuer Technologien durchzusetzen. Dieses Echtzeit-Strategiespiel wird in Deutschland von Bomico vertrieben.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.bomico.de>
Bomico, Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel. 0 61 07/ 93 01 00



Den Mac-Klassiker gibt's jetzt als PC-Version

Segeln und siedeln

„Anno 1602“ (Sunflowers)

Im Aufbau-Strategie-Spiel „Anno 1602“ kommandiert der Spieler eines jener imposanten Segelschiffe, die seinerzeit die Weltmeere beherrschten. Unterwegs mit versierten Seeleuten und Baumaterial, wird eine Insel aufgespürt und besiedelt. Beim Aufbau der Siedlungen stehen 70 verschiedene Häusertypen und 30 Berufsgruppen zur Auswahl. Über alldem sollte der Gründervater keinesfalls Angriffe plündernder Piraten außer acht lassen. Das Spiel ist ab November im Handel.



Wirtschaft und Strategie sind nur zwei Elemente in „Anno 1602“

WEITERE INFORMATIONEN:

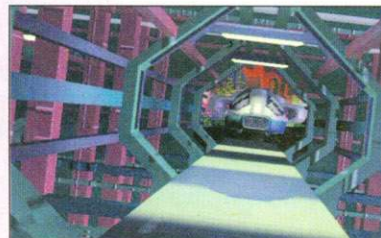
Sunflowers
Birkenwaldstr. 38, 63179 Obertshausen
Tel. 0 61 04/9 81 50



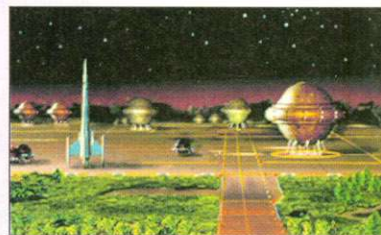
Die Heimatstadt begrüßt den Heimkehrer

Perry Rhodan erforscht den Computer „Operation Eastside“ (Bomico)

Romanheld Perry Rhodan avanciert vom Romanheld zur interaktiven PC-Prominenz. „Operation Eastside“ spielt im Jahr 2326. Weite Teile der Galaxis sind von Menschen besiedelt. Unerforscht blieb bislang die Eastside. Dieses Gebiet muß erkundet und industriell besiedelt werden, wobei es unterschiedliche Lebensbedingungen und Produktionsmöglichkeiten zu berücksichtigen gilt. Der Spieler kann ferner Raumschiffe konstruieren und individuell ausrüsten. Brisanter Weltraumkämpfe dürfen bei diesem Strategiespiel ebenso wenig fehlen.



Perry Rhodan streift durch ferne Galaxien



Erkunden und Besiedeln: So lautet der Auftrag

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.bomico.de>
Bomico, Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel. 0 61 07/ 93 01 00



Eine Skyline im Jahre 2326

Felix jagt die fiese Null *Felix und die Rache der Null“ (Sunflowers)*

Titelheld Felix, ein Menschenkind, lebt seit frühester Kindheit im Dorf der Knubbelmännle, im Matheland. Eines Nachts findet er ein Schriftstück und erfährt, daß er ein Findelkind ist. Der kleine Kerl bricht auf, um das Rätsel seiner Herkunft zu lösen. Versehentlich befreit er unterwegs jedoch die „echt fiese Null“ und ihre Anhänger aus der vierten Dimension. Diese haben nur ein Ziel: das Matheland ins Chaos zu stürzen. Bei der Verhinderung dieses Vorhabens helfen Felix Zauberkräfte, die er durch das Lösen von Rechenaufgaben erwirbt. „Felix und die Rache der Null“ ist eine Kombination aus Rollenspiel und Matheübungsprogramm für Kinder zwischen 10 und 12 Jahren. Es wird Anfang 1998 erscheinen.



Der kleine Felix wächst im Matheland auf

WEITERE INFORMATIONEN:

Sunflowers
Birkenwaldstr. 38, 63179 Obertshausen
Tel. 0 61 04/9 81 50



Felix ist der „echt fiesen Null“ auf der Spur



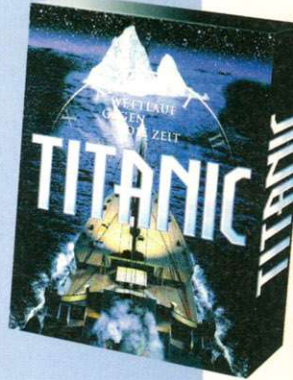
Zwei Stunden bleiben dem Spieler bis zur Katastrophe

Titanic-„Fans“ können sich freuen:
Im Januar folgt der Film

Wettlauf gegen die Zeit *„Titanic“ (Bomico)*

In diesem Grafik-Adventure schlüpft der Spieler in die Rolle eines Londoner Geheimagenten, der zurück in die Zeit reist: ins Jahr 1912. Sein Auftrag führt ihn an Bord der „Titanic“. Knapp zwei Stunden stehen ihm nur zur Verfügung, um die Passagiere auszuspiionieren und seine geheimnisvolle Mission

zu erfüllen, bevor der Ozeanriesen in den eisigen Fluten versinkt. „Fans“ (!) können sich übrigens auf den Titanic-Film freuen, der im Januar in die Kinos kommen wird.



WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.bomico.de>
Bomico, Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel. 0 61 07/ 93 01 00

Mystery, zum ersten *„Obsidian“ (Segasoft)*

Spätestens seit dem Riesenerfolg der „Akte X“-Serie ist Mystery „in“. Der Segasoft-Titel „Obsidian“ schwimmt schamlos auf dieser Welle. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Wissenschaftlerin Lilah, die auf der Suche nach ihrem verschwundenen Mann Max auf einen schnell wachsenden Obsidian stößt, der das Tor zu fünf verschiedenen surrealen Welten darstellt. Allgemeingültige physikalische Gesetzmäßigkeiten können

fortan über Bord geworfen werden; Rätsel sind nicht nur logisch, sondern auch intuitiv anzugehen. „Obsidian“ entstammt der „ProSieben Mystery“-Reihe.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.bomico.de>
Bomico, Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel. 0 61 07/ 93 01 00

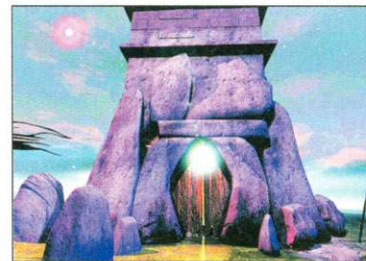


„Obsidian“ schwimmt auf der Mystery-Welle



Die Suche nach Max führt Lilah durch seltsame Welten

Mystery, zum zweiten *„Der vergessene Gott“ (Bomico)*



Was verbirgt sich hinter dieser Tür?

Ebenfalls in der „ProSieben Mystery“-Reihe erscheint „Der vergessene Gott“. In diesem Adventure dreht sich alles um „die andere Seite der Menschheitsgeschichte“. Die gesamte menschliche Entwicklung wurde demnach von den „Greys“ beeinflusst. Die außerirdischen

Annalen berichten, daß die Besucher vom fernen Planeten Sirius in grauer Vorzeit auf der Erde gelandet seien, dort eine Stadt errichtet und sich schon bald in zwei rivalisierende Fraktionen gespalten hätten. Sei es die Arche Noah, der Heilige Gral oder auch „Independence Day“ (der Film!), man darf sicher sein, daß die Aliens ihre Finger im Spiel hatten.

Auf der Suche nach der ultimativen Wahrheit reist der Spieler durch vier Welten, miteinander verbunden durch Legenden und historische Ereignisse. Dabei hat er unter anderem die Ehre, Einstein, Newton oder Leonardo da Vinci kennenzulernen.



„Der vergessene Gott“ ergänzt die „ProSieben Mystery“-Reihe

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.bomico.de>
Bomico, Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel. 0 61 07/ 93 01 00

Die Würmer sind zurück

„Worms“ (Micro Pose)

Die preisgekrönten Würmer wuseln pünktlich zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt. So niedlich die Grafiken in „Worms 2“ auch sind, friedlich oder gar besinnlich geht es auf dem Bildschirm natürlich keinesfalls zu. Mit über 60 verschiedenen Waffen ziehen die Wirbellosen gegeneinander in den Krieg. Rund vier Millionen Levels sollten eigentlich reichen, um dem Spieler für eine Weile die Gelassenheit zu nehmen. Die CD enthält jedoch einen Level-Editor sowie einen Charakter-Editor, mit welchem sich eigene „Worms“-Teams erschaffen lassen. Das Spiel ist sowohl im Internet als auch im lokalen Netzwerk spielbar. Ergänzend erscheint eine Audio-CD mit überarbeiteten Titeln aus dem Spiel und Stücken aus der Vorgängerversion.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.microprose.com>
MicroProse, Bartholomäusweg 31,
33334 Gütersloh,
Tel. 0 52 41/9 46 40



„Worms 2“ ermöglicht wütende Online-Schlachten



Futuristische Landschaften im Hintergrund der Wurm-Gemetzel

Kampfroboter in Echtzeit-Gefechten

„7th Legion“ (Micro Pose)

In diesem Echtzeit-Strategiespiel tobt wieder einmal ein schrecklicher Krieg in einer Welt in ferner Zukunft. Aufgabe des Spielers ist es, mittels mächtiger Armeen und zerstörerischer Waffensysteme inklusive gigantischer Kampfroboter, für Ordnung zu sorgen. Die mehr als 40 Levels enthalten Features wie ein auf Erfahrungswerten basierendes Bewertungssystem, zeitlich begrenzte Teilmissionen und 15 unvorhersehbar auftauchende Aktions-Ereigniskarten.

Der Titel unterstützt Intels MMX-Technologie. Auf MMX-Rechnern soll das Spiel bis zu 20 Prozent schneller laufen.



Gigantische Kampfroboter unterstützen den Spieler

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.microprose.com>
MicroProse
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh
Tel. 0 52 41/9 46 40

Macht oder Reichtum – das ist hier die Frage

„Herrscher der Meere“ (Attic)

In der Epoche der großen Seefahrer und Entdecker gilt es, die Interessen eines europäischen Landes verantwortungsbewusst zu vertreten. Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, zwischen einer Erweiterung des Machtbereichs und einer Vergrößerung des Reichtums zu wählen. Piraten sorgen dafür, daß der geschulte Strategie regelmäßig aus dem Konzept gebracht wird. Orientieren darf man sich an originalgetreu nachgebildeten See- und Landkarten.

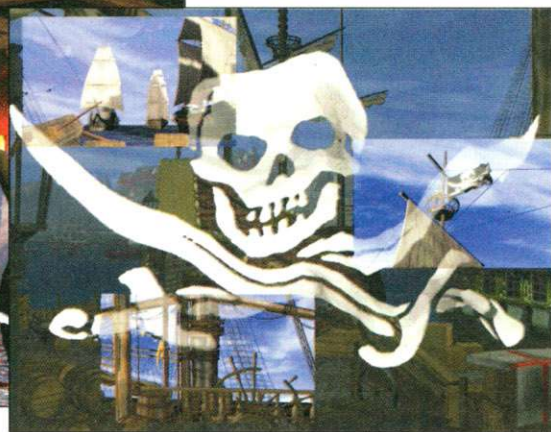
WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.attic.de>
Attic, Sigmaringer Straße 84
72458 Albstadt
Tel. 0 74 31/5 43 05



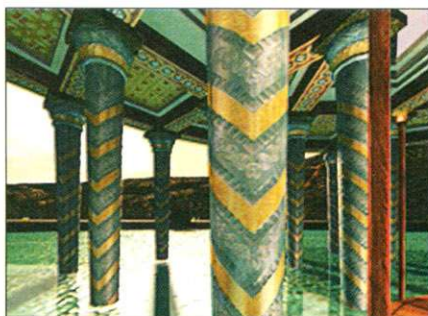
Findet sich in diesem Wrack ein Schatz?

Piraten - die Schrecken der Meere



Agent auf Zeitreise „The Journeyman Projekt 3: Legacy of Time“ (Red Orb Entertainment)

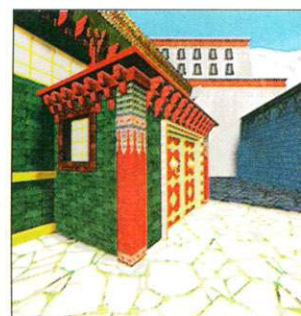
Schauplatz dieses Adventures sind auch im dritten Teil Orte in allen Epochen. In der Rolle des nun bereits vertrauten Helden Gage Blackwood aus der Zeitsicherheitsagentur (TSA) stößt der Spieler bei Ermittlungen auf die Nachricht eines Agenten, dessen Spur er nun verfolgt. Es gilt, eine Reihe von Rätseln zu lösen und ein verwirrendes Puzzle-Netz zu entwirren, um den Fortbestand der Menschheit zu garantieren. Eine Kenntnis des Vorgängerspiels ist nicht erforderlich.



Agent Gage Blackwood erkundet verschiedene Locations

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.redorb.com>
Broderbund
Allen House, Station Road, Egham,
Surrey, TW20 9NT, England
Tel. 00 44/17 84/48 69 16



„Legacy of Time“ ist die Fortsetzung der Journeyman-Reihe

Mit den Gen-Basteleien zum Erfolg

„Warbreeds“ (Red Orb Entertainment)

Die Yedda-Zivilisation ist von der Ausrottung bedroht. Verantwortlich für die Misere sind, ganz zeitgemäß, außer Kontrolle geratene genetische Experimente. In grauer Vorzeit wurden dadurch Kreaturen geschaffen, die schon bald die Yedda versklavten. Auch die Wesen, die man zur Beseitigung dieser Mißgeburten ins Leben rief, wandten sich gegen ihre Schöpfer. Mit einer dieser drei Parteien versucht der Spieler, die Weltherrschaft zu erringen. Zur Erschaffung neuer Kämpfer kann

dabei auf das Genmaterial der ausgeschalteten Gegner zurückgegriffen werden. Das Echtzeit-Strategiespiel kommt im Frühjahr auf den Markt.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.redorb.com>
Broderbund
Allen House, Station Road, Egham,
Surrey, TW20 9NT, England
Tel. 00 44/17 84/48 69 16



Strategisches Geschick
ist gefragt

Das Aussterben der Yedda-
Zivilisation - nur der Spieler
kann es verhindern

He's a Pinball Wizard ...

„Electronic Pinball“ (21st Century Entertainment)



Flipper-Spezialist 21st Century verquickt hier die eigentümliche Atmosphäre einer Flipperhalle mit dem digitalen Zauber der Computer-Simulation. Vier neue Tische mit den Titeln „PC Pro“, „Safe Cracker“, „Globe Trotter“ sowie „Speed Freak“ und viele Bonus-Games fordern den Spieler heraus. Die authentisch gestalteten und animierten Tische, ein realistischer Kugellauf und jene unverwechselbare Klangkulisse versprechen den originalen Flipperspaß

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.21stcent.com>
21st Century Entertainment
Westbrook Street, Blewbury
Oxfordshire, OX11 9QB, England
Tel. 00 44/12 35/85 15 52



Rasante Rasereien

„F1 Racing Team Simulation“ (Ubi Soft)

Dieses Rennen entwickelte Ubi Soft in Kooperation mit Renault. Nerven und Fahrkünste sind beim Bewältigen der Originalstrecken der Formel 1 erforderlich. Der Spieler kann mit diversen Tuningoptionen und Einstellungen die Fahrzeuge individuell dem Parcours und den äußeren Bedingungen anpassen. Diese Optionen sind identisch mit denen der Original-Fahrzeuge. „F1 Racing Simulation“ hat die offizielle Lizenz der FIA. Die Tester im Fahrerlager von Williams Renault sollen von dem Spiel begeistert gewesen sein.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.ubisoft.com>
Ubi Soft
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf
Tel. 02 11/33 80 00



Der Spieler startet mit Original-
Formel-1-Flitzern

Abenteuer unter Wasser

„Sub Culture“ (Ubi Soft)

„Sub Culture“ bietet eine Expedition durch eine atemberaubende 3D-Unterwasserwelt. Unterwegs in geheimer Mission, muß man versuchen, mit Diplomatie, Handelsgeschick und waghalsigen Manövern die von mächtigen Göttern bedrohte Seewelt zu retten. Dabei hilft ein wendiges U-Boot, das für die tödlichen Gefahren aufgerüstet wird. Es gilt unter anderem, sich mit gerissenen Händlern, plündernden Piraten und Stammesfeinden auseinanderzusetzen. Die geheimnisvolle Sub Culture erschließt sich dem PC-Spieler ab November.

Haie und weitere Meeresbewohner
kreuzen den Weg des Spielers



„Sub Culture“ bietet atemberaubende Grafiken



Der Spieler erkundet Unter-
wassersiedlungen



WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.ubisoft.com>
Ubi Soft
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf
Tel. 02 11/33 80 00

Demos, Patches, Updates, Tools

Auf unserer Cover-CD finden Sie alles, was das Spielerherz begehrt. Sie ist randvoll mit den neuesten Leckerbissen softwaretechnischer Errungenschaften, somit finden Sie mit Sicherheit das eine oder andere Programm, das Ihnen viel Freude bereiten wird.

Der Inhalt

Alexander der Große (Patch)
Earth 2140
Exhumed
Have a N.I.C.E. Day Track-Pack
und Bonus-Track
iF22
Mass Destruction
Panzer General IIID
Swing
The Curse Of Monkey Island
Zork Der Großinquisitor

Installation

Alle hier beschriebenen Programme finden Sie im Verzeichnis „\DEMOS“ der Cover-CD.

Die Angaben zur Installation der Programme beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Werden die einzelnen Laufwerke bei Ihnen unter einem anderen Laufwerksbuchstaben geführt, ersetzen Sie diesen bitte durch Ihren eigenen. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk

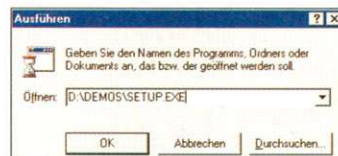
Windows 95

Die Installation der Demos unter Windows 95 erfolgt am einfachsten über das Menü „START/AUSFÜHREN“.

Im Fenster „Ausführen“ brauchen Sie nur den exakten Pfad und den Namen des Installationsprogramms anzugeben, den Sie unter „Installation“ im Steckbrief finden.



Tragen Sie hier den Pfad und die Bezeichnung des Installationsprogrammes ein, und klicken Sie auf „OK“.



MS-DOS

Leider gestaltet sich die Installation unter MS-DOS weniger komfortabel. Gelegentlich läßt sich ein Spiel direkt von der CD starten, und manchmal muß es auf die Festplatte kopiert werden. Im Abschnitt „Installation“ des jeweiligen Steckbriefs finden Sie eine (oder mehrere) Beispielzeile(n), die Sie in der Eingabeaufforderung eingeben müssen. Beachten Sie, daß die Laufwerksbuchstaben Ihrem System angepaßt werden müssen!

Steckbriefe

Alexander der Große

Patch zu „Alexander der Große“, der einige Ungereimtheiten in der deutschen Version beseitigt.

Hersteller, Vertrieb: Interactive Magic
Genre: Strategie

Typ: Patch für die deutsche Version von „Alexander der Große“

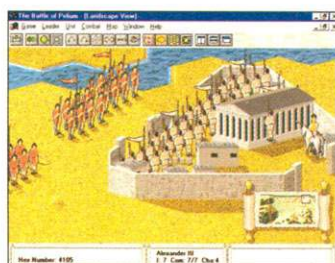
Betriebssystem: Windows 95

DirectX: Version 3

Installation: D:\ALEXTAC\SETUP.EXE

Programmstart: Wie gewohnt „Alexander der Große“ starten

Benötigter Festplattenspeicher: -



Earth 2140

Demo zum Echtzeit-Strategie-Hit von Topware.

Hersteller, Vertrieb: Topware
Genre: Echtzeit-Strategie



Typ: Spielbares Demo
Betriebssystem: MS-DOS

Installation: D:\DEMOS\EARTH\DEUTSCH.EXE (für deutsche Version)
Legen Sie ein beliebiges Verzeichnis auf Ihrer Festplatte an, kopieren Sie die Datei „DEUTSCH.EXE“ dort hinein, und starten Sie das Programm.
Die selbstentpackende Datei legt weitere Unterverzeichnisse an.

Beispiel:
MD C:\EARTH
COPY D:\DEMOS\EARTH\DEUTSCH.EXE C:\EARTH

Programmstart: EARTH
Benötigter Festplattenspeicher: 73 MB

Exhumed

3D-Shooter im überholten „Doom“-Ambiente.

Hersteller, Vertrieb: BMG
Genre: Doom-Variante

Typ: Spielbares Demo
Betriebssystem: MS-DOS

Installation: Nicht notwendig; kann direkt von CD-ROM gestartet werden.
Dennoch empfiehlt es sich, das Demo auf die Festplatte zu kopieren, damit Sie Ihre Soundkarte im Setup einstellen können.

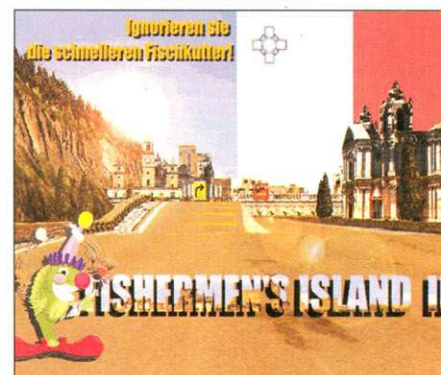
Beispiel:
MD C:\EXHUMED
COPY D:\DEMOS\EXHUMED*. C:\EXHUMEDATTRIB -R C:\EXHUMED*.*

Programmstart: EX

Benötigter Festplattenspeicher: 0, 17 MB (bei Festplatteninstallation)

Have a N.I.C.E. Day! - Track Pack

Bonus-Track für N.I.C.E.-Piloten.



Hersteller, Vertrieb: Magic Bytes
Genre: Action-Rennsimulation
Typ: Bonus-Track für N.I.C.E.
Betriebssystem: Windows 95
DirectX: Version 3

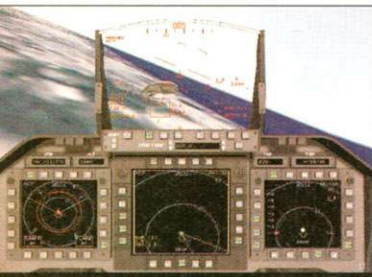
Installation:
 D:\DEMOS\NICETP\INSTALL.EXE

Programmstart: Wie gewohnt „Have a N.I.C.E. Day Track Pack“ oder N.I.C.E. all in 1 starten.

Benötigter Festplattenspeicher: -

IF 22-Raptor

F-22-Simulation mit faszinierendem „Demon 1-Engine“.



Hersteller, Vertrieb: Interactiv Magic
Genre: Flugsimulation
Typ: Spielbares Demo
Betriebssystem: Windows 95
DirectX: Version 3
Installation: D:\DEMOS\IF22\SETUP.EXE
Programmstart: Menü
Benötigter Festplattenspeicher: 68 MB

Mass Destruction

Kurzweiliges Ballerspiel für alle Freunde gepanzerter Kampfeinheiten.

Hersteller, Vertrieb: BMG
Genre: Isometrisches Panzer Shoot'm Up
Typ: Spielbares Demo
Betriebssystem: MS-DOS
Installation:
 D:\DEMOS\MASSDEST\INSTALL.EXE
Programmstart: MASSD
Benötigter Festplattenspeicher: 12 MB



Panzer General IIID

Isometrischer „Panzer General“-Nachfolger von SSI.

Hersteller, Vertrieb: Mindscape
Genre: Rundenbasierendes Strategiespiel
Typ: Spielbares Demo
Betriebssystem: Windows 96
DirectX: Version 3.0
Installation: D:\DEMOS\PG3D\SETUP.EXE
Programmstart: Menü
Benötigter Festplattenspeicher: 21 MB

Swing

Nette „Tetris“-Tüftel-Variante.

Hersteller, Vertrieb: Software 2000
Genre: Tetris-Variante
Typ: Spielbares Demo
Betriebssystem: Windows 95
DirectX: nein
Installation: D:\DEMOS\SWING\INST-GER\SETUP.EXE
Programmstart: Menü
Benötigter Festplattenspeicher: 14 MB



The Curse Of Monkey Island

Langersehnter dritter Teil der „Monkey-Island“-Story.



Hersteller, Vertrieb: Funsoft
Genre: Adventure
Typ: Spielbares Demo
Betriebssystem: Windows 95
DirectX: Version 3.0

Installation: D:\DEMOS\MONKEY3\CURSE.EXE
 „Monkey Island 3“ läßt sich direkt von der CD-ROM aus starten, braucht also nicht installiert zu werden. Lediglich DirectX müßte gegebenenfalls installiert werden.

Programmstart:

D:\DEMOS\MONKEY3\CURSE.EXE
Benötigter Festplattenspeicher: -

Zork - Der Großinquisitor

Atmosphärisches Grafik-Adventure, das Auge und Lachsmuskeln erfreut.

Hersteller, Vertrieb: Activision
Genre: Adventure
Typ: Spielbares Demo
Betriebssystem: Windows 95
DirectX: Version 3.0
Installation:
 D:\DEMOS\ZORKGI\SETUP.EXE
Programmstart: Menü
Benötigter Festplattenspeicher: 4 MB



Earth 2140

Es geht um den ewigen Traum der großen Heerführer: die Weltherrschaft. Earth 2140 erlaubt Möchtegern-Diktatoren, sich dieser größten aller Herausforderungen zu stellen. Ein Arsenal an diabolischen Waffen steht dem Spieler zur Verfügung, sei es als Feldheer der Eurasischen Dynastie oder als wichtigster Offizier der gegnerischen UCS. In jedem Fall ist selbstverständlich außergewöhnliches strategisches Geschick gefragt. Dieser Leitfaden vermag einiges zum Gelingen des Unterfangens beizutragen.

Die wichtigsten Einheiten beider Seiten



Die MCU

Aus dieser Einheit entstehen die verschiedenen Gebäude. Sie ist schwer gepanzert und kann über einen längeren Zeitraum dem gegnerischen Feuer standhalten.



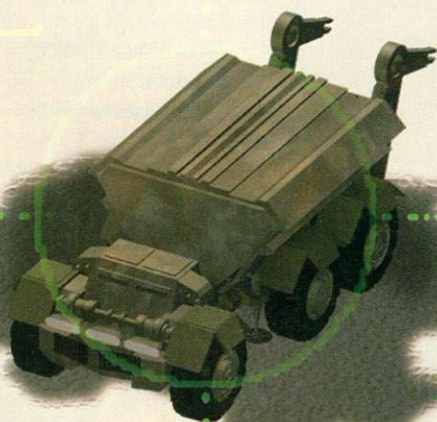
HCU-M

Mit ihm kann man beschädigte Fahrzeuge reparieren. Für die Eurasische Dynastie ist er lediglich in Mission 9 unerlässlich.



Miner

Dient zum Verlegen und Entschärfen von Minen. Kann auch Mauern bauen.



Der Bantha

Mit dem Bantha werden die Rohstoffe zur Raffinerie transportiert.



ST01B

Sobald wie möglich sollten die Banthas durch Heavy Lifters ersetzt werden. Das Kapital fließt dann wesentlich schneller.



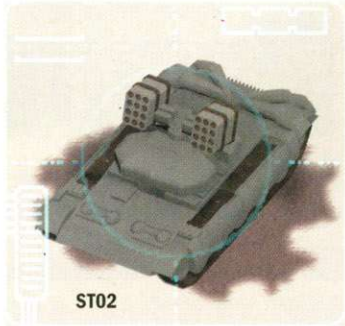
Heavy Lifter



HAT

Mit dem Hat ist es möglich, Androiden schnell und sicher über größere Entfernungen zu transportieren.

Spezifische Einheiten der Eurasischen Dynastie (ED)



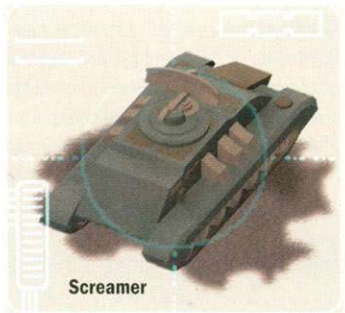
ST02

Die erste raketenwerfende Einheit der ED. Sehr effektiv im Einsatz gegen Luftangriffe und Infanterie.



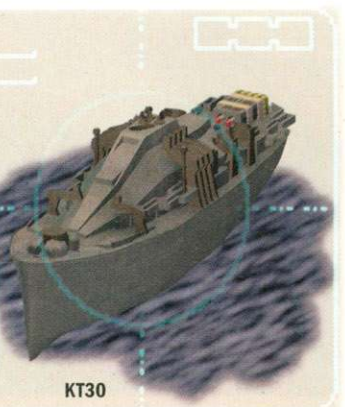
HT33R

Ausgestattet mit schweren Raketen, bewährt sich diese Kampfmaschine bei Einsätzen gegen Luftziele und Gebäude.

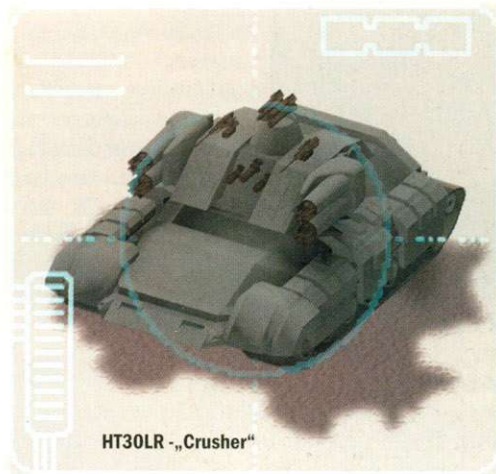


Screamer

Er dient zum Enttarnen der gegnerischen UCS-Truppen.



KT30



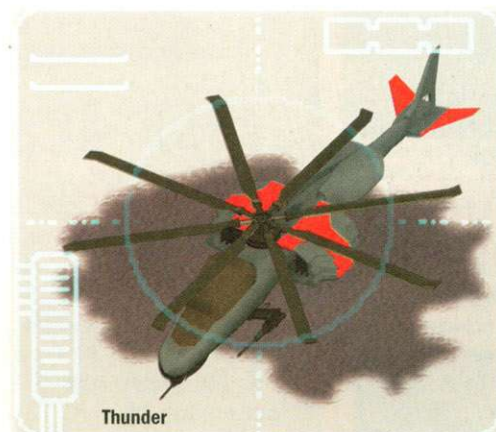
HT30LR „Crusher“

Dieser Panzer ist zwar sehr teuer, dafür aber ungemein zerstörungswütig. Die einzig wirksame Waffe gegen die Spiders der UCS.



HT34J

Mit diesem Panzerfahrzeug können gegnerische Einheiten stillgelegt werden, um daraufhin wiederum mit dem HCU-M umprogrammiert zu werden. Ein schwieriges, aber lohnendes Unterfangen.

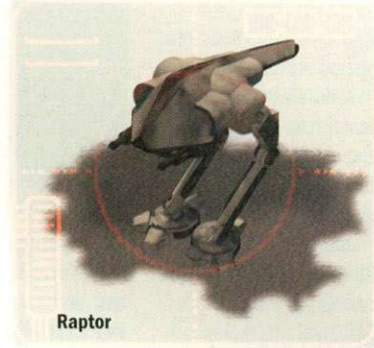


Thunder

Der Thunder-Helikopter eignet sich hervorragend zum Zerstören gegnerischer Kraftwerke, elementare Angriffsziele.

Ein starker Zerstörer. Bewährt sich auch beim Angriff auf Landziele.

Spezifische Einheiten der United Civilized States (UCS)



Raptor

Der Raptor ist gegen das Fußvolk einzusetzen.



Tiger HellMaker

Der Tiger HellMaker ist in höheren Levels aufgrund seiner schlechten Bewaffnung nicht zu gebrauchen.



Tiger Assault

Mit seinen Raketen ist er eine ideale Verteidigungswaffe gegen Luftangriffe.



Spider 2

Die schwerste und mächtigste Waffe der UCS. Ein paar davon sind in der Lage, ganze ED-Armeen zu vernichten.



Spider

Der Spider ist unheimlich stark bewaffnet – ein Allrounder.

Die Missionen der ED

Mission 1

Die erste Europa-Mission ist demütigend einfach. Der Spieler soll ein vor dem Feind zu bewahrendes BTTI-Aufklärungsfahrzeug samt wertvoller Besatzung finden. Dafür stehen ihm einige A01-Androiden und ein TUR-Truppentransporter zur Verfügung.

Die Androiden dürfen ignoriert werden. Man nehme den Transporter und fahre unbeirrt in südliche Richtung. Die Infanterie des

Allgemeine Tips

Zu Beginn eines jeden Levels sollte man R drücken. Daraufhin bekommt man einige Einheiten zur Unterstützung. Hin und wieder erfolgt auch ein Bombenangriff auf die gegnerischen Einheiten.

Angriffe sollten mit größeren Verbänden geführt werden. Dabei sind alle Einheiten zu markieren und stets auf einen einzelnen Gegner anzusetzen. Ist dieser vernichtet, wird sogleich das nächste Objekt anvisiert.

Sobald sich die Möglichkeit bietet, sollten immer die qualitativ hochwertigsten Einheiten geschaffen werden, natürlich mit einem wachsamen Auge über den Finanzen. Das Sparen am falschen Ende rächt sich in den höheren Levels.

Der Rubel muß rollen, die Versorgung mit Rohstoffen garantiert sein. Stehen Heavy Lifters zur Verfügung, sollte geprüft werden, ob sich mit deren Hilfe Rohstoffe aus den gegnerischen Minen stehlen lassen. Diese dürfen niemals vernichtet werden; lediglich die Raffinerien sollen in Flammen aufgehen.

Wird ein gegnerischer Stützpunkt angegriffen, gilt es, als erstes Kraftwerke und Hauptgebäude zu zerstören.

Wenn die Möglichkeit besteht, sollten gegnerische Gebäude eingenommen und nicht zerstört werden.

Mit Hilfe von Hubschraubern läßt sich das gesamte Gebiet erkunden.

Sollte eine Mission nicht enden wollen, sind alle Truppen zu markieren und einem offensiven General unterzuordnen. Übriggebliebene Feinde können nun aufgespürt und eliminiert werden.

Wird ein Stützpunkt errichtet, beginnt man mit dem Kraftwerk. Es folgen Forschungszentrum, Mine, Raffinerie, Banthas, Fahrzeugfabrik und eventuell ein Flugsteuerungszentrum.



Das BTTI-Fahrzeug ist gefunden

Gegners ist nicht in der Lage, ihm Schaden zuzufügen und wird deshalb mit Nichtachtung gestraft bzw. hemmungslos überrollt. Kurz vor Erreichen des unteren Bildrandes ist eine leichte Richtungsänderung nach Osten erforderlich. Schon stößt man auf das BTTI-Gefährt, und das Missionsziel ist erfüllt.

Mission 2

Es wird eine Idee anspruchsvoller. Um das Missionsziel zu erfüllen, muß eine Basis errichtet werden. Diverse Androiden und Panzer stehen zur Verfügung. Das Hauptgebäude benötigt natürlich Platz; da aber das Gelände sehr zerklüftet ist, muß erst geduldig nach dem idealen Standort gesucht werden.

Um die gegnerischen Angriffe kümmert man sich nicht großartig, die erledigen sich von selbst. Am besten, der Spieler zieht mit der Maus und gedrückter Taste über alle Truppen und schickt sie dann in Richtung Norden. Kurz vor dem Ende der Karte sollte er nach Westen schwenken. Dort findet sich der benötigte Platz, und die Mission ist erledigt.



Der Angriff kommt zu spät

Mission 3

Diese Mission erscheint schon etwas unfair, da man nur über ein unzureichendes Truppenkontingent und wenig Geld verfügt. Und dennoch gilt es, den Gegner vollends zu eliminieren.

Anfangs müssen Panzer und A02-Androiden an den östlichen Rand des Sichtfeldes bewegt werden. Die Androiden sollten in Sicherheit gebracht werden, sie werden noch gebraucht. Im Osten erfolgen Angriffe, normalerweise kein Problem. Im Hauptgebäude soll eine Raffinerie produziert und südlich

der vorhandenen Mine in Betrieb genommen werden. Man darf nicht vergessen, Banthas fahren zu lassen! Östlich der anderen Gebäude ist ein Forschungszentrum zu errichten. Dieses ist durch die restlichen Truppen zu sichern. Sobald es die Finanzkraft zuläßt, baut man ein Stückchen östlich vom Forschungszentrum eine Fahrzeugfabrik, in der ST01B-Panzer produziert werden.

Sind nun sechs Panzer vorhanden, kann ein erster Angriff gewagt werden. Die Kampfmaschinen werden mittels Strg und 1 zu einer Gruppe zusammengefaßt und in südöstliche Richtung geschickt. Die ersten Gegner offenbaren sich in der Sandgrube. Nach jedem Gefecht müssen neue Panzer nachgeschickt werden. Weiter geht es nach Südwesten; die Gefechte werden heftiger. UCS-Raketenwerfer entpuppen sich als gefährlichster Gegner und sind somit sofort anzugrei-



Aller Anfang ist schwer

fen. Weiter im Südwesten befinden sich Verteidigungstürme und Gebäude des Feindes. Sofern immer fleißig Panzer nachrücken, können diese vernichtet werden, und die Mission ist beendet.

Mission 4

Als erstes müssen flugs die beiden Nuklearwissenschaftler in der südöstlichen Ecke des Bildschirms in den dortigen Schutzbunker gebracht werden. Sollten die Herrschaften nicht gerettet werden können, ist die Mission fehlgeschlagen! Drei Panzer sind sofort gen Osten und dann nach Süden zum Schutzbunker zu schicken. Der Umweg ist nötig, um nicht in unangenehme Gefechte verwickelt zu werden.

Derweil läuft die Panzerproduktion auf Hochtouren. Sobald ein Dutzend zur Verfügung stehen, kann man seine Süd-Offensive beginnen. Der Schutzbunker muß weiter beobachtet werden, da er von feindlichen Angriffen nicht verschont bleibt. Es ist hier immer wieder erforderlich, einige Einheiten



Vernichtung der Türme

nachzusenden. Die platziert man am besten südlich des Bunkers, da der Feind diesen zuerst unter Beschuß nimmt. Die eigene Offensive sollte schließlich mächtig genug sein, um den gegnerischen Truppen und Gebäuden im Südwesten ein Ende zu setzen.

Mission 5

Diese Mission erfordert viel Geduld, da die UCS-Streitkräfte stark sind. Als erstes ist

der Feind auf dem Festland zu besiegen. Dazu bewegt man seine Truppen ein Stück nach Osten, dann weiter nach Süden. Die ersten Gegner erscheinen und müssen eliminiert werden. Jetzt schickt man eine Mine und eine Raffinerie auf den gleichen Weg. Südlich des Berghanges befindet sich ein großes Rohstoffvorkommen.

Nachdem Mine und Raffinerie platziert sind, baut man eine Fahrzeugfabrik, ein Forschungszentrum und ein Bio-Center. Einige Panzer sind an der Küste zu stationieren, um dazwischen einen Hafen errichten zu können. Die gepanzerten Schutzengel kümmern sich um angreifende U-Boote.

Jetzt ist es Zeit, möglichst viele WTRU-Boote und Panzer zu produzieren. Stehen jeweils 15 zur Verfügung, werden die Kampfmaschinen mittels der Boote zum Ostrand der Insel transportiert. Der Feind ist dort stark vertreten. Mit einem Druck auf die R-Taste läßt sich allerdings ein Nuklear-Angriff anfordern! Die Truppen sollten dann schnell landen und vorrücken. Circa 10 Panzer müs-



Invasion der Insel

sen auf dem Festland bleiben, da dort überraschend ein feindlicher Angriff erfolgt.

Nach ungefähr 10 Angriffen dürfte die Insel eingenommen und die Mission erledigt sein. Es geht weiter nach Skandinavien!

Mission 6

In dieser Mission gilt es, einen Hafen zu übernehmen und die Insel vom Feind zu bereinigen. Sofort müssen Panzer am Zugang zur Anhöhe und weitere zwei bei der Mine stationiert werden, da beide Ziele vom Feind anvisiert werden. Wenn möglich, sollten HT30LR-Panzer gebaut werden. Mit sechs, besser sieben dieser Prachtexemplare greift man nun den UCS-Stützpunkt an. Dieser befindet sich in westlicher Richtung, und es erfordert einiges an Geduld und an nachrückenden Panzern, um ihn zu knacken. Die Gebäude, insbesondere die Mine, sollten besetzt werden. Drei bis vier Panzer sind dort zurückzulassen, um einem weiteren Überraschungsangriff standhalten zu können.

Um sich gegen eine sofort erfolgende massive U-Boot-Angriffe wehren zu können, müssen raketenwerfende Einheiten um den Hafen herum postiert werden, noch bevor der Versuch unternommen wird, ihn einzunehmen. Aus dem selben Grund sollten nach der Besetzung Shark-Schnellboote produziert werden. Sind die gegnerischen Vergeltungsschläge überstanden, schickt man fünf Sharks nach Südwesten, um den zweiten Hafen zu vernichten. Schließlich wieder das Übliche: WTRU-Boote und Panzer bauen, gemeinsam zur Insel beordern und den Feind unter tödlichen Beschuss nehmen. Nach einigen Angriffen sollte die Mission erfüllt sein.

Mission 7

Die Zugänge zum Stützpunkt, insbesondere der südliche, müssen sofort verteidigt werden, da die angriffslustige UCS keine Zeit verliert. Ferner soll ein Stützpunkt errichtet



Gleich haben wir's

werden. Dabei ist streng darauf zu achten, daß noch \$ 1.400 im Portemonnaie bleiben. Ist es möglich, HT33R-Panzer zu bauen, fährt man schließlich mit dreien und einigen weiteren Panzern über den oberen Weg in den Nordwesten. Ein Bantha und eine Raffinerie sollten folgen (womit die \$ 1.400 bereits ihre Pflicht getan haben).

Die Verteidigungstürme des Gegners müssen vorsichtig ausgeschaltet werden. Sobald die Minen im äußersten Nordwesten erreicht sind, werden diese besetzt und verteidigt. Östlich wird die Raffinerie errichtet. Von dem verdienten Geld werden Panzer gebaut, die wiederum sofort zur Mine beordert werden. Nun dürfen Forschung und Finanzen ein Flugsteuerungszentrum zulassen. Zuerst übernehmen Heavy-Lifters die Arbeit der Banthas, dann werden Thunder-Helikopter



Thunder in Paradise

geschaffen. Es folgt ein Angriff mit mindestens 10 Helikoptern und einem Dutzend Panzern auf den UCS-Stützpunkt im Südwesten. Ist dieser erledigt, sorgt man für Truppennachschub und schlägt sich wacker in der letzten südwestlichen Zusammenkunft.

müssen reichlich Panzer produziert werden, um der feindlichen Offensive standhalten zu können. Hat man einen Moment Luft, ist es an der Zeit, die Mine westlich des Stützpunktes zu errichten, um seine Finanzen aufbessern zu können.

Sobald wie möglich werden ein Flugsteuerungszentrum errichtet und etwa 20 Helikopter gebaut. Mit letzteren läßt sich der UCS-Stützpunkt im Westen angreifen, zuerst die Verteidigungstürme, dann der Hafen. Mittlerweile dürfte genügend Kapital zum Bau von zehn HT30-Panzern zur Verfügung stehen. Schließlich greift man mit rund 20 Hubschraubern den gegnerischen Stützpunkt im Nordwesten an. Ziel sollte das Kraftwerk sein. Zeitgleich rücken schwere Panzer nach. Der Nachschub an diesen kreichenden und fleuchenden Zerstörern darf nicht abreißen. Nach einiger Zeit sollte der Sektor erfolgreich gesäubert sein.

Mission 8

R-Taste drücken und sofort alle verfügbaren Einheiten zum nördlichen Durchschluß! Mit dieser Maßnahme dürfte den gegneri-

Mission 9

In dieser Mission möchten gegnerische Banthas abgefangen und ein UCS-Stützpunkt zerstört werden. Allerdings ist man lediglich



Aufbau des Stützpunktes

schen Angriffen der Pfiff genommen sein. Jetzt gilt es, den Stützpunkt aufzubauen, erst das Hauptgebäude, dann Kraftwerk, Forschungszentrum und Fahrzeugfabrik. Es

mit 6 Panzern und 3 Reparaturfahrzeugen ausgerüstet.

Die gesamten Einheiten werden nach Ost-südost verlegt. Dort befindet sich der Konvoi gegnerischer Banthas, der unbedingt zu vernichten ist, um die UCS daran zu hindern, neue Waffen herzustellen. Erfolg wird bei dieser Aktion erst der zweite oder auch dritte Versuch versprechen.

Jetzt kann der feindliche Stützpunkt im Südwesten anvisiert werden. Die HCU-M sollten etwas hinter den Panzern bleiben, das Vorrücken und Angreifen darf nicht überstürzt vor sich gehen. Wenn der Statusbalken über den Panzern gelb wird, gilt es, sich so-



Das Ende naht



Der Turm schafft es nicht



Wer sucht, der findet



Gleich ist es vollbracht

fort zurückzuziehen, um eine Reparatur zu ermöglichen. Auf diese Weise sollte der Angriff letztendlich ebenfalls erfolgreich sein.

Mission 10

Die letzte Schlacht in Skandinavien: In dieser Mission besitzt die UCS in einem gewaltigen Sektor zwei gut ausgebauten, starken Stützpunkte. Viel Geduld und Kapital ist vonnöten. Zuerst steht der Ausbau der eigenen Stellung an. Ein Kraftwerk muß her, und die Banthas sollen fahren. Im Süden empfiehlt es sich, an einer engen Stelle zwischen Berg und Meer einige verteidigende Panzer zu postieren. Gegen Luftangriffe schützen raketenwerfende Einheiten.

Auf zur Offensive! Den feindlichen Stützpunkt im Süden knackt man am besten mit

einer Kombination aus Zerstörern, stets angeführt von Sharks, und Hubschraubern. Auf dem Seeweg nähert man sich vorsichtig der Halbinsel von Süden her und nimmt das Kraftwerk unter Beschuß. Zeitgleich erfolgt der Luftangriff. Ist das Kraftwerk zerstört, können Panzer auf dem Landweg vorrücken und angreifen. Zwei Miners sollten dabei die Attacke unterstützen. Ist der Widerstand schließlich vollends gebrochen, besetzt man Mine und Raffinerie.

Der Stützpunkt im Südwesten ist nur auf dem Seeweg und durch die Luft erreichbar. Um den Gegner empfindlich schwächen zu können, braucht es zehn Kampfschiffe und etwa 40 aus dem Süden angreifende Helikopter. Dazu sollte man einen Screamer auf ein WTRN-Boot verladen und ebenfalls an die Front senden, um feindliche Einheiten enttarnen zu können. Die Hubschrauber konzentrieren sich auf die Kraftwerke und das Hauptgebäude, die Schiffe wenden sich den Truppen zu. Dabei ist größtmöglicher Abstand zu halten. Nach 10 bis 15 Angriffen sollte Skandinavien dann befreit sein.

Mission 11

In der ersten England-Mission stehen leider nur wenige Einheiten zur Verfügung. Um für Verstärkung sorgen zu können, muß erst eine feindliche Fabrik beschlagnahmt werden. Die R-Taste trägt ebenfalls ihren Teil zum Gelingen dieser Mission bei.

Die Androiden müssen um die Boote herum platziert werden, um die

U-Boot-Attacke abzuwehren. Nach dem Angriff sind erst die wackeren Verteidiger, dann die Fahrzeuge auf die Boote zu verladen. Der Weg führt nach Norden, die Verteidigungstürme im Westen werden gemieden. Gelandet in der Nähe der Rohstoffvorkommen, rücken die Truppen nun rasch nach Norden, zum gegnerischen Stützpunkt, vor.



Der letzte Rest der UCS

Die TUR werden zwischen Kraftwerk und Hauptgebäude entladen, um diese sofort zu besetzen. Die Fahrzeugfabrik muß ebenso eingenommen sowie die im Westen gelegenen Zugänge zur Ebene gesichert werden. Es gilt, ein Forschungszentrum zu errichten. Sobald es möglich ist, Tiger Assaults zu bauen, muß die Produktion laufen. Südlich des Stützpunktes befinden sich genügend Rohstoffe, um die Kriegskassen zu füllen. Wenn dann zehn bis zwölf Assaults zur Verfügung stehen, kann die Offensive beginnen.

Über den nördlichen Weg wird zu einem Stützpunkt im Nordwesten vorgerückt. Der Widerstand der UCS ist beachtlich, und das Vorrücken sollte sehr bedächtig angegangen werden. Der Nachschub an Assaults darf dabei nicht versiegen. Die Verteidigungstürme müssen mit vier bis fünf dieser Bestien gleichzeitig angegriffen werden, bis sie ausgeschaltet sind und der Stützpunkt der UCS damit verloren ist. Sobald die eigenen Truppen im Anschluß daran wieder aktionsbereit sind – etwa 15 Assaults sollten schon dabei

sein –, ist es an der Zeit, einen Vorstoß in das Landesinnere zu wagen und sich der restlichen hier befindlichen feindlichen Truppen anzunehmen. Abschließend können auf Boote verladene Assaults die verbleibenden Verteidigungstürme auf dem Wasser vernichten.

Mission 12

Diese Mission beginnt mit gegnerischen Angriffen aus dem Norden. Der Hauptschlag erfolgt jedoch bald darauf aus dem Osten. Ein Forschungszentrum und eine Fahrzeugfabrik sollten sofort errichtet werden, wobei natürlich auch Banthas in Aktion treten müssen. Der östliche Zugang zum Stützpunkt wird mit schweren Panzern verteidigt.

Nordöstlich der eigenen Stellung befindet sich ein UCS-Stützpunkt, der vorerst ausschließlich aus der Luft anzugreifen ist. Sobald möglich, sollten 15 Thunder-Helikopter das Kraftwerk und das Hauptgebäude angreifen. Im Anschluß an diesen Auftrag können sie dann gleich weiter nach Norden ziehen, um die dort befindlichen Zivilgebäude zu zerstören. Hier betreibt der Gegner nämlich geheime Forschungen. Weiterhin begeben sich zehn bis fünfzehn Panzer der HT33-Klasse zum bereits attackierten Stützpunkt, um sich um die verbliebenen Einheiten



Noch ein Stützpunkt



In der Zange



und vollends zu zerstören. Mit den siegreichen Donnervögeln, samt mindestens 15 Geschwistern, zieht die luftige Front nach Süden. Ist der Kartenrand erreicht, erfolgt eine Kursänderung nach Westen, zum dortigen feindlichen Hauptgebäude. Mit der Vernichtung desselben ist auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

Da müssen wir durch

ten und Gebäude zu kümmern. In der oberen rechten Ecke der Karte befindet sich noch ein gegnerischer Stützpunkt. Um diesen kümmern sich, nach bewährtem Schema, erst die Thunders, dann die Panzer. Schließlich können die Donnervögel einem offensiven General unterstellt werden und dann selbstständig die übrigen versprengten Einheiten eliminieren.

Mission 13

Es wird knifflig. Lediglich 30.000 Geldeinheiten stehen bei dieser Mission zur Verfügung, und der eigene Stützpunkt steht dabei ständig unter Beschuß. Es sollte also flugs ein wenig Verstärkung mit Hilfe der R-Taste angefordert werden. Es ist absolut essentiell, daß Fahrzeugfabrik, Forschungszentrum und Flugsteuerungszentrum gehalten werden. Ferner müssen ausschließlich Thunder-Helikopter produziert werden, da ganze 40 für Angriffe benötigt werden.

Sobald möglich, wird also der Thunder-Produktion oberste Priorität gewährt. Nicht weniger als 20 begeben sich in den entferntesten Osten und dann weiter nach Norden, um das UCS Hauptgebäude dort anzugreifen

Mission 14

Von Anfang an wird der Spieler böse unter Druck gesetzt. Die R-Taste beschert einige unterstützende schwere Panzer, ein kleiner Trost. Die Finanzen lassen auch durchaus keine „Geld spielt keine Rolle“ Attitüde zu. Nach dem Errichten des Hauptgebäudes sollten daher sofort Kraftwerk, Forschungszentrum und eine Mine gebaut werden. Letztere wird leicht östlich platziert, eine Raffinerie daneben. Sobald die Banthas loslegen, kann der eurasische Rubel wieder rollen. Schließlich ist es an der Zeit, eine Fahrzeugfabrik zu bauen und raketenwerfende Einheiten herzustellen.

Stehen fünf bis sieben HT33R zur Verfügung, befiehlt man diese gen Süden. Beim Plateau angelangt, erfolgt ein Schwenk nach Westen, und man findet sich inmitten eines großen Rohstofffeldes wieder. Die Panzer verteidigen einen imaginären Westwall, während eine Mine die Vorkommen ausbeutet. Mittlerweile sollte es möglich sein, Heavy Lifters zu produzieren, die dann den Transport zur Mine übernehmen. Finanziell ist man nun oben auf, eine schlagkräftige Offensivarmee kann zusammengestellt werden.



Es ist vollbracht

Als erstes sollten etwa fünf HT30-Panzer erschaffen werden, um sie in der Nähe der Plasma-Steuerzentrale, westlich des Stützpunktes, zu stationieren. In ernstere Gefechte sollten sie zur Zeit nicht verwickelt werden. Weiterhin sind 15 donnernde Helikopter und zwei beladene HATs vonnöten.

HAT Nummer 1 bezieht seine Stellung südlich der Plasma-Steuerzentrale. Thunders greifen die dortigen Big Eyes an



Gefährliche Bomber

und, nach deren Zerstörung, die Truppen westlich davon. HAT 1 steuert nun die Westseite der Zentrale an, und die Infanteristen besetzen diese sofort. Zeitgleich positionieren sich die HT30 westlich der oberen Plasma-Zentrale. Sie werden sofort vom Feind unter starken Beschuß genommen. HAT 2 muß flugs östlich der Zentrale landen. Die Androiden stürmen den Laden. Es sollten bei dieser Aktion möglichst viele HT30 zur Verfügung stehen. Sind schließlich beide Zentren erobert, ist das Missionsziel erfüllt.

Mission 15

Folgender Schachzug empfiehlt sich: Mit der R-Taste wird um Unterstützung gebeten, daraufhin werden alle Thunder-Helikopter in einer Gruppe zusammengefaßt. Der Feind ist anfangs eher schwächlich, und somit wird diese Gruppe sofort in die nordwestliche Ecke des Sektors befohlen. Dort befinden



Das Kraftwerk ist schnell dahin

sich zwei Kraftwerke, primäre Angriffsziele, und das Hauptgebäude der UCS. Hat man sich hier hinreichend ausgetobt, ist diese Mission so gut wie gewonnen.

Jetzt darf gelassen abgewartet werden, bis es möglich ist, ein Flugsteuerungszentrum zu bauen. Die Helikopter erledigen dann die restlichen feindlichen Truppen. Auch der Hafen sollte eingenommen werden, da am Ende feindliche U-Boote mit Hilfe von Sharks aufgespürt werden müssen. Ferner sind raketenwerfende Einheiten um die eigenen Gebäude herum zu platzieren, um diese vor Luftangriffen zu schützen.

Sollte der primäre Helikopter-Einsatz mißlingen, müssen die Rohstoffvorkommen südlich und westlich des Stützpunktes ausgebeutet werden. In diesem Fall werden viele Thunders benötigt, um den Feind zu vernichten, da dieser inzwischen in der Lage war, sich ungemein zu verstärken. Dennoch sollte es gelingen, die UCS des Landes zu verweisen.



Noch ein U-Boot



Tödliche Donnervögel

Mission 16

In Afrika geht es jetzt um die Rohstoffe. Die anfänglichen UCS-Angriffe werden mit Nichtachtung gestraft. Statt dessen werden die TUR-Transporter beladen. Mit einigen Panzern rollen sie gemeinsam gen Norden und orientieren sich nach dem Schlupfloch östlich. Weiter geht's nach Südwesten, zum Palmenwald. Die Panzer beschäftigen hier den Gegner, während die den Transportern entschlüpfenden Androiden durch das Wäldchen zur UCS-Zentrale vorrücken. Diese wird erobert und zerstört. Das gleiche Schicksal gilt dem Kraftwerk, so daß die UCS bereits entscheidend geschwächt ist.

Westlich des Ausgangspunktes existiert ein weiterer, ebenfalls einzunehmender Stützpunkt. Existieren Forschungszentrum, Fahrzeugfabrik, Bio-Center und Banthas, kann der Spieler zur Offensive übergehen. Der Nordwesten ist mit starker Infanterie und einigen Panzern zu säubern. Die verbleibenden Einheiten kümmern sich schließlich um den Rest des Sektors.

HT33 so weit wie möglich nach Osten. Er trifft auf eine kleine Ausbuchtung nach Norden, fährt hinein und zerstört die Kraftwerke. Zwischenzeitlich gilt es, die Rohstoffe nordwestlich des Stützpunktes auszubeuten. Der Zugang sollte ebenfalls gut bewacht werden, da verstärkte Angriffe aus dem Norden erfolgen.

Sobald möglich, werden 20 Thunder-Helikopter produziert und auf die vier Bio-Center im Südosten angesetzt. Dort halten sich auch die Wissenschaftler auf.



Schon erledigt



Das Ende naht

Mission 17

Es sollten sofort einige Panzer zur Schlucht im Norden aufbrechen, da dort Angriffe zu erwarten sind. Südlich rollt ein



Die Schlucht muß gehalten werden

Mission 18

Steht der eigene Stützpunkt, konzentriert man sich auf die HT33-Produktion. Mit etwa 20 Panzern geht es nun in den Nordwesten, wo der UCS-Stützpunkt dem Erdboden gleichgemacht werden soll. Einzige Ausnahme ist das Forschungszentrum, das zu besetzen ist. Leicht ist all dies allerdings nicht. Die UCS verfügt über starke Truppen; der Panzer-Nachschub darf nicht abbrechen. Die stärksten gegnerischen Ausgeburten sind stets mit möglichst vielen Panzern anzugreifen. Helikopter haben hier nichts zu suchen, da sie leider sofort vom Himmel geholt werden.



Search and Destroy

Mission 19

Ein beherzter Luftangriff steht an. Nachdem der eigene Stützpunkt ausgebaut ist, platziert man HT30 im Nordwesten, um die UCS-Angriffe abwehren zu können. Im gesamten Stützpunkt sollten aufgrund der Luftangriffe raketenwerfende Einheiten verteilt sein. Ist das Fliegen erforscht, werden etwa 25 Donnervögel und zwei HATS produziert. Etwas nordwestlich der Mitte des Sektors befindet sich das Missionsziel, die Plasma-Steuerungszentrale. Die Helikopter greifen nun die drumherum stationierten Truppen an. Die HATS transportieren die Androiden zur Zentrale, diese wird besetzt, und das war's wieder einmal.

Mission 20

Eine Mission, die viel Geduld, Kapital und Kampfkraft erfordert. Die eigenen Truppen sind auf drei verschiedene Standorte verteilt. Eine Fraktion befindet sich im Westen auf einer Insel, keine strategisch günstige Ausgangsposition. Die Truppen in der Mitte sind wiederum nicht in der Lage, die Angriffe zu überleben. Es gilt also, den Stützpunkt im Osten zu errichten.

Raketenwerfende Einheiten haben die Gebäude gegen Luftangriffe zu verteidigen. Aus dem Nordwesten schwärmen feindliche Spiders, die mit Panzern vom Typ HT30 und HT33 bekämpft werden. Der nördliche Zugang wird ebenfalls mit Panzern, aber auch mit Türmen verteidigt, welche die Tarnung der Gegner zu neutralisieren vermögen. Aus dem selben Grund dürfen ruhig noch ein bis zwei Screamer zur Verfügung stehen. Sollte



Zuviel des Bösen



Der unsichtbare Feind

es gelingen, einen feindlichen Shadow mit einem HAT 34 lahmzulegen und dann mit einem HCU-M umzuprogrammieren, kann dieser zur Tarnung der eigenen Armee dienen. Das ist allerdings keine einfache Sache.

Sobald es ruhiger wird, kann der UCS-Stützpunkt nordöstlich der eigenen Basis mit etwa 20 Helikoptern angegriffen werden. Schwere Panzer sollten zeitgleich zuschlagen. Oben rechts im Sektor befindet sich ein weiterer Stützpunkt, der ebenso dem Untergang zu weihen ist. Ist das Gebirge geräumt, können die dortigen Rohstoffvorkommen ausgebeutet werden. Da die finanzielle Lage nun wieder rosig aussieht, können 30 HT30-Panzer und zwei Screamer die verbleibenden Gegner auslöschen.

Mission 21

Das große Finale findet in Amerika statt. Es geht sofort mit verschärften Angriffen der UCS los. Als erstes muß natürlich der Stützpunkt errichtet werden, was nur etwas weiter nördlich möglich ist. Im Norden gibt es Rohstoffe, die ausgebeutet werden sollten. Die Mine und Raffinerie verlangen schwere Panzer als Beschützer. Südöstlich der Mine befindet sich ein Durchgang, der zu sichern ist. Fünf HT33 sollten stets in Reichweite bleiben.

Thunder-Helikopter werden auf den südöstlichen Stützpunkt angesetzt, danach auf die Kraftwerke im Nordwesten. Zehn HT30 und ein Screamer kümmern sich dann um die feindliche Armee im Südosten. Dem Stützpunkt im Nordwesten wird die gleiche Dosis verschrieben. Mine und Raffinerie werden hier eingenommen und die Rohstoffvorkommen ausgebeutet. Nach bewährtem Schema überrollen schließlich 20 Panzer und zwei Screamer den Südosten,



Das Kraftwerk schafft es nicht

Mine und Raffinerie werden wieder übernommen. Im Westen befindet sich auf einer Insel die Plasma-Steuerungszentrale. Kampfhelikopter sollten Türme und Truppen vernichten, ein HAT das Übernahmekommando mitbringen. Es folgt der letzte große Schlag dieser Mission. Dazu wird eine riesige Armee benötigt; die Panzerproduktion läuft auf Hochtouren. Mindestens 50 Panzer und einige Screamer treten gemeinsam mit etwa 15 Kampfhelikoptern in Aktion und greifen den großen Stützpunkt im Südwesten an. Schließlich ist auch diese Mission überstanden.

Mission 22

Als erstes ist der eigene Stützpunkt zu sichern. Der Bunker wird am südlichen Zugang platziert, ansonsten gilt die übliche Prozedur. Einige Panzer und Screamer greifen dann den feindlichen Stützpunkt im Südosten an. Die Minen südlich der Sektormitte werden übernommen, eine große Armee wird geschaffen. Die Truppen im Süden und Westen sind jetzt kein Problem mehr.



Mission 23

Ausnahmsweise noch einmal eine einfache Mission. Ist die eigene Verteidigung ausgebaut, klärt man mit Hubschraubern die gesamte Karte auf. Sobald ein Ballistisches Kontrollzentrum vorhanden ist, werden Ab-

schußrampen gebaut. Mit Atomwaffen können nun die getarnten Gebäude – in der Karte erscheinen sie rot –, danach die feindlichen Kraftwerke sowie schließlich die Verteidigungsanlagen zerstört werden. HATs transportieren wieder die Infanterie zum Hauptgebäude. Mit der Übernahme desselben ist das Ziel erreicht.



Atomwaffen kommen in's Spiel

Mission 24

Der eigene Stützpunkt wird wie immer schnell ausgebaut und gesichert. Helikopter klären die Karte auf. Sind Atomwaffen verfügbar, werden, mit Ausnahme des Hafens und der zwei getarnten Fabriken, sämtliche Gebäude atomar verabschiedet. Thunders und Panzer jagen dann verbleibende feindliche Einheiten, Androiden nehmen Hafen und Fabriken ein.



Der Unsichtbare ist enttarnt

Mission 25

Das große Finale. Der eigene Stützpunkt wird aufgebaut und verteidigt, Helikopter klären die Karte auf. Atomwaffen demonstrieren ihr Zerstörungspotential an den UCS-Gebäuden. Screamers spüren dann die verbleibenden feindlichen Truppen auf, Panzer erledigen das Übrige. Ferner kümmern sich Thunders um die Boote im Süden. In der Ebene oberhalb des Gewässers befinden sich ebenfalls getarnte UCS-Einheiten. Nachdem auch diesen atomare Grüße gesendet wurden, beherrscht die Eurasische Dynastie endgültig die Welt.

Die Missionen der UCS

Mission 1

Die wenigen vorhandenen Einheiten werden direkt nach Südosten beordert. Das BTI-Aufklärungsfahrzeug wird mit allen Einheiten angegriffen und vernichtet. Auf dem Weg nach Osten greifen zu eliminierende Androiden aus dem Norden an. Mit den restlichen Einheiten wird der Sektor abgesucht, und die erste Mission ist geschafft.



Der BTI wird es nicht schaffen

Mission 2

In der Mitte des oberen Randes befindet sich das zu übernehmende Hauptgebäude der ED. Alle Einheiten werden dorthin bewegt. Die gegnerischen Truppen stellen keine Probleme dar, und das Gebäude kann besetzt werden.

Mission 3

Jetzt geht es richtig los. Die eigenen Gebäude müssen sofort mit Androiden besetzt werden. Dabei produziert man HellBikes und, sobald wie möglich, HellMakers. Die Angriffe der ED erfolgen hauptsächlich aus dem Westen. Sobald schließlich 10 bis 15 HellMakers entbehrlisch sind, werden diese in den Westen entsandt. Das wichtigste Ziel ist das Kraftwerk. Ist dieser Stützpunkt zerstört und die Armee vervollständigt, greift man die Einheiten im Nordwesten an. Schließlich sind die Bio-Center im Nordosten und im Südwesten einzunehmen.

Mission 4

Wieder wird der eigene Stützpunkt ausgebaut. Da der Feind aus Nordosten angreift, platziert man ebendort HellMaker-Panzer. Der Prototyp des Assault sollte bei dieser Mission stets im Hintergrund bleiben, da man ihn nicht verlieren darf. Natürlich ist er mit seinen Raketen auch noch aus der zweiten Reihe gefährlich. Da die Eurasier über keine Produktionsmöglichkeiten verfügen, ist es möglich, den Sektor von Süden nach Norden ganz gemütlich zu säubern. Dabei sollten immer zuerst die Verteidigungstürme ausgeschaltet werden.



Der letzte der ED



Die Produktion muß laufen

Mission 5

Als erstes wird der Zugang zum Stützpunkt mit einigen Truppen verteidigt. Auch das Kraftwerk will geschützt werden, da Angriffe aus dem Tal möglich sind. Klar, die Home Base muß hübsch ausgebaut und Rohstoffe abgebaut werden. Verfügt man über 10 bis 15 HellMakers, werden sie durch einen Tiger Assault ergänzt und ausgeschildet, das Tal nördlich der Basis zu kontrollieren. Nordwestlich findet sich ein feindlicher Stützpunkt, auf den mindestens 15 HellMakers angesetzt werden müssen. Lediglich die Rohstoffgewinnung bleibt verschont; drei Angreifer werden zum Schutz der Mine zurückgelassen.

Mindestens 25 HellMakers rollen nun angriffslustig in Richtung Südwesten. Nach dem Durchgang geht es weiter nach Norden, wo sie auf zu eliminierende ED-Einheiten treffen. Der letzte Stützpunkt des Feindes

befindet sich dann im Südosten. Immer wieder durch HellMakers verstärkt, greift die Armee zuerst das Kraftwerk an und kümmert sich nach dessen Zerstörung um die gegnerische Armee. Abschließend werden der Hafen und das getarnte Labor besetzt



Einmal, verehrter Spielfreund, haben wir Ihnen die Weltherrschaft praktisch in den Schoß gelegt. Wir meinen, Sie sollten sich nun selbst beweisen. Führen sie die UCS weiter bis zum Endsieg. Sollte dieses jedoch einfach nicht gelingen wollen, keine Sorge... Fortsetzung folgt, in der nächsten PC-Spiellösungen Spezial!



Der Hafen ist genommen

Warlords III

Der widerliche Lord Bane und sein Kollege, Lord Sartek, stehen dem Spieler mit all ihrer finsternen Macht gegenüber. Wer wird siegreich sein in dieser Schlacht der Giganten? Das Fantasy-Spektakel baut auf dem bewährten Vorgänger auf und fordert erneut äußerstes strategisches Geschick. Mit Hilfe dieses Leitfadens sollte es gelingen, das Böse ein weiteres Mal aus Etheria zu vertreiben.

Warlords III,
ein phantastisches
Strategiespiel

Etheria – The Bane Wars

1232 Jahre sind vergangen seit der Gründung des Selentine Imperiums. Nun hat die bislang größte Bedrohung der freien Rassen von Etheria ihr häßliches Haupt erhoben.



Lord Bane, der finstere Fürst

Im eisigen Ödland des hohen Nordens vereinigten sich Lord Bane, Herr der Untoten, und Lord Sartek, Hüter der Chaosbestien, zu einer unheiligen Allianz. Einer Höllenplage gleich, brachten sie Tod und Verderben über das Land. In Scharen brachen sie in die nördliche Tundra ein und zerstörten die Zitadellen der Hochelfen. Nichts und niemand schien sie aufhalten zu können auf ihrem unheilbringenden Marsch durch die Ebenen von Ar und weiter durch das Afland und Silvermyr. Die gewaltigen Knochenschiffe des



Das Reich, das von den dunklen Mächten eingenommen wurde



Ein einziger Ritter nimmt den Kampf gegen das Böse auf

Lord Bane landeten an der Küste Selentines und entluden die finsternen Armeen der Untoten in des Kaisers Reich. Weitere Truppen marschierten durch den Wald von Agaria und belagerten Marthos, die Hochburg der sirianischen Ritter. Einem einzigen Ritter gelang die Flucht, nach Süden, zur Zitadelle von Denmarsh. Er schwor bittere Rache. Und so begann der größte Krieg, den Etheria je gekannt hat.



Theira, das umkämpfte Gebiet

Kapitel 1

Sie kamen aus dem Norden. Skelette, Zombies und die düsteren Kreaturen des Chaos bahnten sich ihren Weg durch Theira, bis vor die Schwelle von Siria. Erbarmungslos wüteten sie weiter, und nach kurzer Zeit standen sie vor Marthos, der Hauptstadt. Gerade erst selbst der Belagerung entkommen, muß der einsame Held nun alle verfügbaren Landsleute zusammentrommeln und einen Gegenschlag vorbereiten. Sein Ziel ist es, Marthos zurückzuerobern und eine möglichst hohe Anzahl weiterer Städte unter seine Kontrolle zu bringen.

Diese Mission ist nicht zu anspruchsvoll. Es gibt lediglich einen Gegner, Lord Bane, neuer Herr über das im Osten gelegene Marthos. Der Held der Sirianer befindet sich im Süden, in Denmarsh. Er sollte sich die drei Pegasi nehmen und vorerst die Ruinen erforschen, um magische Gegenstände, Geld oder mächtige Verbündete zu finden. Währenddessen kann sich der Rest der Sirianer in Dreiergruppen - kleiner sollten die Verbände nicht sein - auf den Weg machen und



Ein neuer Held tritt der sirianischen Armee bei

die nahe gelegenen Städte einnehmen. Durch die Befreiungen stehen dann weitere Einheiten zur Verfügung, und so sollte der Feldzug vorankommen, bis ein Großteil der Städte wieder unter sirianischer Kontrolle ist. Mit der Eroberung der Hauptstadt sollte jedoch bis zum Schluß gewartet werden, da mit ihrer Befreiung das erste Kapitel beendet wird, vorausgesetzt, es ist die letzte Stadt des Feindes. Sobald alle Ruinen erforscht worden sind, ist die Zeit reif, um den Ansturm auf Marthos zu beginnen.

Kapitel 2

Das Land der Sirianer konnte befreit werden, doch die Gefahr in den anderen Gebieten von Agaria ist natürlich noch längst nicht gebannt. Von Tag zu Tag streifen mehr Untote durch Theira oder landen in der Bucht der Stürme. Es wird klar, daß die Ritter ihre Kräfte vereinen müssen, um in der Lage zu sein, die dunklen Mächte aus den Wäldern zu vertreiben. Zuerst sollten also die anderen vier Ritterschaftsorden ausfindig gemacht werden. Doch auch im Angesicht des Bösen stehen eventuelle Zwistigkeiten einer Vereinigung aller Kräfte im Wege. Man sei stets auf der Hut vor Verrat. Siegreich ist der Spieler, wenn es ihm gelingt, Lord Bane und Lord Sartek des Landes zu verweisen, wobei Mar-



Diplomatie ist eine entscheidende Waffe in diesem Krieg

thos nicht fallen darf. Zudem gilt es, viele Städte zu erobern, damit die anderen Ritter die Autorität des Helden anerkennen.

Hier haben es die Sirianer nun mit einem wesentlich größeren Gebiet zu tun, als es im ersten Kapitel der Fall war. Zu Beginn ist allen Völkern, mit Ausnahme der Eindringlinge natürlich, im Fenster für diplomatische Beziehungen das Angebot einer Allianz zu machen. Mit etwas Glück gehen die Elenier sofort darauf ein, starke Verbündete. Die anderen drei Orden sind nicht so umgänglich. Besonders die Bartonianer, deren Hauptstadt in der Nähe des sirianischen Reiches liegt, bekommen leicht Krach mit ihren Nachbarn. Um sich hier nicht ewig herumzustritten, sind Gegner dieser Kategorie möglichst schnell zu beseitigen. So kann dem Feind Nummer 1 die ihm gebührende volle Aufmerksamkeit geschenkt werden.

Sehr wichtig ist es, die Zugänge zu der sirianischen Halbinsel gut zu sichern. Die Ausbreitung im eigenen Land mißfällt den unausgeglichene Gildines und Theiranern schon bald, und so erklären sie den Siria-

nern den Krieg. Gemeinsam mit den Eleniern können sie vorerst in Schach gehalten werden, bis schließlich die Zeit gekommen ist, sie zu vernichten. Letzteres nimmt nämlich kostbare Zeit in Anspruch, welche die Mächte der Finsternis zu ihrem Vorteil zu nutzen wußten. Mit gezielten Angriffen der mit Magie gedopten Helden, zusammen mit einer Truppe, die sie sich durch Ruinenerkundungen und die Annahme von Aufträgen (Quests) zusammengesucht haben, ist es jedoch nicht allzu schwer, das Böse zu vertreiben. Sobald die letzte Stadt von Lord Bane oder Lord Sartek gesäubert ist, hat die Allianz den Sieg in diesem Gebiet errungen.

Kapitel 3

Die fünf Ritterorden sind nun vereint. Jetzt gilt es, den Kaiser von Selentia bei der Befreiung seines Reiches zu unterstützen. Entscheidend ist bei dieser Kampagne, daß die Südseite von Dragon Mouth zurückerobert wird. Der Feind würde dann nur schwerlich in die Bucht der Stürme segeln können. Ferner sollen die großen Weisen des Reiches um Rat gefragt werden, auf welche Weise Lord Bane endgültig zu besiegen ist. Um den Sieg zu erlangen, muß Selentia befreit werden. Alle internen Dispute müssen ebenfalls aus der Welt geschafft werden, sprich, es sollten eine größere Anzahl an Städten in Besitz genommen werden,



Auch die eigentlich gefürchteten Vampire können zu gefeierten Helden werden

um die eigene Autorität unter Beweis zu stellen. Schon nach den ersten Zügen wird Lord Bane versuchen, auf der östlichen Seite des Reiches Fuß zu fassen, was von den Sirianern jedoch unbedingt unterbunden werden muß. Sollte der Krieg im Osten zugunsten der Befreier entschieden werden können, darf Lord Bane vernachlässigt werden, da dieser sich nun permanenter Angriffe der Princess aus dem Süden erwehren muß. Eine wesentlich größere Gefahr stellen nun die Tragg dar, die mit der Ausdehnung des sirianischen Reiches nicht einverstanden sind und diesem den Krieg erklären. Unter großen Verlusten können sie vernichtet werden. Im Norden von Selentia trotzten die Bewohner derweil den Angriffen Lord Sarteks. Auch ihnen mißfällt es, wenn die Sirianer Truppen in der Nähe ihrer Städte stationieren, doch sind sie nicht als ernsthafte Bedrohung zu betrachten. Lord Sartek darf

nun die uneingeschränkte Aufmerksamkeit geschenkt werden, bis er mittels permanenter Angriffe davon überzeugt wird, seine Stellung im Nordwesten aufzugeben. Sollte Lord Bane zu diesem Zeitpunkt noch immer im Reich aktiv sein, kann dieser jetzt problemlos vertrieben werden. Von den dunklen Mächten befreit, sind die Orden der Princess und der Selentia sehr schnell bereit, endgültig Frieden zu schließen und gemeinsam die Befreiung zu feiern.

Kapitel 4

Der Kaiser Selentias empfiehlt, Lord Oberon, den Beschützer des Waldes von Silvermyr, aufzusuchen, um mit ihm gemeinsam dessen Reich zu befreien. Außerdem warnt er vor Lord Gildus, dem Führer der Gildine Ritter. Ihm sei nicht zu trauen.

Der Heerführer entscheidet, zuerst Nord Theira und Alfland einzunehmen. So werden schließlich alle verbliebenen feindlichen Einheiten zwischen zwei Mächten gefangen sein. Die Nordfront kann dann von Dragon Mouth in See stechen, während die Südfront sich von Silvergate aus in Bewegung setzt.



Der Eroberer entscheidet über das Schicksal der eingenommenen Stadt



Ständige Kämpfe bestimmen das Geschehen



Sind Lord Bane und Lord Sartek geschlagen, bitten die Verbliebenen um Gnade



Silvergate, das Tor nach Silvermyr

Voraussetzung ist jedoch zuerst einmal die Befreiung des Alflands. Um bei dieser Kampagne den Sieg zu erringen, muß die Zitadelle Silvergate, das Tor nach Silvermyr, besetzt werden. Wie gehabt sind Bane und Sartek zu vernichten und zahlreiche Städte einzunehmen.

Von Süden her breiten sich die Sirianer nun über das Alfland aus, was die Alfländer wiederum sehr schnell in Rage bringt, obwohl alles doch nur zu ihrem besten geschieht. Die Uneinsichtigen müssen also zuerst eliminiert werden, im Namen der Befreiung Etherias. Ihre Hauptstadt liegt zwar gut geschützt, innerhalb des südlichen Gebirgsringes, doch verfügen sie nicht über genügend Einheiten, um sich hinreichend zur Wehr setzen zu können. Die Orcs im Nordosten erklären den Sirianern ebenfalls den Krieg, sobald diese in Reichweite sind. Es ist dafür zu sorgen, daß die ihnen zur Verfügung stehenden Städte und Einheiten begrenzt bleiben. Obwohl die beiden Lords hinreichend präsent sind, können sie den mittler-

weile sehr starken Helden und permanenten Angriffen einfacher Einheiten nicht lange standhalten. Um endgültig für Ruhe im Alfland zu sorgen, müssen schließlich noch die Orcs vollends ausgeschaltet werden.

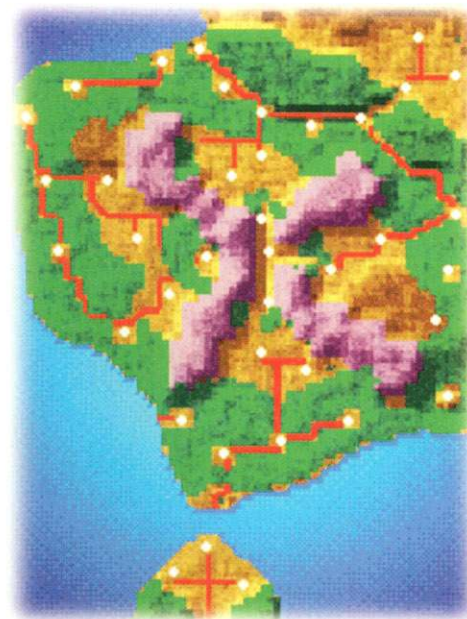
Sehr wichtig bei dieser Kampagne ist die Besetzung der Stadt Silvergate. Sie befindet sich im Südosten Alflands und sollte ganz zu Anfang eingenommen werden, damit keine andere Macht über sie herfällt und sie eventuell niederbrennt. Mit mindestens acht Einheiten, nach Möglichkeit noch mehr, läßt sie sich sehr gut verteidigen.

Kapitel 5

Nachdem Silvergate befreit wurde, soll der Heerführer in den Wald von Silvermyr reisen, um Hilfe von den Elfen zu erbitten. Unglücklicherweise melden die Kundschafter, daß es im Wald nur so von Untoten wimmelt und daß die Elfen in Elvallie von einem untoten Drachen angegriffen wurden. Mit Hilfe



Das Land steht bereits weitgehend unter sirianischer Herrschaft



Das zu erobernde Land im Licht

der südlichen Streitkräfte, geführt von Lord Gildus von Dragon Mouth, gilt es, Silvermyr zu reinigen und den Drachen zu erschlagen. Dann wird nicht nur Dragon Mouth versiegelt sein, sondern es ergibt sich auch die Chance, Lord Oberon zu konsultieren, den Beschützer des Waldes. Dieser könnte wissen, wie Lord Bane endgültig zu besiegen ist. Die Warnung des Kaisers vor dem guten Gildus hat der Spieler wahrscheinlich noch im Ohr ...

Um den Sieg in Silvermyr zu erringen, müssen wieder genügend Städte besetzt werden, bis Bane und Sartek schließlich gänzlich fliehen müssen. So werden die Elfen vor einem schrecklichen Schicksal bewahrt.

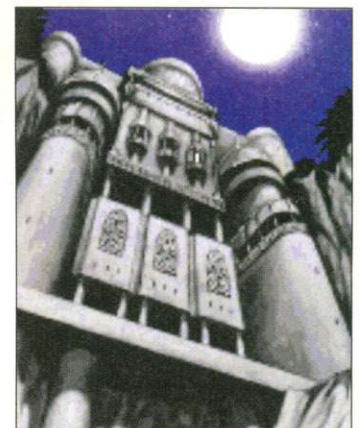
Bei diesem Auftrag steht dem Spieler keine detaillierte Landkarte zur Verfügung. Mit Ausnahme des Nordostens, von wo aus die Sirianer ihren Feldzug be-

ginnen, ist das Territorium fremd und muß erst erkundet werden, bevor potentielle Gegner aufgefunden gemacht werden können. Somit wird eine zusätzliche Aufklärungseinheit aufgestellt, nach Möglichkeit eine fliegende, welche ins Unbekannte vorausgeschickt werden kann. Von Vorteil ist, daß sie in der Lage ist, eine aufgestöberte Ruine sogleich vor Ort zu erkunden.

Allen Warnungen zum Trotz erweist sich die Allianz mit Lord Gildus vorerst als dauerhaft. Lord Sartek treibt im Nordwesten Silvermyrs sein Unwesen, Lord Bane in den Silvermountains. Den Sirianern ist es ein leichtes, in die schmale Schneise im Gebirge einzufallen, doch vorerst muß man sich mit den Forest Goblins aus dem Südosten auseinandersetzen. Ein massiver Vorstoß von Silvergate in



Nach jedem Kapitel können die Fertigkeiten der Einheiten verbessert werden



Ruinen bieten mannigfaltige Schätze



Ein finsterner Drache bedroht das Land

Richtung Süden sollte die Sache klären. Sartek, hoch im Norden, erweist sich als hartnäckigster Gegner, insbesondere da Lord Gildus, im Süden stationiert, hier keine Hilfe leisten kann. Permanente Angriffe führen schließlich zum Sieg. Von einem Fluchtversuch der dunklen Mächte ist jedoch nichts zu spüren, egal wieviele Städte unter sirianischer Herrschaft sind.

Den letzten Problemfall stellen nun die Silvermyr dar, die sich ebenfalls gegen die Sirianer gewandt haben. Sie sind, selbst bei aller Mühe, nicht zum Aufgeben zu bewegen und müssen vernichtet werden. Der untote Drache befindet sich im Dragon's Tower, einer Ruine im Nordwesten, am Rande der Silvermountains, nahe der Stadt Eldor. Sie liegt in der Mitte des Städtedreiecks Eldor, Mourngaroth und Elegond. Um den Drachen zu besiegen, lassen die Sirianer ihren stärksten Helden von so vielen mächtigen Alliierten wie möglich begleiten.



Immer wieder meint Lord Bane, einen Kommentar abgeben zu müssen

Kapitel 6

Nach der Befreiung der Elfen von Silvermyr gilt es nun, nach Norden vorzudringen. Hier erwarten den Heerführer mannigfaltige Abenteuer: Da wären die Zwerge von Duernoth und das letzte Drachenflügelstück sowie natürlich das Reich des Todes, nördlich der wilden Ebenen von Ar. Diese Aufgabe ist knifflig, stellen sich den edlen Recken doch nicht nur die Lords entgegen. Auseinandersetzen muß man sich auch mit Barbarenstämmen, die, soweit möglich, auf die eigene Seite gezogen werden sollten. Die Stämme sind unentschieden und lassen sich von den besseren Argumenten überzeugen. Um den Weg durch die Ebenen von Ar zu sichern, muß Bane komplett vernichtet werden. Ferner sollten genügend Städte eingenommen werden, um die Barbaren unter Kontrolle zu behalten.



Niemand kann den Vormarsch der Sirianer stoppen

Bei dieser Mission wird die Reihenfolge, in der die verschiedenen Stämme am Zug sind, dem Zufall überlassen. Diese Tatsache scheint auf den ersten Blick einer allgemeingültigen Strategie im Wege zu stehen. Der Vormarsch läßt sich dennoch kalkulieren.

Zu Beginn können die Sirianer allen Stämmen eine Allianz vorschlagen, mit Ausnahme natürlich von Lord Bane und dem bereits von ihm überzeugten Moon-Stamm. Es ist allerdings kaum anzunehmen, daß diese Aktion von dauerhaftem Erfolg gekrönt sein wird, da die sirianischen Einheiten immer wieder in die Gebiete der betroffenen Stämme vordringen müssen, was wiederum stets zu Zwistigkeiten führt. Als erstes treffen die Befreier auf den Horse-Stamm, der ein unmittelbarer Nachbar ist. Dieser Stamm ist zu vernichten, solange er nur ein oder zwei Städte

Kapitel 7



Ein paar Zwerge erscheinen mit einem Auftrag

Ein einsamer Zwergenbote taucht völlig außer Atem im Lager auf und bittet um eine Audienz. Es scheint, als würden die Zwergenminen von Duernoth sowohl von Lord Sarteks widerlichen Chaostkreaturen, als auch von Orcs und Goblins belagert. Außerdem ist das letzte Drachenflügelstück gestohlen worden. Den Zwergen soll geholfen und das Geraubte zurückerobert werden. Es ist zu vermuten, daß Sartek persönlich hinter dieser Sache steckt. Dieser muß also besiegt, genügend Stützpunkte in den Minen besetzt und die weiteren Feinde zur Aufgabe gezwungen werden.

Der Startpunkt dieser Mission ist auf der Landkarte ganz im Süden zu finden, direkt vor einem Eingang zu den Minen von Duernoth. Es gibt hier zwei sehr störende Faktoren. Erstens, die Helden können keine Aufträge (Quests) annehmen, was es sehr schwer macht, starke Einheiten für die Heldengruppen zu finden. Es müssen also schnellstens verborgene Ruinen aufgestöbert werden, um die Schlagkraft der Truppe

besitzt, woraufhin das sirianische Imperium nach Norden ausgedehnt werden kann. Dort treffen die Helden automatisch auf die Dogs. Auch diese sind in kürzester Zeit zu vernichten, was kein besonderes Problem darstellt, da sie nur maximal fünf Städte besitzen.

Nördlich der Dogs befindet sich der Moon-Stamm, der mit dem Bösen im Bunde steht. Kein ernstes Problem, bei maximal drei Städten. Während der Vormarsch nach Nordwesten im Gange ist, zu den Städten unter Lord Bane, sollte der Forest-Stamm von der südlichen Halbinsel vertrieben werden, um die Brüder leichter in Schach halten zu können. Schließlich sollte Bane ohne große Mühe zu überwinden sein, da auch er höchstens fünf Stützpunkte besitzt. Wenn die Sirianer dann mehr als zwanzig Städte ihr eigen nennen können, unterwerfen sich ehrfürchtig die restlichen Barbaren, der Goat- und der Sun-Stamm.

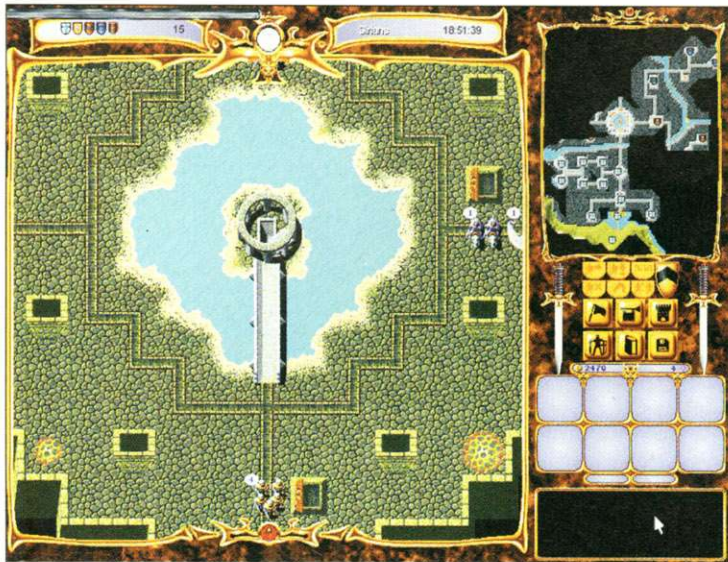


Die Minen von Duernoth, ein finsterner Ort

Kapitel 8

Nach dem ruhmreichen Sieg über Lord Sarteks Streitmächte in den Minen von Duernoth, soll der glorreiche Anführer der Sirianer nun die White Mountains überqueren und Lord Bane aus der nördlichen Tundra, dem Land der besiegten Hochelfen, entfernen. Wird es dort noch Hochelfen geben? Werden sie den Befreier freundlich gesinnt sein? Sicher ist das nicht. Der selentinische Kaiser hat einige Kriegsschiffe zur Unterstützung gesandt, und auch Lord Gildus war einverstanden, mit einer mächtigen Flotte nach Norden zu segeln. Ist Lord Bane erst aus der nördlichen Tundra vertrieben, sind anschließend noch eine hohe Anzahl an Städten zu besetzen, um eventuelle Vergel-

schalten und walten. Dazu ist es von immenser Wichtigkeit, alle Stützpunkte im Mittelgang zu halten, denn von hier aus wird dann mit gezielten Truppenverschiebungen aus den Randgebieten der Nachschub organisiert, je nachdem, in welche Richtung die Kämpfe gerade verlaufen. Während die Sirianer sich simultan um Lord Sartek und die Dark Dwarfs kümmern, werden die Cave Orcs von den Zwergen vernichtet. Die Fronten bei Sartek und den Dark Dwarfs sollten jeweils von zwei starken Heldengruppen angeführt werden. So dürfte der endgültige Sieg nur eine Frage der Zeit sein. Als Belohnung für diesen glorreichen Erfolg erhalten die Sirianer schließlich das letzte Drachenflügelstück, welches bei der endgültigen Vernichtung Lord Banes eine entscheidende Rolle spielen wird.



Eine zentrale Schaltstelle vereinfacht die Truppenbewegungen

zu garantieren. Zum zweiten steht kein Kartenmaterial zur Verfügung. Die Gänge müssen erst erkundet und die Städte der Feinde ausfindig gemacht werden.

Es empfiehlt sich, die Helden zum Erkunden vorauszuschicken und das Erobern der Stützpunkte einfachen Einheiten zu überlassen. Es gilt, auf der Hut zu sein, da die Vorausgesandten irgendwann unweigerlich den Gegnern in die Hände fallen. Vor jedem Zug sollte daher abgespeichert werden, um ihn im Notfall widerrufen zu können. Die alliierten Zwerge, fähige Verbündete, halten im Norden der Minen die Stel-

lung und sind fleißig damit beschäftigt, den Gegnern Paroli zu bieten. Die Dark Dwarfs befinden sich im Nordwesten der Minen und haben sich dort schon gewaltig ausgebreitet. Die Cave Orcs halten sich im Nordosten versteckt, wo sie vorerst getrost bleiben können. Lord Sartek wiederum, hat sein Lager im Westen aufgestellt. Erreicht man ihn schließlich, ist er bereits ebenso mächtig wie die Dark Dwarfs.

Als zentrale Schaltstelle dient Hengehall, die große Halle in der Mitte der Minen, am Ende des langen Mittelganges. Von hier aus können die Sirianer in alle Richtungen



Ein Seemann berichtet von Lord Gildus' Verrat

tungsmaßnahmen der wankelmütigen Hochelfen zu verhindern.

Die Sirianer beginnen diesen Auftrag im Südosten. Die erste wichtige Aufgabe besteht darin, die zwei Türme vor den Toren ihrer Stadt zu erkunden. Dazu wird der stärkste Held vorausgeschickt. Das Türmchen im Süden, der White Watch Tower, beherbergt einen alten Seemann. Er liegt im Sterben und kann gerade noch berichten, daß Lord Gildus abtrünnig geworden ist und nun mit Bane gemeinsame Sache macht. Dann überläßt er dem Helden ein Amulett, das dessen Widerstandsfähigkeit erhöht und stirbt. Daraufhin erklären die Sirianer Lord Gildus empört den Krieg.

Der gut informierte Held macht sich auf den Weg, den Wind Watch Tower auszukundschaften. Sollten sich ihm hier ein paar starke Alliierte anvertrauen, kann er mit dieser mächtigen Truppe über das Wasser, zu den südlichen Inseln fliegen. Dort treibt sich Gil-



Das letzte Drachenflügelstück ist zurückgewonnen



Mortuus Gate, das Tor zu Lord Banes Zitadelle des Grauens



Das Reich des Todes, bevor der Kampf beginnt

dus herum und wird nun für seinen Verrat bezahlen. Muß erst anderswo eine starke Truppe aufgebaut werden, darf er sich allerdings noch ein wenig gedulden. Währenddessen soll-

ten sich die anderen Helden mit einfachen Armeen gen Norden ausdehnen. Bane steckt dort natürlich und wird zuerst aus dem Nordosten vertrieben, so daß dergesamte Osten unter sirianischer Herrschaft

ist. Eine breite Front kann daraufhin nach Westen vormarschieren. Schon bald kommt es zu einem Konflikt mit den flügge werdenden High Elves, deren Stützpunkt die Insel Lunerion, an der Südküste Mystralas, ist. Um diesen Gegner wieder zu beruhigen, empfiehlt es sich, auf der Insel einzufal-

len und alle Städte in Besitz zu nehmen. Mit dem letzten Stamm, dem Ragnar's Tribe, gibt es kaum Probleme, da dieser sich weit im Westen aufhält, so daß der Kontakt erst ganz zum Schluß zustande kommt. Außerdem liegen beide Elfenstämme miteinander im Clinch und schwächen sich gegenseitig. So hat Bane wiederum keine großen Probleme, sich in Richtung Süden auszudehnen. Sobald die sirianische Westfront sich jedoch weit genug vorgekämpft hat, wird eine weitere Ausdehnung unterbunden. Es ist dann erneut nur noch eine Frage der Zeit, bis die letzte Stadt des finsternen Widersachers fällt. Danach ergeben sich auch die Elfen.

Kapitel 9

Das Reich des Todes ist die nächste Etappe des Feldzugs. Wer weiß schon, wieviele Schrecken und Dämonen hier auf den Helden warten? Sicher ist, daß es ein weiter

und steiniger Weg bis nach Mortuus sein wird, jener großen Zitadelle des Lords des Todes. Das Drachenflügelstück ist da von besonderer Bedeutung, und einige zehntausend loyal ergebene Soldaten können auch nicht schaden. Um Lord Bane zu besiegen, gilt es zunächst, das eisige Land zu erobern und seine Diener, die vier Todesbringer, zu bezwingen. Glücklicherweise haben die Zwerge von Duernoth Verstärkung gesandt.

Neben der Besetzung des Reichs des Todes ist auch die Einnahme des Mortuus Gate, des Eingangs zu Lord Banes Zitadelle, zwingende Voraussetzung für einen Sieg über den Erzschorlen. Ebenso sollten wieder ausreichend Städte erobert werden, um Vergeltungsmaßnahmen von Banes Dienern, den Todesbringern, zu verhindern.

Das Reich des Todes ist dunkel, es steht keine Landkarte zur Verfügung. Die Sirianer beginnen den Feldzug in jeweils einer Stadt im Südwesten und im Südosten. Vor jener im Südosten ragen zwei Türme in den unheilverkündenden Himmel, die heldenhaft erkundet werden wollen. Im Ostturm befindet sich ein Weiser, von dem sich der Held einen Teil der Landkarte geben lassen kann. Er sollte das untere Kartenstück (lower region) wählen, denn darauf sind bereits die Sitze Lord Banes und eines seiner Todesbringer, Lady Ehyrnyth, zu erkennen.

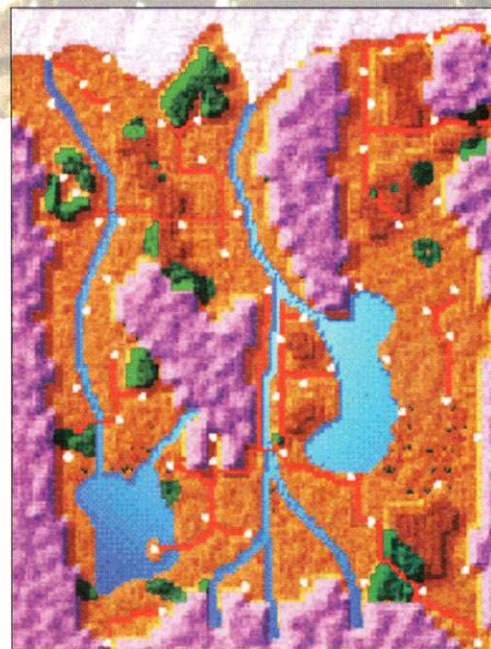
Nun ist es sehr sinnvoll, die beiden sirianischen Städte im Osten

und im Westen miteinander zu verbinden. Auf dieser Strecke liegen einige weitere Städte, die später für den Truppennachschub von äußerster Wichtigkeit sein werden. Zeitgleich zu dieser Aktion sollten einige einem starken Helden unterstehende Truppen von Osten her nach Norden vordringen und das Ghouland einnehmen, bis sie auf die noch friedlichen Graww stoßen. Dort ist eine Front zu bilden, um das später feindlich gesinnte Völkchen in Schach halten zu können.

Im Ghouland macht man ferner die Bekanntschaft eines weiteren Todesbringers, Lord Frellen. Er kommt jedoch von der anderen Seite des Meeres und kann leicht wieder vertrieben werden. Da Lord Bane in dieser Region fast nur Verbündete hat, fällt es ihm sehr schwer, sich von seiner Position in der



Ist der Osten erobert, ist der Sieg sicher



Hoch im Norden gibt es im ewigen Eis viele Ruinen



Lord Bane ist geschlagen, doch für wie lange?



Lord Bane zeigt seine scheußliche Flagge

Mitte des Landes, umgeben von Gebirgen, auszubreiten. Somit ist er mit maximal drei Städten ein leichtes Opfer. Dabei stoßen die



Sirianer zu guter Letzt auf die Stadt Mortuus Gate, die unbedingt eingenommen werden muß. Es spielt jedoch keine Rolle, ob man die Stadt besetzt oder niederbrennt; wichtig ist nur, daß niemand anderes sie bekommt.

Von dieser Position aus im Südwesten hat Lord Greymene, ein weiterer Todesbringer, seinen Sitz. Doch auch er hat aus bekannten Gründen nur maximal drei Städte und kann so sehr leicht ausgelöscht werden. Allerdings kommt man dabei in die Nähe der Gharedlun, eines freien Stammes, und zieht sich dessen Zorn zu. Doch sowohl die Gharedlun als auch die Graww dürfen größtenteils igno-

riert werden. Wenn an den Fronten ein Truppenüberschuß besteht, können immer wieder Einheiten gegen diese Stämme geschickt werden, um sie in ihre Schranken zu weisen.

Ein größeres Problem als Lord Bane und Lord Greymene stellt Lady Ehyrynth dar. Zwar besitzt auch sie höchstens zwei bis drei Städte, doch ist ihre Hauptstadt durch ein gewaltiges Truppenaufgebot geschützt. Ihre todesbringende Erlauchtheit residiert selbst in dieser Zitadelle. Um hier einen schnellen Sieg herbeizuführen, geht man folgendermaßen vor: Man schickt einige einfache Truppen sowie eine Heldentruppe in die

Nähe der Stadt. Diese müssen abwarten, bis die Lady mit einer Gruppe die Stadt verläßt, um anderweitig einen Angriff zu starten. Und auf geht's. Zuerst werden ein bis zwei einfache Truppen, natürlich zu je acht Einheiten, gegen die Stadt geführt. Wenn diese aufgerieben sind und die Stadtverteidigung ausgeblutet ist, erledigt die Heldentruppe den Rest. Damit ist Lady Ehyrynth heimatlos und besiegt.

Westlich von Mortuus Gate schließlich, befindet sich der Sitz von Lord Delermat, dem vierten Todesbringer. Da sich dieser sehr viel mit den Gharedlun herumgeschlagen hat, ist auch er recht leicht zu besiegen.

Nicht zu vergessen im Eifer des Gefechts ist natürlich Lord Frellen, der ebenfalls

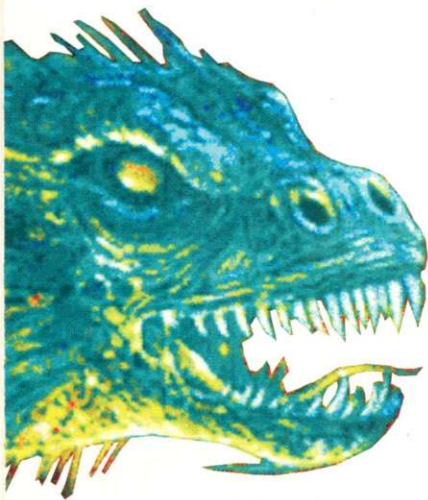


Mortuus, eine riesige Zitadelle in Form eines Totenkopfes

mit gebührenden Attacken bedacht werden möchte. Angesiedelt im Nordosten, hat er sich nach Norden ausgebreitet, der Lümmel. Nachdem jedoch seine finsternen Kameraden erledigt sind, kann sich die geballte Kraft der Sirianer gegen ihn wenden, und es dauert nicht lange, bis auch er das Handtuch wirft. Die Gharedlun und die Graww ergeben sich, sobald die Sirianer ihnen noch einige Male imponieren. Während dieser Zeit sollten die Helden sich noch einmal die Mühe machen, sich an den Nordrand des Gebietes zu begeben. Furchtbar kalt und ungemütlich ist's da zwar, doch hat's auch schön viele Ruinen, die noch erforscht werden möchten.



Der Thronsaal, das letzte einzunehmende Ziel



Kapitel 10

Der Sieg scheint greifbar nahe. Das Tor zu Mortuus, Lord Banes furchteinflößender Zitadelle, ist erobert und dahinter ... ja, da wartet Lord Bane. Aufgabe des holden Helden ist es, sich den Weg durch die Zitadelle freizukämpfen, den Unhold aufzuspüren und sich ihm mit dem letzten Drachenflügelstück von Duernorth gegenüberzustellen. Um diesen letzten Sieg zu erringen, muß der Thronsaal eingenommen werden. Dann haben vermutlich auch diese penetranten „Nachrichtensendungen“ ein Ende. Ebenso ist wieder eine ausreichende Anzahl an Stützpunkten zu erobern, um dem Bösewicht die Möglichkeit zu nehmen, sich zu verstecken.

Erstaunlicherweise ist dieser letzte Kampf einer der einfachsten. Das einzige Problem besteht darin, eine starke Heldenarmee aufzubauen. Da keine Quests angenommen werden können und eine Karte nicht zur Verfügung steht, müssen, auf der Suche nach starken Alliierten, zuerst Ruinen ausfindig gemacht werden. Derweil können die Armeen jedoch bereits hemmungslos in die Zitadelle eindringen und alle auf dem Weg liegenden Städte in Besitz nehmen. Sobald existent, kann die Heldenarmee durch den Mittelgang gen Norden marschieren, bis sie unweigerlich auf den Thronsaal stößt. Dort gibt es vier Stützpunkte, die einzunehmen sind: West Entry, East Entry, The Throne und, etwas weiter nördlich, Secret Way.

Das alles nimmt natürlich einige Zeit in Anspruch. Die kann unter anderem wunderbar genutzt werden, um viele Stützpunkte in den angrenzenden Gängen zu erobern, wie schon gesagt, um Bane keine Gelegenheit zu bieten, sich zu verstecken. Ist der Thronsaal eingenommen, so ist auch diese ultimative Schlacht geschlagen und das Böse besiegt, vorerst jedenfalls. Lord Bane schwört natürlich grausame Rache.

Allgemeine Tips

Es ist von immenser Wichtigkeit, starke Helden zu besitzen. Deshalb sollte man eine Mission nicht beenden, solange es noch unerforschte Ruinen gibt.

Wenn ein Held an eine von vielen feindlichen Einheiten besetzte Stadt kommt, sollte man zuerst eine Gruppe mit acht einfachen Einheiten angreifen lassen, damit die Verteidigung geschwächt wird.

Vor gefährlichen Aktionen der Helden sollte immer abgespeichert werden, um im Notfall den Kampf entweder zu wiederholen oder auch ganz die Finger davon zu lassen.

Wenn ein Held in den Genuß eines Stufenanstiegs kommt, ist besonders auf Attribute Wert zu legen, von welchen die gesamte Gruppe profitiert, wie z. B. Moral, Führungskraft, Chaos und Furcht. Bei den Steigerungen der normalen Einheiten, nach jeder Mission, ist besonders die billigste, die schwere Infanterie, mit Boni zu belegen. Diese Einheit wird am meisten produziert.

Wenn es bei der Steigerung die Option gibt, die Produktionszeit zu reduzieren, ist damit die Pegasuseinheit zu fördern. In jeder Stadt, die in sirianischen Besitz kommt, sollten diese Einheiten als erstes hergestellt werden. Solange diese neuen Städte in Frontnähe sind, dürfen hier nicht weniger als acht Einheiten stationiert sein. Wenn dann fünfzehn bis sechzehn Einheiten zur Verfügung stehen, können acht in den Krieg geschickt werden. Dabei ist auch das Hinterland nicht zu vergessen, da die feindlichen Armeen sehr oft an stark besetzten Städten vorbeimarschieren, bis sie ihre Chance in einer schwächer besetzten Stadt zu sehen glauben.

Eine Stadt, die genügend gesichert ist (acht Einheiten) und sich nicht mehr in Frontnähe befindet, muß mit Hilfe der Vektorenschaltung dafür sorgen, daß ihre frisch produzierten Einheiten sich ohne lange Anfahrtswege in Städte an der Front verlegen lassen. Wenn dann die Gefahr für eine Stadt gebannt ist, können dort Pegasi hergestellt werden, die dann wiederum den Helden nachzusenden sind, um sich mit ihnen zu starken Kampfverbänden zu vereinigen.

In Bezug auf die Helden ist ferner zu bedenken, daß maximal drei von ihnen in die nächste Mission übernommen werden können. Fazit: Es ist unsinnig, mehr als drei Helden mit Quests, magischen Gegenständen und Ruinen zu fördern.

Auf dem Schirm für diplomatische Beziehungen gibt es die Option, die anderen Stämme zu bestechen. Ein solch unehrenhaftes Anliegen ist nicht empfehlenswert, da niemand reagieren wird und das Geld dann dahin ist. Es besteht ferner die Möglichkeit, zu Beginn einer Mission jedem zu diesem Zeitpunkt freundlich gesinnten Stamm eine Allianz anzubieten, doch auch in diesem Fall ist äußerste Vorsicht geboten. Sobald Heldentruppen sich den Städten der Stämme nähern, obwohl zu deren Besten, kommt es unweigerlich zum Konflikt.

Der Untertitel des Spiels – Reign of the Heroes – kommt nicht von ungefähr: Die Helden sind zu fördern, zu pflegen und zu beschützen. Sie sind es, die den Sieg herbeiführen.

Name	Level	XP	Needs
Sir Allif I.	Warrior (7)	144	160
Sir Opt	Weaponmaster (6)	90	100
The Trarg	Veteran (3)	12	15
Lady Orothein	Marshall (2)	8	10
Zar the Sage	Apprentice (2)	6	10
Lady Melrika	Squire (1)	1	5

Legend:
 ● Your Heroes
 ● All Heroes

You have 4 heroes
 7 heroes are in play

Done

Starke Helden sind der Siegesgarant

The Making of... Populous:

„The Third Coming“



Eine lustige Meute: das „Populous 3“-Entwickler-Team

Die Göttersimulation „Populous: The Third Coming“ ist nun bereits die zweite Fortsetzung der beliebten Reihe. Von daher ist das Grundkonzept auch gleich geblieben: Der Spieler in der Rolle eines Gottes muß die Erdlinge zu seinen Anhängern machen. Da ihm (Computer-) Konkurrenzgötter die Gläubigen abspenstig machen wollen, hat er bisweilen „Überzeugungsarbeit“ in Form von Vulkan- ausbrüchen oder sonstigen Naturkatastrophen zu leisten.

Dennoch gilt es für die Spieleentwickler, über Neuerungen zu beraten. Anpassungen an aktuelle Grafik-, Sound- und Animationsstandards sind dabei nur selbstverständliche Nebensächlichkeiten. Viel wichtiger sind die Verbesserung der Spielbarkeit und der Einbau weiterer Features, die erst durch neue Technologien ermöglicht wurden.

Der erste Teil von Bullfrogs „Populous“-Serie war bereits vor vier Jahren erschienen und lief noch auf den alten 8-Bit-Systemen wie Commodores C64. Sein neuartiges und faszinierendes Spielprinzip machte ihn aber schnell zu einem der erfolgreichsten Spiele weltweit, so daß der Hersteller bald auch den Nachfolger hinterherschickte.

Am Anfang der zwei Jahre andauernden Arbeiten zu „Populous 3“ stand die Frage nach Veränderungen. Schließlich ist das Spielprinzip der wichtigste Wiedererkennungsfaktor einer Serie, und also sollte hierbei tunlichst alles beim alten bleiben.

Komplex und dennoch simpel

Das galt auch für die simple Steuerung, die sich bereits bei den beiden Vorgängern bewährt hatte. „Populous 3“ ist mit seinen zahlreichen Optionen ein sehr komplexes Spiel. Dennoch sollen sich die Spieler nicht lange mit dem Studium von Handbüchern beschäftigen müssen, sondern gleich richtig einsteigen können. Das Wichtigste war also eine einfache und leicht verständliche Handhabung. Das war auch der Grund, weshalb man sich dafür entschied, die Optionen erst nach und nach zugänglich zu machen. So startet der

Sobald ein neues Spiel erschienen ist, gilt das Hauptinteresse in der Regel Punkten wie etwa Grafik oder Konzept. Für den versierten Spieler schlüsseln manche Fachzeitschriften sogar technische Details genau auf. Eine Frage wird allerdings selten behandelt, nämlich: Wie entsteht so ein Game eigentlich? Wir haben einen Blick hinter die Kulissen riskiert.

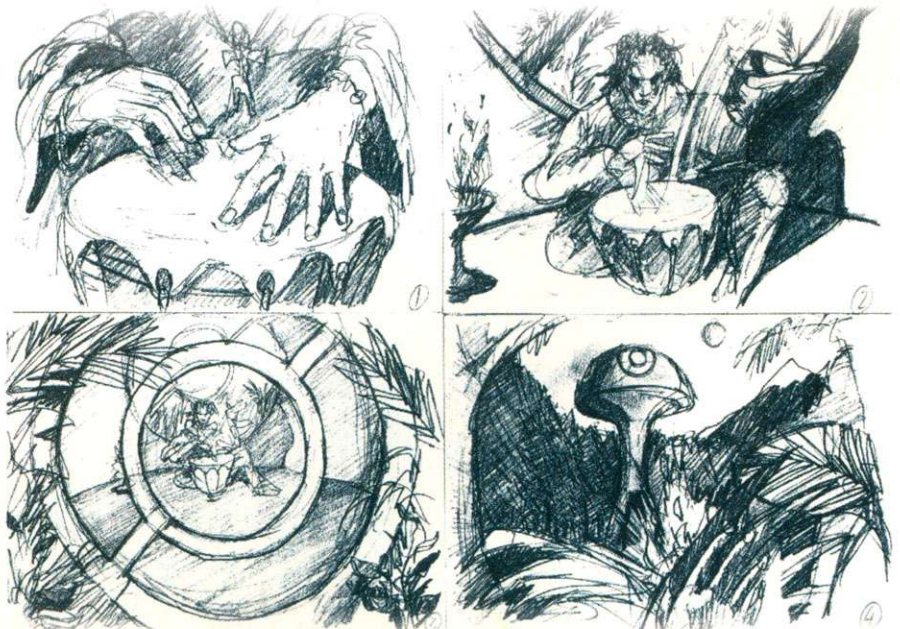
Spieler in den ersten Levels mit nur sehr begrenzten Möglichkeiten. Diese Abschnitte werden so aufgebaut sein, daß man sich mit seinen Fähigkeiten vertraut machen kann, ohne schwerwiegende Fehler zu begehen. Level für Level kommen dann immer mehr neue Optionen dazu, und erst etwa ab dem fünfzehnten Level kann man über alle Fähigkeiten voll verfügen.

Ein zweiter Grund für die Beibehaltung der Steuerung war das gesamte Bedienungssystem. Auf den ersten Blick mag es durch die Vielzahl von verschiedenen Icons sehr

kompliziert wirken, doch die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, die einzelnen Icons recht einfach zu gestalten. Hat man sich erst einmal durchgeklickt, dürften kaum Schwierigkeiten auftauchen.

Aus Alt mach Neu

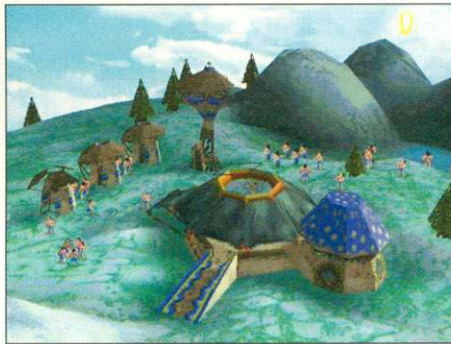
Das bedeutet natürlich nicht, daß auch sonst alles beim alten blieb; einige bedeutsame neue Optionen sind durchaus dazugekommen. Dazu zählen nicht nur die zusätzlichen Zaubersprüche und Karten; vor allem die Handha-



Die neuen Elemente und Grafiken werden zuerst als Skizzen, sogenannte Scribbles, vorgezeichnet, die Entwickler setzen sie dann ins Spiel um



Das „Populous“-Völkchen in seiner neuen Umgebung



Alle Elemente sind in 3D gestaltet, der Spieler hat völlige Bewegungsfreiheit



Links unten im Bild versammelt sich ein Stamm mit Schamane zur Andacht

bung des Spiels wurde überarbeitet. Zwar ist es immer noch das Ziel des Spielers, die Computergottheiten zu vernichten. Auch baut er noch die Zivilisation seiner Anhänger auf, errichtet Armeen und versucht auf diesem Weg, andere Völker zum Glauben zu bekehren.

Doch sowohl im ersten als auch im zweiten Teil konnte er seine Schäfchen niemals direkt kontrollieren, sondern nur durch diverse Aufgaben beeinflussen. So bestimmte er etwa, an welcher Stelle der Karte ein Gebäude zu errichten war, und der Computer entschied dann, welche Einheiten zu diesem Zweck ausgesandt werden sollten. Erst die neueren Entwicklungen in der Spielertechnik erlauben es jetzt, wie etwa in „Command & Conquer“ jede Einheit einzeln zu bewegen und zu befehlen. So nun auch hier: Als Hauptcharakter steuert man den Schamanen seines Volkes. Er bildet die mächtigste und wichtigste Einheit, da man seine Aktionen über ihn ausführt und mit ihm einzelne Einheiten befehligt. Der Schamane kann beispielsweise auch Mitglieder anderer Glaubensrichtungen bekehren. Dazu beschwört er in Trance die Abtrünnigen und gewinnt sie so für das Reich des Spielers. Der Schamane begleitet seinen „Herrn“ über jeden Level des Spiels

Das Größte ist geschafft

Sind all diese Punkte geklärt und halbwegs in die Tat umgesetzt, ist auch schon der größte Teil geschafft. Nun können sich die Entwickler auf den Aufbau der Spielumgebung, also die Fähigkeiten der Einheiten, die Gebäude und die Zaubersprüche konzentrieren und diese einbauen.

An Zaubersprüchen gibt es etwa einen Wirbelwind, den der Spieler auf seine Gegner loslassen kann. Auch kann er sie hypnotisieren oder blenden oder seine Einheiten unsichtbar werden lassen. Hier stehen wirklich sehr viele Möglichkeiten offen.

Damit ist das Spiel fast fertig. Nun geht es noch in die Testphase. Das bedeutet, daß das Team Computerspieler engagiert, die „Populous 3“ testen und ihre Änderungsvorschläge einbringen. Wichtig hierbei ist, daß sich nicht nur versierte Spieler mit dem Game auseinandersetzen, sondern auch Neulinge zum Zuge kommen. Schließlich soll das Endprodukt Einsteigern eine leichte Handhabung ermöglichen.

In der Testphase fallen nicht nur grafische oder technische Ungereimtheiten und Fehler auf. In der Hauptsache geht es den Entwicklern um das Leveldesign. Nur zu oft stoßen die

Testspieler auf Levels, die sie nicht vollenden können, weil die Stärkenverteilungen zwischen Spieler und Computer nicht gerecht ausgefallen sind, der Spieler in diesem Abschnitt etwa nicht genug Handlungsmöglichkeiten hat. Dies ist neben der Grundentwicklung der wendigste Teil, da man hier möglichst alle Fehler aufdecken will. Schließlich möchte man ein perfektes Spiel abliefern - und zwar bereits zu Weihnachten.



So sieht das Spiel fertig aus, hier wurden die Iconleisten schon implementiert

Eine Frage der Perspektive

Für all diese Aktionen hat man die Perspektive des Spiels verändert. Betrachtete der Spieler bei den ersten beiden Teilen das Geschehen aus einem isometrischen Blickwinkel, also von schräg oben, wird er bei „The Third Coming“ eine komplette dreidimensionale Welt vorfinden, die er von jedem erdenklichen Winkel aus ansehen kann. So läßt sich auch ohne weiteres ins Geschehen hineinzoomen. Außerdem haben die Karten einen „richtigen“ Horizont. Anders als in herkömmlichen 3D-Spielen sind hier in der Ferne weder Nebel noch Gebirge zu sehen, um alles Dahinterliegende einigermaßen realistisch zu verstecken. Je weiter man sich vorwärtsbewegt, um so mehr Landschaften werden preisgegeben.

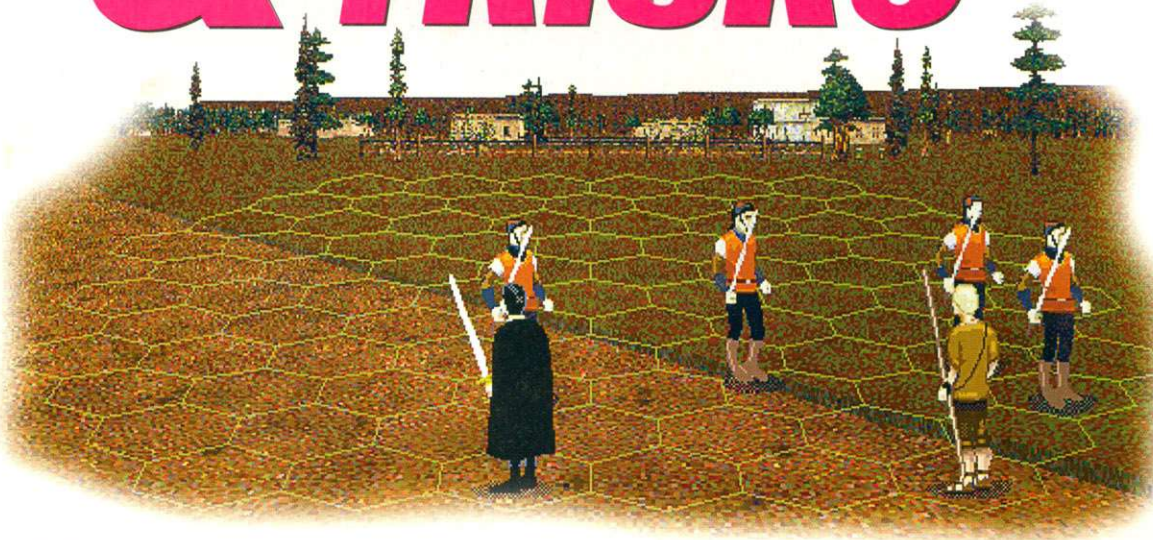
Eine weitere Neuerung betrifft die Levelgestaltung. In den ersten beiden Teilen überließ man sie noch dem Zufallsgenerator, so daß der Spieler eine unendliche Anzahl an Abschnitten zur Verfügung hatte. Um die Qualität des Spiels zu verbessern, entschied man sich für eine begrenzte Anzahl von Karten, die nun nicht mehr vom Computer erstellt werden. 30 Levels wird „Populous 3“ also nun enthalten, alle wurden sie von den Designern Schritt für Schritt erstellt.



Gerade bricht ein Vulkan aus - an den grafischen Feinheiten muß aber noch gearbeitet werden

TIPS & TRICKS

Wenn man in einem Spiel nicht mehr weiterkommt, ist der ganze Spaß dahin. Egal, ob es jetzt um mehr Waffen, mehr Munition, mehr Leben oder um sonstige zusätzliche Annehmlichkeiten geht: Mit den folgenden Schummeleien steht man gleich viel besser da!



Sind die Feinde in der Überzahl, hilft manchmal ein kleiner Trick!

Betrayal at Antara (engl.)

Zu Sierras neuem Rollenspiel gibt es bereits ein paar Tricks, die nicht nur bei einer programmbedingten Zwangslage weiterhelfen, sondern auch in Fällen, in denen man mit der Leistungsfähigkeit der Helden unzufrieden ist.

Bleibt die Gruppe zum Beispiel aufgrund eines Bugs auf dem Dach eines Hauses oder auf einem Berg stecken, hilft nur ein Teleport an den Anfang des Kapitels. Dazu drückt man CTRL & SHIFT & Z und gibt anschließend ASK A GLASS OF WATER in die Dialogbox ein. Sind die Probleme anderer Natur, helfen die folgenden Eingaben weiter:

SOME CALL ME TIM

Tötet im Kampfmodus alle anwesenden Feinde

GOTTA HAVE MAGIC

Aren erhält alle Zaubersprüche, aber nicht die nötigen Skills. Um diese zu bekommen, muß er die entsprechenden Zauber anwenden

WHY AM I SO DULL

Erhöht die Skills aller Gruppenmitglieder um je 10 Punkte. Kann mehrfach angewendet werden.

MAN DOES MY LEG HURT

Heilt alle Gruppenmitglieder vollständig

SUPERMARKET FOR THE RICH

Alle Ausrüstungsträume werden wahr

Carmageddon

Keine Action-Raserei ohne Cheats. Im Hauptmenü, von wo aus man zur Fahrzeug- und Streckenwahl gehen kann, gebe man schnell (!) ENABLE ein, was schon einmal



Hat's eingeschlagen? Mit den Cheats kein Problem!

den Zugang zu allen Strecken und Fahrzeugen verschafft. Außerdem ist der Cheat-Mode wählbar. Sobald das Rennen beginnt, schaltet die Taste F4 durch die Modi, bis der Cheat-Mode erscheint. Dadurch werden die nachfolgenden Tasten aktiviert:

F5: Vollständige Gratisreparatur

F6: Unzerstörbarkeit an/aus

F7: 30 Sekunden mehr Zeit

F8: Timer einfrieren oder wieder laufen lassen

F10: Rundenzahl erhöhen

F11: Konot wächst um 5.000 Credits

F12: Kamerawechsel auf die Gegner (externe Ansicht)

SHIFT-F6: Gegner sind auf der Karte zu sehen

SHIFT-F7: 300 Sekunden mehr Zeit

SHIFT-F8: Wechselt zwischen „Keine Schatten“, „Schatten auf Spielerauto“ und „Schatten auf allen Autos“

SHIFT-F10: Erhöht den Checkpoint-Zähler

SHIFT-F11: 5.000 Credits weniger

CTRL-F8: Wechselt zwischen solidem und transparentem Schatten.

CTRL-KEYPAD 1: Wechselt in den Flugmodus und zurück. Bewegungssteuerung unverändert, 9 und 6 auf dem Keypad ändern die Flughöhe, 5 bringt die Kiste wieder auf Bodenniveau

0: Bonus

1: Mega-Bonus

2: Fußgänger stehen wie angenagelt

3: Riesige Fußgänger

4: Explosive Fußgänger

5: Heißes Eisen

6: Turbo-Fußgänger

7: Unzerstörbarkeit

8: Reparaturen gratis

9: Sofortige Reparatur

SHIFT-0: Timer eingefroren

SHIFT-1: Auto kann unter Wasser fahren

SHIFT-2: Zeitbonus

SHIFT-3: Mehr optische Finesse.

Ausprobieren...

SHIFT-4: Selbstzerstörung

SHIFT-5: Gegner sind eingefroren

SHIFT-6: Polizisten sind eingefroren

SHIFT-7: Gegner sind turbo-schnell

SHIFT-8: Polizisten sind turbo-schnell

SHIFT-9: Die Schwerkraft spielt verrückt

Chasm

Nur nicht verkrampfen, lieber die BACKSPACE-Taste gedrückt halten und gemütlich die folgenden Cheatcodes eintippen:

KEYS: bringt alle Schlüssel

WEAPON: bringt alle Waffen

INVISIBLE: macht unsichtbar

ARMOR: rüstet die Rüstung auf 200 % auf

AMMO: sorgt für mehr Munition

NEW: neues Spiel wird gestartet

RESTART: Level wird neu gestartet

QUIT: Spielende

RECORD: zeichnet Demo-Band auf

STOP: hält die Aufnahme an

START: Levelneustart

PLAY: spielt die aufgenommene Demo ab

NEXT MISSION: Warp zum nächsten Level

Comanche 3

Wenn beim Fliegen noch eine Hand frei ist, ohne daß ein Absturz droht, lohnt es sich, die Taste R zu drücken. Damit sind nämlich die folgenden Cheats aktiviert:

ipig: sorgt für 99 Munition bei allen Waffen

ratz: macht 30 Sekunden unsichtbar

cowz: friert die Gegner 30 Sekunden lang ein

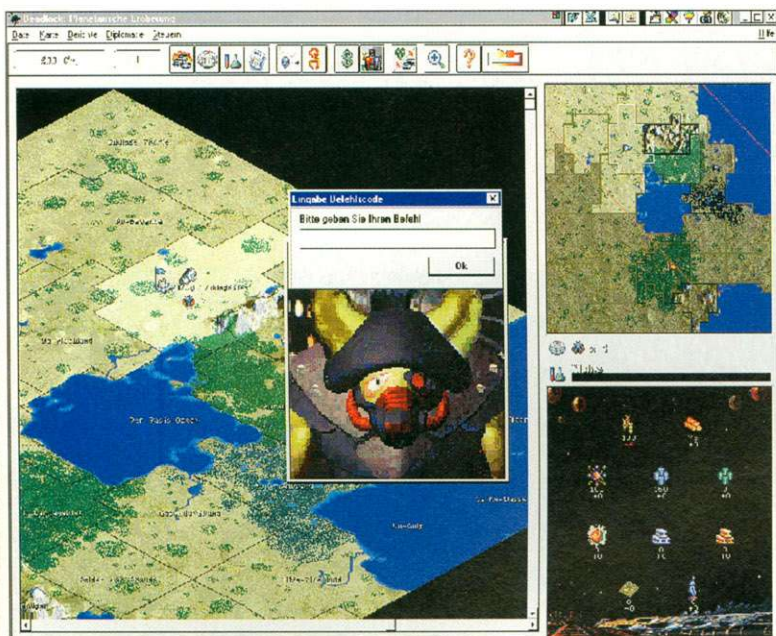
bat9: macht die Hellfire-Raketen stärker

cat9: sorgt für eine schnelle und kostenlose Reparatur

dog9: Munition für alle Waffen

Deadlock

Zu dem Strategical von Accolade gibt es ein paar nette Cheats und auch einen kleinen, hilfreichen Bug:



Nach der Betätigung der Tastenkombination öffnet sich ein Eingabefeld

Im Forschungsmenü sollte gleich in der ersten Runde etwas ausgewählt werden, was innerhalb einer einzigen Runde fertiggestellt sein kann. In der kommenden Runde wird der Abschluß der Forschung gemeldet und zur Eingabe eines neuen Forschungsgebietes aufgefordert. Dies unterläßt man aber und bestätigt einfach mit OK. Fortan erfolgt in jeder Runde eine Meldung über eine abgeschlossene Forschung. Einziger Nachteil: Man hat keinen Einfluß auf deren Art.

Die Cheats bekommt man, wenn man die Tasten STRG und F1 gleichzeitig drückt. In das daraufhin erscheinende Eingabefenster können folgende Wörter eingegeben werden:

frodo: maximale Einwohnerzahl
ghoti: aktuelle Forschung abgeschlossen
make it so: 1.000 Credits und je 100 Rohstoffe
touche: alle Videos verfügbar

G-Nome (deutsch)

Endlich – Schummelcodes mit Phantasie! Zunächst drückt man im Hauptmenü die Kombination STRG-F1, die ein Cheatfenster öffnet. Nun gibt man schön ordentlich die folgenden Codes ein – bei Tippfehlern gibt's nämlich nicht das erwünschte akustische OK. Manche der Cheats wollen dann noch im Spiel mit einer bestimmten Tastenkombination aktiviert werden – tja, wer schummeln will, muß arbeiten...

Juniortuete: bringt unendlich viel Munition (nach Aktivierung mit STRG-Z)

Dschihnnohm: führt zur Mission nach Wahl

Blindflug: schaltet Cockpit ein und aus, und zwar mit STRG-C

Drachenblut: macht unverwundbar (mit STRG-I aktivieren)

Kuck mal wer da bricht: zerstört Zielobjekt (Objekt auswählen und mit STRG-F aktivieren)

Die nackte Wahrheit: Hörgenuß zum Ablachen

A scho da: teleportiert an Ort nach Wahl (Reiseziel bestimmen und mit STRG-B aktivieren)

Hauwechdiekacke: schießt mit einer Ionenkanone, und zwar per STRG-X

Sowosamma: vergrößert den Radarbereich mit STRG-P

Und Tschuess: ...und weg, nämlich bei der Schlussszene mit STRG-F1

Schoener wohnen: verschönert die nächste Windows-Anwendung, indem der aktuelle Screen als Windows-Hintergrundbild gespeichert wird, und zwar mit STRG-SHIFT

Gott der Gerechte: ...stellt sich vor, wenn der Spieler in Mission 1-5 kehrtmacht und hinter die Hügel marschiert

Einmal Schlachtplatte bitte: aktiviert alle Cheatcodes und Tastenkombinationen

Hexen II (Demo)

„Hexen II“ benutzt dieselbe Game Engine wie der Vorgänger „Quake“. Wen wundert's da, daß in der schon erhältlichen Demo auch viele der Cheats genauso funktionieren?

Zuerst gilt es, die Tilde-Taste (~) zu drücken, wodurch die Konsole in den Vordergrund gebracht. Dann wird der Cheta eingegeben und mit ENTER bestätigt.

GOD: Unverwundbarkeit (kann so auch wieder abgeschaltet werden)

NOCLIP: Schaltet den Clipping Mode aus oder an. So kann man locker durch die Wand gehen. Das kann aber auch dazu führen, daß sonst durchsichtige Texturen jetzt massiv erscheinen

NOTARGET: Monster greifen nicht an, es sei denn sie werden zuerst angegriffen

IMPULSE 9: Alle Waffen

IMPULSE 14: Spieler verwandelt sich in ein Schaf

IMPULSE 23: Man bekommt eine Fackel, um den Monstern heimzuleuchten

IMPULSE 25: Vervierfachung des bewirkten Schadens

IMPULSE 33: Flugmodus

IMPULSE 39: Wechselt in die Perspektive eines Verbündeten

IMPULSE 40: Nächster Erfahrungslevel

IMPULSE 43: Volles Mana, alle Waffen und Gegenstände

IMPULSE 44: Beseitigen eines Gegenstands

IMPULSE 99: Levelneustart

GIVE H x: Steigert die Gesundheit um die für das x eingegebenen Punkte (1 - 999)

SV_GRAVITY xx: Verändert die Schwerkraft um den für „xx“ eingegebenen Wert. Erlaubt sind auch negative Zahlenwerte

Interstate '66

Wer sagt denn, daß es nicht nützlich sein kann, Keile zu bekommen! Hier jedenfalls bringt es ganz schön weiter: Wer nämlich im T.R.I.P.-Modus STRG und SHIFT gleichzeitig



Auf dem Highway ist die Hölle los!

drückt und dabei GETDOWN eintippt, bekommt plötzlich von allen Seiten und vor allem von allen Fahrzeugen kräftig Gegenwind. Jetzt schön stillhalten und nur nicht aufmucken, nach der Zerstörung winkt nämlich das „Afterlife“, und der Spieler landet taufisch in der nächsten Mission.

Krush, Kill'n' Destroy

Auch wenn es noch soviel Spaß macht, den Spieletitel umzusetzen, irgendwann geht unweigerlich das Geld aus. Ein wenig Hexerei schafft da Abhilfe: Dazu lädt man einfach einen Spielstand mit einem Hex-Editor und ändert ihn folgendermaßen:

Überlebende: #08-0B überschreiben mit FF FF FF FF

Mutanten: #0C-0F überschreiben mit FF FF FF FF

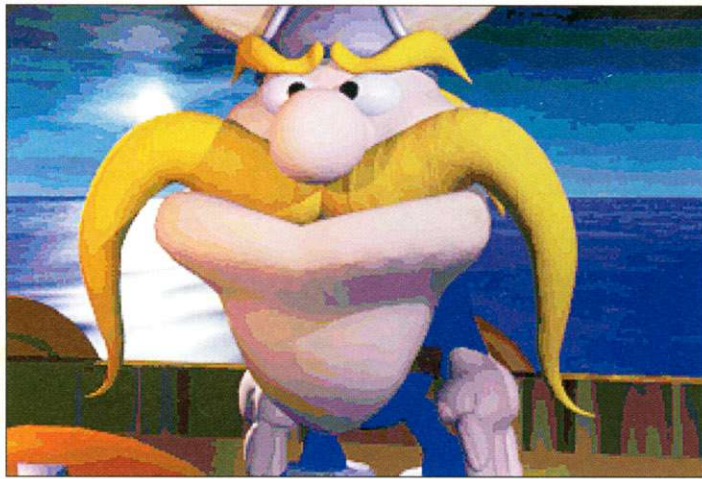
Dieser kleine Kniff sollte dafür sorgen, daß das Geld wieder reichlich fließt - in die eigenen Taschen natürlich.



Ein Griff in die Wundertüte, und auch der größte Gegner hat nichts mehr zu lachen!



Da grinst der Wikinger!



Vorwärts, Männer! Jetzt kann uns nichts mehr aufhalten!

Lost Vikings 2

Auch den stärksten Wikinger haut es mal um, und dann braucht er die Levelcodes:

Level 1: NTR0	Level 17: YOVR
Level 2: 1STS	Level 18: OV4L
Level 3: 2NDS	Level 19: T1N3
Level 4: TRSH	Level 20: D4RK
Level 5: SW1M	Level 21: H4RD
Level 6: WOLF	Level 22: HRDR
Level 7: T1M3	Level 23: LOST
Level 8: K4RN	Level 24: QBOY
Level 9: BOMB	Level 25: HOM3
Level 10: WZRD	Level 26: SHCK
Level 11: BLKS	Level 27: TNNL
Level 12: TLPT	Level 28: H3LL
Level 13: GYSR	Level 29: 4RGH
Level 14: B3SV	Level 30: B4DD
Level 15: R3TO	Level 31: D4DY
Level 16: DRNK	Demo: D3M0

Und wenn alles nicht hilft, dann wird eben geschummelt:

CH3T: Credits
CR3D: ebenso
W4RP: Teleport zum letzten geschafften Level
GHST: macht unverwundbar

Imperium Galactica

Um das Imperium mit leichter Hand zu erobern, bieten sich einige Cheatcodes an. So werden sie aktiviert: Im Spiel die SHIFT-Taste drücken und halten, dabei KAROLY eingeben, danach BACKSPACE drücken. Nun gibt es Geld, höhere Ränge und Kolonien in rauen Mengen, und zwar mit folgenden Buchstaben:

c: bringt alle Kolonien und Erfindungen
v: sorgt für ausreichend Geld auf dem Konto
5: Beförderung zum Lieutenant
6: Beförderung zum Captain
7: Beförderung zum Commander
8: Beförderung zum Admiral
9: Beförderung zum Gr. Admiral

M.A.X.

Hart, härter, M.A.X. – so schön, daß man sich wünscht, es möge niemals aufhören. Und wenn es dann mal zu knifflig ist, dann helfen die Cheats weiter – ohne die eckigen Klammern funktionieren sie allerdings nicht, also nicht vergessen. Eckige Klammern erhält man auf normalen Tastaturen übrigens so: AltGr 8 für Klammer auf, AltGr 9 für Klammer zu. Bestätigt wird dann noch mit ENTER.
MAXSPY: zeigt die ganze Landschafts-Karte
MAXSURVEY: zeigt die ganze Ressourcen-Karte
MAXSTORAGE: sorgt für Nachschub beim Rohmaterial
MAXAMMO: na, was wohl?
MAXSUPER: bringt ein Upgrade für eine Einheit

MDK

Hier sind die Cheats, die im Hilfebildschirm eingetippt werden (dorthin geht's mit F1). Mit ESC oder ENTER kommt man nach dem Cheaten wieder ins Spiel.

biggrenade: Zielsucher-Rakete
healme: verbessert die Energie ungemein
holokurtisfun: Dummy
iliketolob: Mörser
ineedabiggun: Gattling
kill: ich habe keine Lust mehr
makemefull: verbessert die Gesundheit
masterblaster: Gattling
nastysotthinks: Zielsucher-Rakete
tornadoaway: Twister
twistandshout: Twister

Need for Speed 2

Öfter mal den Wagen wechseln, das sorgt für Kurzweil und Abenteuer! Mit den folgenden Cheats ist das ganz einfach. Sie können in einem beliebigen Menü-Bildschirm eingegeben werden; nur der Strecken- und der Motorcheat erzeugen eine Rückmeldung, die Extra-Autos zischen nur einmal kurz:

hollywood: bringt eine Bonus-Strecke
pioneer: versieht alle Geheim-Wagen mit einem Power-Motor
slip: macht die Strecken glatter
bus: gelber Schulbus
semi: großer Truck Cab
armytruck: Armee-Unimog
vwbug: VW Käfer
volvo: Volvo-Kombi

bmw: BMW
mercedes: Mercedes
miata: Mazda MX3
jeepjy: Jeep YJ
quattro: Audi Quattro
vanagon: VW Camper
landcruiser: Toyota Landcruiser
vwb: VW 3 mit Fließhex
snowtruck: Unimog-Schneeschieber
commanche: Commanche Pickup Truck



Noch mehr Blechschaden!

Outlaws

Wild war der Wilde Westen, und da ist natürlich auch Schummeln erlaubt. Nur nicht erwischen lassen, sonst zieht der Gegner schneller, als man gucken kann!

OLAIRHEAD: zum Abheben schön (mit X und C wird gesteuert)
OLCDS: das Geheimnis der ganzen Karte
OLJACKPOT: bringt alle zum Levelende benötigten Gegenstände



Da kommt der Computer ins Schwitzen



Rennet, rettet, flüchtet!

OLZIP: teleportiert

OLGPS: zeigt die Koordinaten des Spielers

OLFPS: zeigt die Framerate an

OLASH: bringt unendlich viel Munition

OLPOSTAL: bringt alle Waffen und die nötige Munition

OLREDLITE: behindert die Feinde massiv, kann durch nochmaliges Eingeben desselben Codes wieder abgeschaltet werden

OLIMZELLA: macht unverwundbar

OLRX: bringt ein Herz Gesundheit

OLMORERX: bringt drei Herzen Gesundheit

OLER: macht ganz gesund

OLZAHOO: heftet einen Sheriffstern an die Heldenbrust

OLASH: nie mehr Munitionsmangel

OLGUSHER: nie mehr Ölmangel

OLBOUNCE: um große Sprünge zu machen

OLOPEC: bringt eine Ölration

OLETHER: macht unsichtbar, jedenfalls im Netzwerk

OLAPPEAR: macht den Gegner wieder sichtbar

OLHOWMANY: zeigt die Anzahl der Netzwerkspieler an

OLNETWORK: Netzwerkstatus

Und da Reisen mit der Postkutsche so beschwerlich ist, hier die Abkürzungen zu den einzelnen Levels:

OLHIDEOUT

OLSIMMS

OLTOWN

OLMINER

OLTRAIN

OLCLIFF

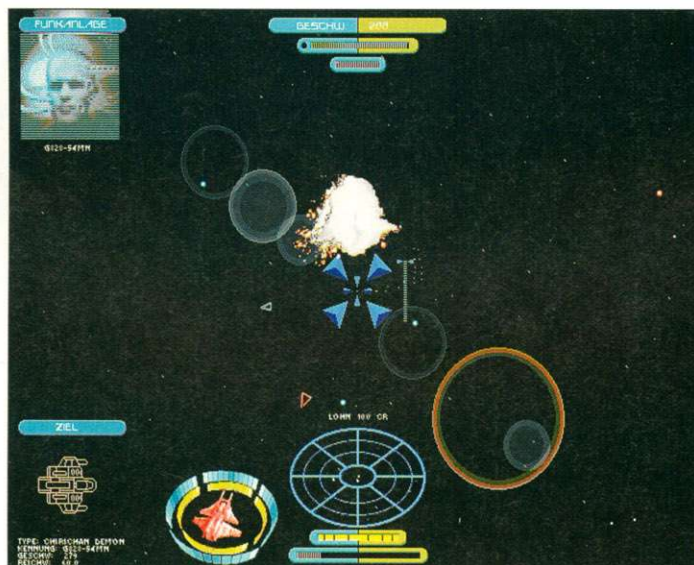
OLCANYON

OLRANCH

OLMILL

Privateer 2

Am Jincilla Skull ist schon so mancher Held gescheitert. Das muß aber nicht sein, denn mit einem simplen Kniff ist der harte Brocken recht einfach zu besiegen. Zuerst hält der schlaue Privateer das Raumschiff des Fieslings an und reizt ihn mit allerlei mehr oder weniger phantasievollen Aktionen. Schließlich platzt dem Gegner der Kragen, und er fliegt stehenden Fußes ganz geradeaus aufs eigene Raumschiff zu. Jetzt reichen einige gut gezielte Schüsse mit der Bordkanone, und Jincilla Skull ist Vergangenheit.



Mit einem Trick ist auch ein schweres Gefecht zu überstehen



Mit diesen Hilfen erkundet Rayman die Welten im Nu

Rayman

Mit ein paar Tricks kommt Rayman gleich viel besser durch das bonbonbunte Jump'n'Run:

kom0ogdk: fünf Leben

trj8p: 99 Leben

86e40g91: 10 Tings

en5gol2g: alle Spezialkräfte

2x2rmfmf: goldene Faust

o8feh: ab in den nächsten Level

4ctrepfj: alle sechs Welten frei zugänglich

b76b7081: Zugang zu verstecktem Breakout-Spiel

Redneck Rampage

Hat man die folgenden Cheatcodes eingetippt, heißt es nur noch abwarten, bis der Erfolg mit „We are livin' in Dukes world“ bestätigt wird...

REDALL: bringt alles, was das Herz begehrt, an Waffen, Schlüsseln etc.

REDCLIP: macht Wände begehbar und die Fähigkeit auch wieder rückgängig

REDDEBUG: schaltet den Debug-Modus ein und aus

REDYERAT: dito

REDFUCKNGOxy: teleportiert zu Episode X, Karte YY

REDGUNS: bringt alle Waffen

REDINVENTORY: füllt das Inventory mit nützlichen Gegenständen

REDITEMS: zu den Gegenständen gesellen sich die Schlüssel

REDKEYS: hier gibt's nur die Schlüssel ohne die Gegenstände

REDMONSTERS: schaltet Monster ein und aus

REDMOONSHINE: schaltet den Mond ein und aus

REDRATE: zeigt die Framerate

REDSHOWMAP: zeigt die ganze Karte

REDSKILLx: bei x gewünschten Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 4 angeben

REDUNLOCK: sorgt für den Tag der offenen Tür

REDVIEW: zeigt die Figur von außen

REDRAFAEL, REDMAXX, REDBETA, REDHOUND, REDDOG und REDELVIS sorgen für unterhaltsame Nachrichten zwischendurch.

Schatten über Riva

In Level drei gibt es einen netten Kniff, um schneller zur Spinnenkönigin vorzudringen. Dazu wählt man nach der Schräge einen Magiebegabten aus der Gruppe aus und läßt ihn den Spruch „Visibili Vantir“ über eine



Das Herumirren hat ein Ende: Mit diesem Trick geht es der Spinnenkönigin an den Kragen



Jetzt kriegen die Aliens eins auf die Nase!

Spielrunde ausführen. Danach kann der tapfere Recke vordreschen, denn er läßt die Spiegelbilder jetzt links liegen und kann direkt auf die Königin losgehen. Nach dieser Sequenz dürfen auch die anderen der Gruppe nachrücken und sich ansehen, wie eine Königin aussieht, die in den letzten Zügen liegt. Nur nicht vergessen, das Amulett zu benutzen, sonst gibt es keinen Abspann!

Street Racer

Gibt man statt eines „Cup Passwords“ einfach bei den „Game Options“ einen der folgenden Codes ein, wird der Sieg zum Kinderspiel...

TRAFIK: Silver Cup

NEJATI: Gold Cup

DOUGAL: Platinum Cup

TURGAY: Option auf „Secret Level“ und „Character“

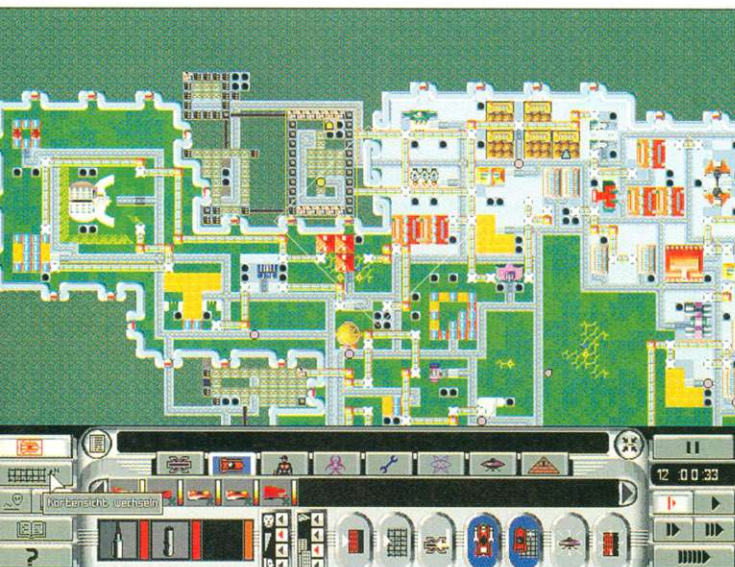
Syndicate Wars

Aus eins mach viele, und das ganz ohne Probleme: Oft ist ja eine neue Waffe irgendwo zu finden, was im Grunde erfreulich ist. Dann wieder ist es ärgerlich, daß es nur ein einziges Exemplar davon gibt, so daß nur ein Agent in ihren Genuß kommen kann. Es geht aber auch anders: Einfach die neue Wumme einem Agenten in die Hand drücken, auf Gruppenmodus schalten und die Waffe für alle Agenten aktivieren. Wer sagt's denn: Geteilte Freude ist vielfache Freude!

Terracide

Wie passend: Die folgenden Schummel-Codes werden im Hilfe-Menü eingegeben, und zwar in der Paßwort-Abfrage.

barnsley: macht unbesiegbar und läßt sich mit demselben Code auch wieder ausschalten



batfinc: lädt die Schilde auf

nozzle: bringt den Spieler zu jedem gewünschten Level und zu allen Episoden

phaal: bringt unendlich viel Munition (abschalten mit demselben Code)

popov: schaltet den Teleporter ein und aus

welk: sorgt für die freie Benutzung aller Waffen

X-COM: Apocalypse

Auch wenn die Apocalypse naht, es gibt doch immer noch einen Cheatcode, der sie gerade so eben abwenden kann. Hier haben wir gleich zwei Möglichkeiten zum Schummeln, einmal für Cityscape und einmal für Tactical:



Cityscape:

Im Hauptbildschirm die ALT-Taste gedrückt halten und „ufo cheat“ eintippen. Das Spiel bestätigt die Richtigkeit, und die folgenden Tastenkombis sind aktiviert:

ALT + (auf dem Ziffernblock): bringt alle Gegenstände

ALT 0 1 2 3 4 5 6 7: ändert die Dimension

ALT a: schaltet den Autosave ein und aus

ALT b: zur Basis-Mission

ALT c: läßt das Ufo abstürzen

ALT d: zeigt die Karte

ALT f: Basis-Cheat

ALT g: Alien-Test

ALT m: bringt 100.000 \$

ALT n: zählt die Aliens in einem Gebäude

ALT p: schließt Forschungsprojekt ab

ALT q: ermöglicht alle Produktionen ein/aus

ALT r: ermöglicht alle Forschungen ein/aus

ALT s: Overspawnt

ALT t: Apocalypse-Mission

ALT v: schaltet Ufopaedia ein/aus

ALT x: sorgt für beliebiges Fahrzeug

ALT z: aktiviert alle Tube Connections

ALT ESC: schaltet alle Cheats wieder ab

Tactical

Zur Aktivierung hält man ebenfalls die ALT-Taste gedrückt, diesmal im Taktik-Bildschirm, und gibt „tac cheat“ ein. Nach der Bestätigung gelten folgende Codes:

ALT f: Lautstärke wird größer

ALT g: Lautstärke wird geringer

ALT h: zeigt verstecktes Terrain ein/aus

ALT i: macht unsichtbar – und wieder sichtbar

ALT k: macht allen Gegnern den Garaus

ALT r: zählt mit

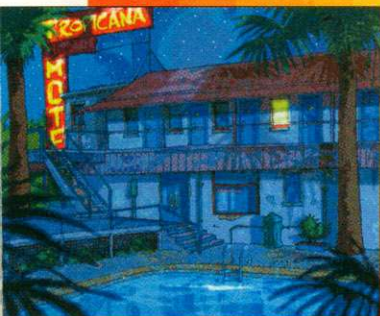
ALT t: aktiviert Trainings-Modus

ALT v: deckt alle versteckten Einheiten auf

ALT w: hebt die Schwerkraft auf

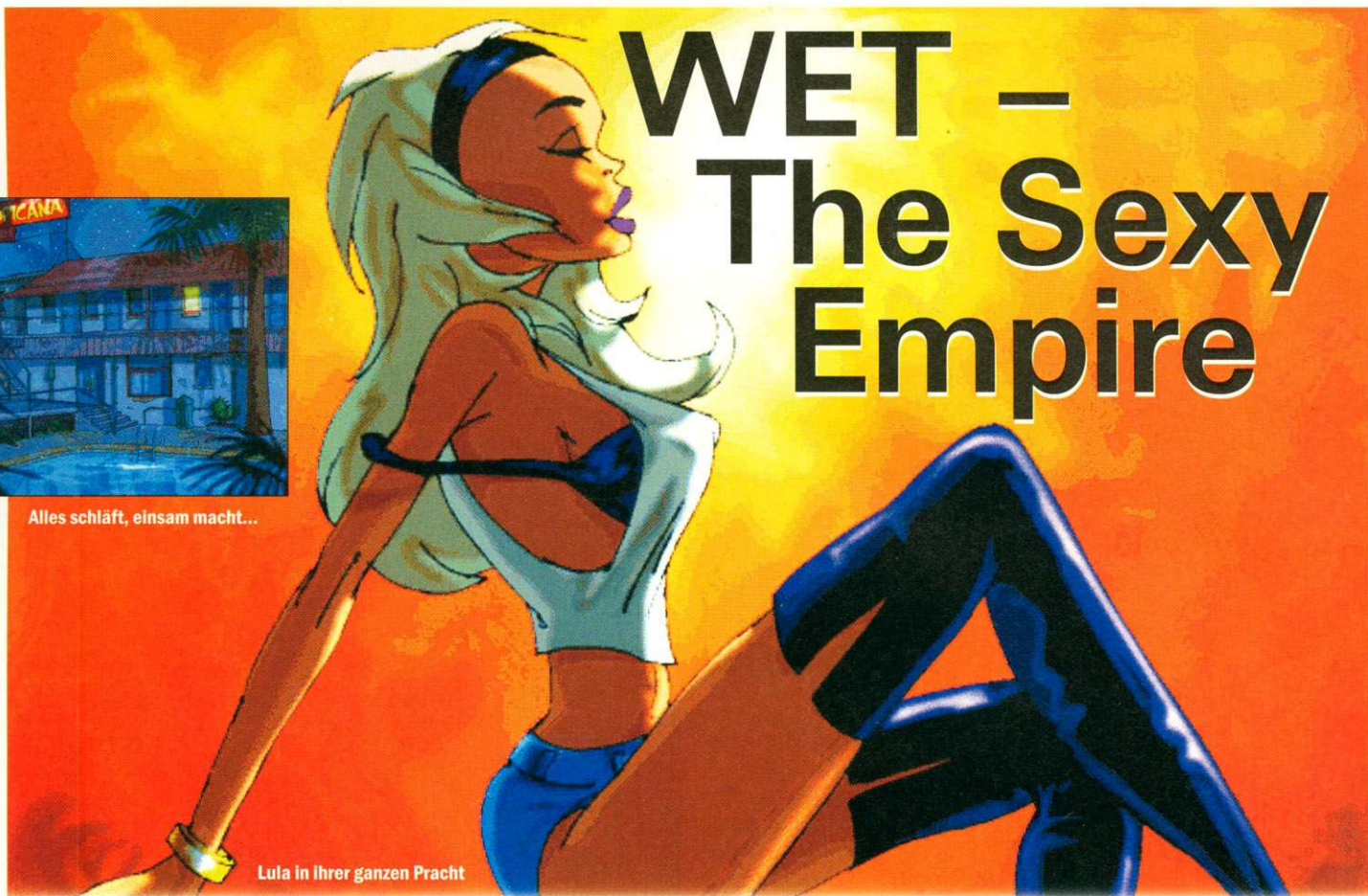
ALT ESC: schaltet alle Cheats wieder ab





Alles schläft, einsam macht...

WET - The Sexy Empire



Lula in ihrer ganzen Pracht

Was Mann sich selbst in seinen feuchtesten Träumen nicht vorgestellt hat, wird bei „WET“ Realität: Nach einer eher zweifelhaften und keineswegs erfolgreichen Karriere als Bankräuber läuft dem Hauptdarsteller des Spiels in einem kleinen Kaff am Ende der Welt eine zu allem bereite Frau namens Lula über den Weg, und gemeinsam plant man die Produktion von Pornos...

Nur weil damit der Wunschtraum des einen oder anderen in Erfüllung gehen mag, heißt das aber noch lange nicht, daß das so ganz einfach ist. Die Produktion von Pornos erfordert schließlich nicht nur körperliche Einsatzbereitschaft, sondern auch ein wenig Startkapital.

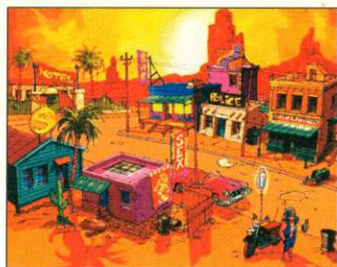
Da reichen die letzten finanziellen Reserven natürlich absolut nicht. Also muß erst einmal ein wenig Geld beschafft werden.

Aller Anfang ist schwer

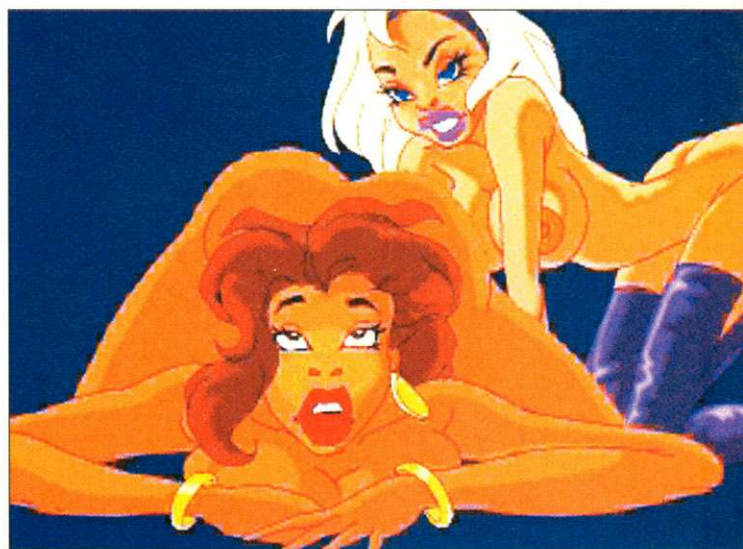
Am 1. Januar 1997 beginnt das frisch gebackene Pärchen in Wet Rocks mit der Karriere. Eigentlich sollte es ziemlich kalt sein, aber hier scheint irgendwie immer die Sonne. Da es noch früh am Morgen ist, mieten die beiden sich erst einmal im Motel an der Rezeption ein Zimmer, denn schließlich kann

man ja schlecht auf offener Straße der Arbeit nachgehen.

Das gemietete Zimmer ist hell erleuchtet und kann nun betreten werden. Hier gibt es bereits einiges zu sehen. Der Koffer im Hintergrund enthält die Spieloptionen wie Speichern, Spielende, Musik und Spielgeschwindigkeit. Da die Uhr unaufhörlich tickt und die



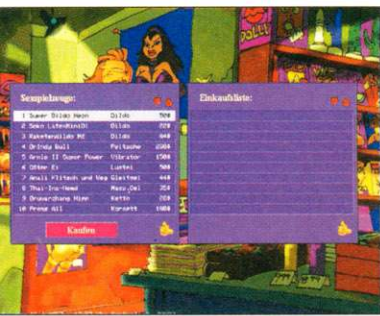
Das kleine Örtchen hat alles, was man für den Anfang braucht



Wird es Lula allein zu öde, muß eine Partnerin her

Zeit unbarmherzig vergeht, ist es ratsam, die Geschwindigkeit des Spiels zu drosseln, denn sonst ist es gerade zu Anfang schwer, alle anstehenden Aufgaben innerhalb eines Tages rechtzeitig zu erledigen. Nun heißt es abwarten, bis es zehn Uhr morgens ist und die Geschäfte wieder öffnen. Da kann sich das turtelnde Pärchen die Zeit entweder vergnüglich mit ein paar Szene-Übungen im Motelzimmer vertreiben oder sich Wet Rocks genauer anschauen.

Das kleine, verschlafene Städtchen scheint genau die richtige Basis zu bieten, um mit der Filmkarriere zu beginnen. So mies und klein das Kaff auch ist, es hat neben dem Motel einen Videoshop, einen Verleiher, einen Sexshop und ein Pfandhaus. Jetzt wissen wir endlich, womit man sich auf dem Lande die Zeit vertreibt. Des weiteren gibt es eine Bar und eine „Chickenfarm“. Hier lassen sich ein paar leichte Damen anmieten, falls es der Freundin allein zu lang-



Ohne ihr Spielzeug geht Lula nicht ins Bett!

weilig vor der Kamera wird. Der einzige Nachteil an Wet Rocks ist, daß es auch eine Polizeiwache gibt.

Um 10 Uhr muß Lulas Liebhaber an ihre gemeinsame Karriere denken und die erste Ausrüstung im Videoshop zusammenkaufen. Mit seinem noch verbliebenen Geld kann er sich zur Zeit nur das Nötigste leisten, als da wären ein einfacher Fotoapparat – eine Castor AX 80-Spiegelreflexkamera – ein einfacher Scheinwerfer und zwei Filme. Nun gehen sie zusammen in das Motelzimmer zurück und nehmen ihre erste Fotosession auf. Der Fotoapparat ist dabei auf dem Stativ montiert. Lula ist wirklich ein Naturtalent.



In den Nachrichten erfährt man, wie weit das FBI mit den Ermittlungen ist

Danach gehen sie noch vor 15 Uhr in die Bar, und Lula kann dort liegend die Miete für die kommende Nacht verdienen. Es ist sinnvoll, wenn sie an diesem Tag von 15-18 Uhr arbeitet. Sie verdient damit 100 \$. So wird erstens die Miete pünktlich bezahlt, und zweitens kann am Abend eine weitere Session aufgenommen werden.

Während Lula ihrem Job nachgeht, schaut ihr Produzent im Videoshop vorbei, um den vollen Film zur Entwicklung zu bringen. Leider dauert diese Prozedur 17 Stunden, und der fertige Streifen kann erst im Laufe des nächsten Tages abgeholt werden. Mit seinem restlichen Geld schaut er im

Sexshop tief in die Auslagen, um Lula etwas Schönes zum Spielen zu besorgen.

Da sie etwas anspruchsvoll ist, darf er nicht zu geizig sein. Am besten schaut er noch mal in der Bar vorbei, drückt sich auf der Toilette herum und schlägt einen harmlosen Betrunkenen nieder, um ihm etwas Geld oder seine Uhr abzunehmen. Diese Aktion lohnt sich finanziell nicht wirklich und sollte auch nicht öfter wiederholt werden, da die Wahrscheinlichkeit groß ist, beim nächsten Mal in den Knast zu kommen. Jetzt kann er jedoch mit der Beute zum Pfandhaus gehen und sie zu Geld machen. Für einen hübschen Dildo und etwas Gleitmittel reicht das allemal. Beim Einkaufsbummel im Sexshop muß der Filmemacher jedoch darauf achten, daß er für den nächsten Tag noch etwas Kleingeld, und zwar mindestens 20 Dollar, für die Kosten der Filmentwicklung behält und noch etwas Kohle für ein oder zwei weitere Negativfilme. Um 18 Uhr bringt Lula das Geld für die Miete, die dann bezahlt wird. Anschließend produziert man noch ein paar hübsche Aufnahmen von dem Mädel. Abends in den SM-News erfahren beide, daß das FBI eingeschaltet wurde, um den Banküberfall aufzuklären.

Scharfe Bilder bringen Cash!

Am nächsten Morgen bringt der angehende Pornoproduzent den zweiten vollen Film zur Entwicklung, knipst eine weitere Session mit Lula und bringt auch diesen Film zum Videoshop. Nun sollte auch der erste Film fertig sein. Mit diesen Fotos geht er zum Verleiher und verkauft sie ihm zum Festpreis. Für den ersten Streifen bekommt er 600 Dollar, an allen weiteren in der gleichen Qualität verdient er 1200 Dollar. Damit kann man sich erst einmal über Wasser halten!

Um 15 Uhr besucht er Lula in der Bar und fordert sie zum Kündigen auf, denn das Geld für die Miete hat er ja bereits. Außerdem ist es wesentlich lukrativer, Pornobildchen zu verkaufen, als für 100 Mäuse zu arbeiten. Ein weiterer Nachteil an Lulas Nebenjob ist, daß sie kaum noch Zeit für Fotosessions hat. Also arbeiten die zwei statt dessen im Motelzimmer. Falls Lula Lust auf eine Partnerin hat, macht ihr Manager einen Abstecher zur Chickenfarm, um ihr eine möglichst preiswerte Gespielin zu besorgen. Insgesamt sollte das Pärchen versuchen, zwei bis drei Sessions am zweiten Tag zu absolvieren, die dann zum Entwickeln gebracht werden. Auf jeden Fall muß die Miete von 100 Dollar pünktlich bezahlt werden.



Der Verleiher bei seiner zweitliebsten Beschäftigung

Am dritten Tag verkauft der Herr Produzent die fertigen Streifen abermals zum Festpreis und kann sich mit dem Erlös eine einfache Videokamera und ein paar Videobänder zulegen. Die Produktion von Videofilmen hat den Vorteil, daß er nicht mehr 17 Stunden auf die Entwicklung warten muß.

Außerdem bringt deren Verkauf wesentlich mehr Geld ein. Für die mit einer einfachen Kamera aufgenommenen Steifen erhält er beim Verleiher schon 2400 Dollar bei einem Verkauf zum Festpreis. Übrigens ist es lohnend, bei jedem Verkauf, ob nun zum Festpreis oder zur Lizenz, nicht gleich das erste Angebot anzunehmen. Wenn man den Verleiher ein wenig hinhält, kann bis zum Dreifachen dabei herauspringen.

Nun können die beiden einen Film nach dem anderen produzieren. Das ist



Scharfe Bilder bringen Geld in die Kasse

auch bitter nötig, denn da wäre ja noch das Problem mit der abgebrochenen Bankräuberkarriere. Um mit der Vergangenheit wieder ins reine zu kommen, müssen neue Papiere her. Zum Glück streunt in dem kleinen Örtchen auch ein Hehler herum, der – wie der Zufall es will – genau die benötigten falschen Papiere im Angebot hat. Natürlich mag er diese nicht verschenken: Je nach Tageskurs verlangt er etwa 8.000 bis 11.000 Dollar dafür.

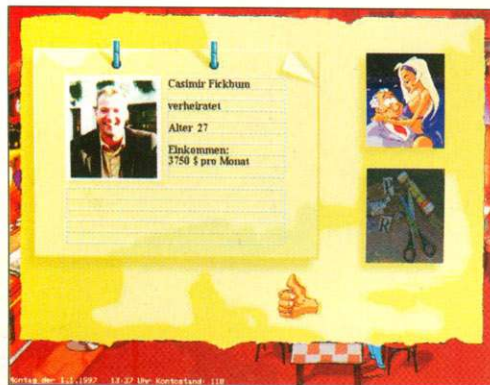
Das FBI kommt dem gescheiterten Bankräuber jeden Tag ein Stück näher, und spätestens nach einer Woche sollte er das Geld für neue Papiere zusammengespart haben.

Neue Flecken auf der weißen Weste?

Sollte es mit der Zeit knapp werden, und irgend etwas läuft wider Erwarten nicht nach Plan, gibt es noch eine „Notfall-Methode“, um relativ schnell zu etwas Geld zu kommen, nämlich indem man die männlichen Gäste der Kneipe zu einem Schäferstündlein mit der reizenden Freundin Lula animiert und dieses Ereignis per Fotografie für die Nachwelt konserviert. Das „scharfe“ Bildmaterial eignet sich durchaus für eine kleine Erpressung.



So sieht ein gescheiterter Bankräuber aus



Eine kleine Erpressung kann die arg geschöpfte Kasse zur Not wieder aufstocken

Man sollte aber darauf achten, daß die ausgewählten Opfer einigermaßen gut verdienen. Auch sollte die Forderung nicht unverschämte hoch sein. Ein Drittel des Monatseinkommens ist ein relativ sicherer Wert. Natürlich darf man auch dieses Geschäft nicht auf die Spitze treiben, denn wenn man dreimal von der Gesetzeshüterin eingebuchtet wurde, ist es aus mit der Karriere. Im Gefängnis hilft übrigens der Griff zu dem netten Lederutensil in der Nähe, um wieder freizukommen. Den kleinen Knacks, den das Selbstbewußtsein nach der folgenden Sado-Maso-Einlage abbekommt, wird schon verkraftet.

Ab dem vierten Tag kann der fleißige Pornofilm, wenn er die Videos zum Festpreis anbietet, sinnvollerweise das Zimmer für eine Woche mieten, denn kurze Zeit später kommt der Motelinhaber hinter den Nebenverdienst, und dann kostet die Absteige mehr als das Doppelte.

Eine Möglichkeit, den Preis vielleicht wieder etwas zu drücken, besteht darin, die herumlungernenden Rocker mit einem kleinen Auftrag zur Gesichtsverwüstung

zum Motelbesitzer zu schicken, aber zum einen ist das Ziel auch ohne solche Kniffe erreichbar, und zum anderen weiß man nie, ob der gute Mann nicht einfach zur Polizei geht und die Pornofilmer dort anschwärzt.

Das nächste Ziel der beiden ist es, 50 000 Dollar zur Seite zu legen, um ein eigenes Filmstudio aufzumachen. Da das Geldverdienen nun nicht mehr ganz so schnell gehen muß, gibt der Jungfilmer die Streifen jetzt zur Lizenz frei.

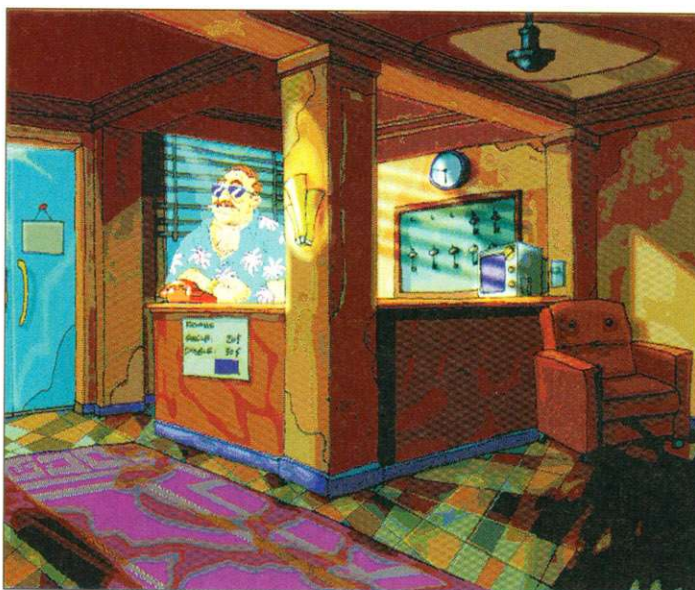
So bekommt er jeden Tag eine hübsche Stange Geld. Der Betrag ist zwar geringer als bei einem Verkauf zum Festpreis, aber auf Dauer lohnt sich das schon. Nach eini-

ger Zeit rechnet er sich aus, daß auch eine bessere Kamera und ein besserer Scheinwerfer die Qualität seiner Filme steigern könnten. Für derart verbesserte Produkte legt der Verleiher bei einem Verkauf zum Festpreis durchaus an die 3600 Dollar pro Film auf den Tisch des Hauses. Die Lizenz-einnahmen sind natürlich auch entsprechend höher.

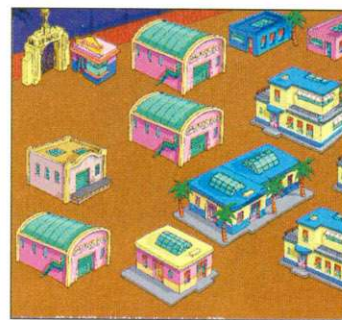
So verbringen die beiden noch etwa eine gemütliche Woche zwischen Bett, Verleiher, Sexshop und Chickenfarm und können dann endlich ihren Traum erfüllen: ein professionelles Filmstudio!

Das eigene Studio

Zunächst einmal steht ein nettes Areal mit viel Platz zur Verfügung, auf dem aber



Der Motelbesitzer möchte alsbald gern an der Produktion seines Hauses mitverdienen



Auf dem Filmgelände stehen alsbald viele Gebäude für geschäftiges Treiben

noch nicht viel gebaut ist. Damit hier endlich die ersehnten Filmchen gedreht werden können, müssen erst einmal die für die Produktion erforderlichen Gebäude her und natürlich das passende Personal. Der erste Weg führt deshalb zum Makler in der Stadt, wo sich der aufstrebende Produzent ein Filmstudio, einen Schneideraum, das Planungsbüro und ein Casting-Büro mietet. Lulas privates Reich kann er ebenfalls hier finden, aber das kann noch eine Weile warten. Da die Dame etwa um diese Zeit dazu neigt, ungeduldig zu werden und schlechte Laune zu bekommen, sollte sie erst kurz vor den eigentlichen Dreharbeiten ein eigenes Zimmer auf dem Gelände erhalten.

Vom Pärchen zur Firma

Die nächste Aufgabe steht im Casting-Büro an: Es gilt, Stellenangebote für männliche und weibliche Pornodarsteller aufzugeben. Der schlaue Produzent bietet ihnen ein bombastisches Gehalt in der Anzeige, dann bewerben sich mehr Schauspieler, und er hat später eine größere Auswahl. Auch bei den Stellenausschreibungen für das übrige



Die Polizistin hat gewisse Vorlieben, die sogar Zellentüren öffnen können



Lula neigt zu schlechter Laune, wenn sie nicht regelmäßig ins Bett kommt





Mandy B. Ginner

<i>Alter</i>	24 Jahre
<i>Maße</i>	88-66/79
<i>Größe</i>	156 cm
<i>Gewicht</i>	40 kg
<i>Becke</i>	190 \$ pro Tag Grundgehalt

Verdient momentan 190 \$ am Tag

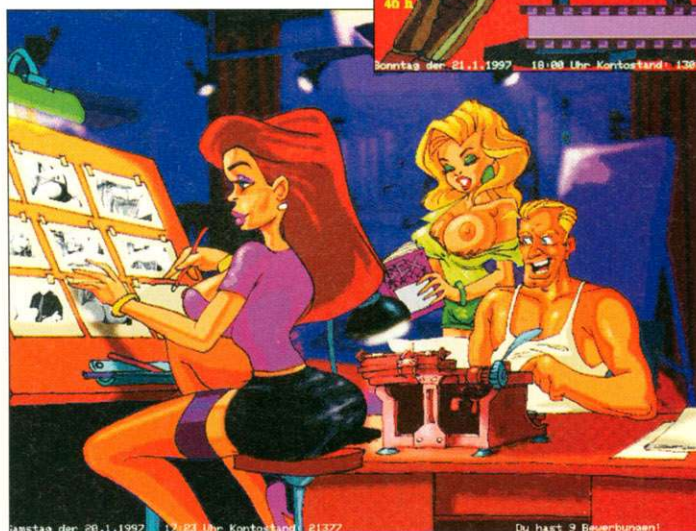
Freut sich, daß nichts zu tun ist.

Ist die Entscheidung für einen Bewerber oder eine Bewerberin gefällt, muß dem Neuling in der Regel sein Arbeitsplatz zuge-

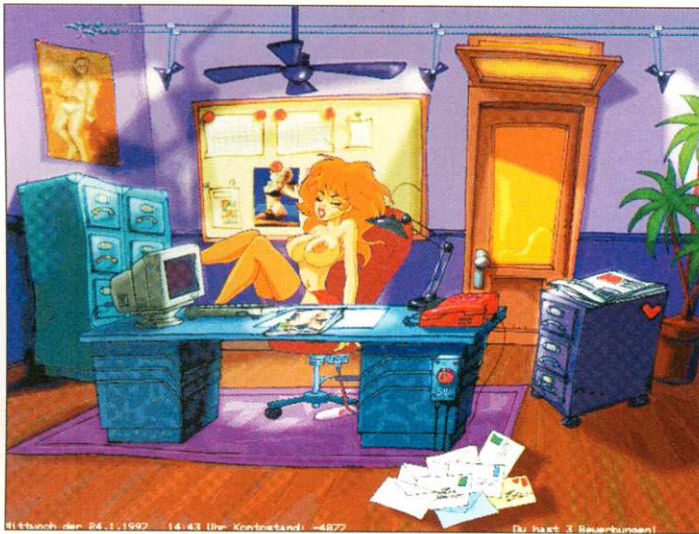
Dann geht es los. Es wäre ja eigentlich eine Freude, dem geschäftigen Treiben in Studio zuzusehen, aber leider passieren immer wieder Zwischenfälle, die den armen Filmemacher zum Handeln zwingen. Manchmal reicht es, eine Stunde Pause zu gewähren, meist muß er jedoch tief in die Tasche greifen, um die Darsteller bei Rückenleiden zum Weitermachen zu moti-



Am nächsten Tag wird der fertige Film dem Verleiher in der City zum Festpreis ver-



Das nennt man gutes Betriebsklima: Hier wird ein Pornofilm geplant



In dieser Firma haben offenbar alle ihren Spaß...

kauft. Es lohnt sich finanziell schon, professionell gemachte Produkte anzubieten. Das Honorar ist ganz ordentlich. Nach diesem Schema werden schließlich noch zwei bis drei weitere Filme produziert, dann ist es Zeit, sich um eine weitere Ausweitung des Filmbetriebs zu kümmern. Die nächsten Stellenanzeigen werden für Beleuchter, Kameramann, Regisseur und Hauptdarsteller aufgegeben, und außerdem mietet man ein weiteres Studio an.

Ein zweites Studio hat den Vorteil, daß man zeitgleich mit der normalen „Tagesproduktion“ auch längere Filme drehen kann, die im Endeffekt natürlich auch das Bankkonto kräftig anwachsen lassen.

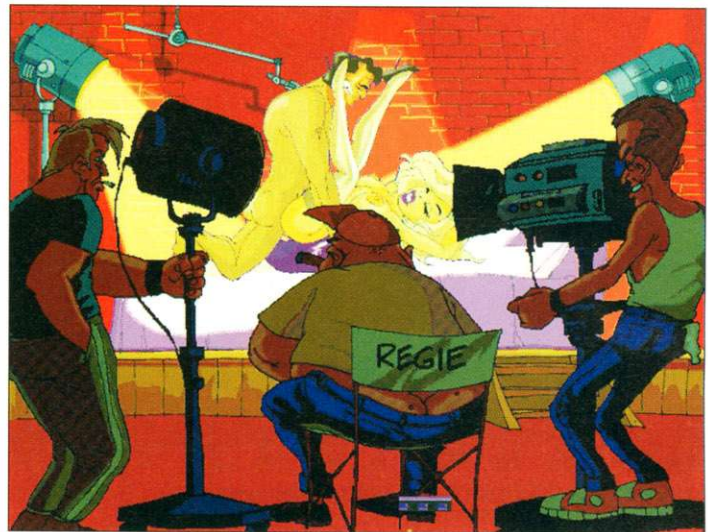
Das Ziel der aufwendigeren Produktionen ist es, sich mit einem oder mehreren guten Titeln in den Charts zu platzieren, die in der Videothek aushängen. Auch Lula macht der Erfolg zufriedener als alle Geschenke zusammen.

Qualität statt Schund!

In die Charts kann man nur kommen, wenn die gesamte Produktion qualitativ gesteigert wird. Einerseits ist die Technik verbesserungsfähig: Bessere Kameras, besse-



Im Lager werden auch die Kulissen gewartet



Das läuft ja wie am Schnürchen!

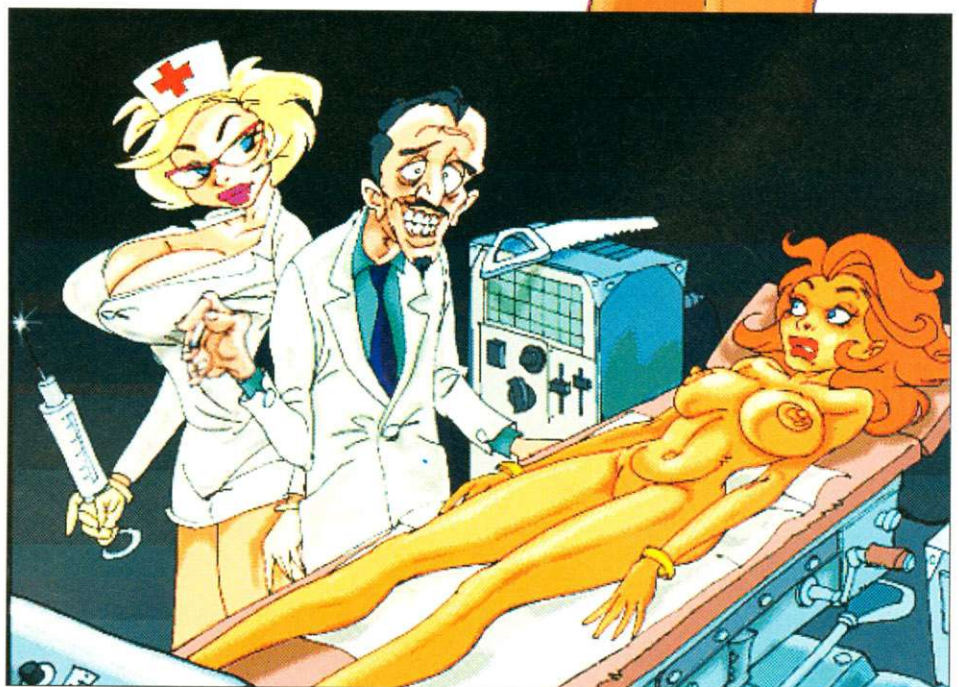
re Beleuchtung und ein modernisierter Schnittplatz sorgen schon für den richtigen Rahmen. Ein Lager wird ebenfalls angemietet, damit das ganze Gerümpel nicht überall in der Gegend herumliegt. Dort kümmert sich eine adrette Dame um die nötige Ordnung.

Aber für eine Verbesserung der Filme an sich ist vor allem ein hoch qualifiziertes Personal wichtig. Eine gute Sekretärin und fähige Leute im Produktionsbereich – vom Drehbuchautor bis zur Cutterin – verbessern das Endergebnis. Es gilt also, das einst billig eingekaufte Personal nach und nach gegen die besten Leute auszutauschen, die man für Geld bekommen kann. Auch eine Putzfrau gehört künftig zum Team, denn mit wachsendem Erfolg wächst auch die Schar der Neider und der protestierenden Eman-

zen, die zu allem Überfluß auch noch ihren Müll auf dem Gelände hinterlassen.

Um mit der wachsenden Konkurrenz mithalten zu können, muß man später auch seine Darsteller gewissen Schönheitsoperationen unterziehen, die deren Qualitäten wieder ins rechte Licht rücken.

So sollte es gelingen, mit Geduld und etwas Mut zum Risiko in die Charts zu klettern. Natürlich kann man die Karriere auch etwas mit Hilfe der schon bekannten Roker forcieren, indem man diese mit eindeutigen Auftrag zur Konkurrenz schickt, aber es geht auch ohne schmutzige Tricks.



Eine Schönheitsoperation beseitigt die ersten Gebrauchsspuren

StarTrek - Generations

Auf zu unendlichen Weiten! Dr. Soran treibt sein Unwesen in der Galaxis und muß aufgehalten werden. Der Spieler hat das Schicksal der Serienhelden in der Hand. Das Ganze stellt natürlich eine unheimliche Herausforderung dar, doch mit dem folgenden Missions-Logbuch im Gepäck darf es gewagt werden, sich in das Star-Trek-Universum zu beamen.

Armagosa-Solarobservatorium

Die Leistung des Phasers wird so eingestellt, daß sich die Anzeige gerade im gelben Bereich befindet.



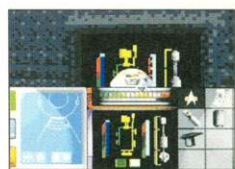
Die effektivste Phasereinstellung

In der Luftschleuse hinter sich spürt Commander William T. Riker einen ersten Überlebenden auf, den er nach kurzem Interview auf die Enterprise beamt. Auf dem Weg ins Innere der Station entdeckt er Dr. Soran, der aber vorerst ignoriert wird. In dem rechten Raum sind zwei Romulaner zu erledigen. Eine Durchsuchung der beiden bringt neben einem Disruptor - wird von nun an verwendet - einen Tricorder ans Licht, dessen Einstellungen zeigen, daß die Jungs nach Trilithium gesucht haben. Riker stellt seinen eigenen Tricorder nach Rücksprache mit der Enterprise ebenfalls darauf ein. Außerdem trifft er hier auf einen potentiellen Beam-Kandidaten, der ihm verrät, daß es insgesamt acht Überlebende gegeben hat.



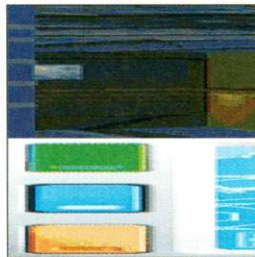
Hier wurde die Wand beschädigt

Nach erneuter Evakuierung werden die Wandschränke durchstöbert. Im Osten kommt der Commander zu einem Illuminatorkern. Nun geht es mit dem Lift in die zweite Etage.



Nun sollten die Wartungsluken frei sein

Hier erschießt er die Romulaner und bringt die beiden Überlebenden in Sicherheit. Die Leichen und der Rest der Etage werden inspiziert. Im Norden entdeckt er einen Einschuß in der Wand und



Hinter dieser Klappe liegt der Stromschalter

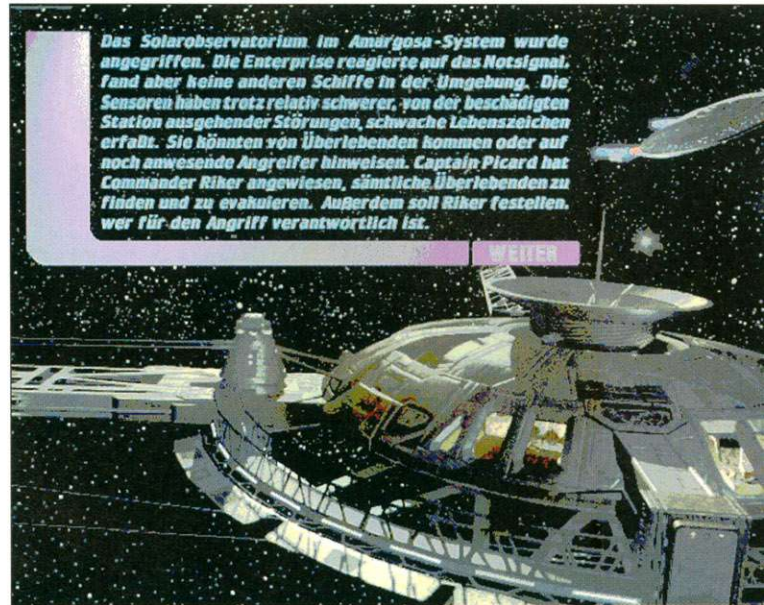
Der Terminal an der Wand steuert die Wartungszugänge. Mit dem rechten Knopf verändert der gute William T. die Eintrittsluken so, daß der Bereich im ersten Geschloß nun zu erreichen sein sollte. Den Zugang zu den Wartungsgängen findet er unten in der Wand, links vom Schaltpult. Er krabbelt hinein (Hinknien!), folgt dem Gang, springt durch das Loch im Boden und stärkt sich mit dem Glas Wasser. Nun verläßt er den Raum und marschiert in einen Gang mit einem losen Plasmakabel.

An der Wand gegenüber verbirgt sich hinter der Klappe ein Schalter. Bei Betätigung wird nicht nur der Strom zum Kabel getrennt, sondern es öffnen sich ebenfalls die Türen an den Gängen.

Per Tricorder entdeckt er im Nebenraum des Ganges noch einen Überlebenden, der wie gewohnt abgefertigt wird. Es geht nun zurück zu Soran, um auch diesen zu evakuieren. Mit dem Schaltmodul repariert Riker daraufhin den defekten



Diese Tür läßt sich mittels des magnetischen Justierers öffnen



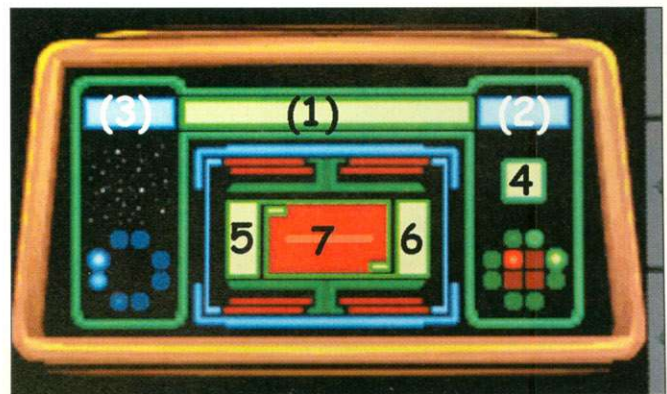
Das Solarobservatorium im Armagosa-System wurde angegriffen. Die Enterprise reagierte auf das Notsignal, fand aber keine anderen Schiffe in der Umgebung. Die Sensoren haben trotz relativ schwerer, von der beschädigten Station ausgehender Störungen, schwache Lebenszeichen erfaßt. Sie könnten von Überlebenden kommen oder auf noch anwesende Angreifer hinweisen. Captain Picard hat Commander Riker angewiesen, sämtliche Überlebenden zu finden und zu evakuieren. Außerdem soll Riker feststellen, wer für den Angriff verantwortlich ist.

bemerkt, daß der Tref-fer eine Lichtleitung beschädigt hat.

Mit dem Illuminatorkern läßt sich der Fehler beheben. Jetzt funktioniert das Licht im Untergeschoß wieder. Im südlichen Teil der Etage tötet er hinter einer Tür einen Romula-

Schalter des Lifes im Norden. Es geht nach unten. Dort entdeckt er einen kreisförmigen Gang und trifft gleich auf zwei romulanische Streithähne und einen Überlebenden. Im Innenraum des Ganges gilt es, einen schon etwas kräftigeren Romulaner ruhig zu stellen. Hier findet sich auch der letzte Survivor. Einer der Wandschränke birgt einen zu konfiszierenden magnetischen Justierer.

Die Enterprise funkt plötzlich durch, daß Dr. Soran sich wieder auf die Station gebeamt hat und erneut einzufangen ist. Riker geht in das erste Stockwerk. Hinter einem Durchgang im Süden entdeckt er eine große magnetische Tür, zu öffnen mit Hilfe des magnetischen Justierers.



Die Tasten müssen in der nummerierten Reihenfolge gedrückt werden

Dahinter befindet sich Soran, dem sofort mit Waffengewalt ins Wort zu fallen ist. Der diabolische Doktor beamt sich eiligst davon, nicht allerdings, ohne vorher die Sonde aktiviert zu haben. Riker stürzt sich an das Schaltpult der Sonde und leitet sie um, da sie nicht mehr deaktiviert werden kann. Er drückt die Knöpfe wie folgt:

1. Mitte grün, 2. Rechts blau, 3. Links blau, 4. Rechts das kleine grüne Dreieck - dann ändert sich die Zielvorgabe auf „kein Ziel gewählt“, 5. und 6.: Mitte: links und rechts grün, 7. Mitte rot.

Die Sonde wird in den freien Raum abgefeuert.

Der Commander sieht anhand der Displays an der Wand, daß Soran die Sonne des Armagosa-Systems zerstören wollte. Es gibt nun hier nichts mehr zu tun, und er läßt sich wieder auf die Enterprise beamen.

Arvada-System

Zuerst geht Lieutenant Commander Data geradeaus, in Richtung der Brücke, und dann links die Treppe hinauf, um den Kampfdroiden zu entfliehen. Oben erkennt er eine Art Schienensystem, auf dem er sich außerhalb der Gebäude von nun an fortbewegt. Ein Droide wird in den Komplex rechts der Treppe verfolgt. Hier befindet sich eine Steuereinrichtung, mit welcher die Wartungsfahrzeuge (die kleinen Droide) angehalten und programmiert werden können.

Er stoppt den nächsten vorbeiziehenden Droiden, indem er diesem das just aufgespürte Gerät in den Weg legt.



Mit dieser Steuereinrichtung können die Wartungsdroiden gestoppt werden

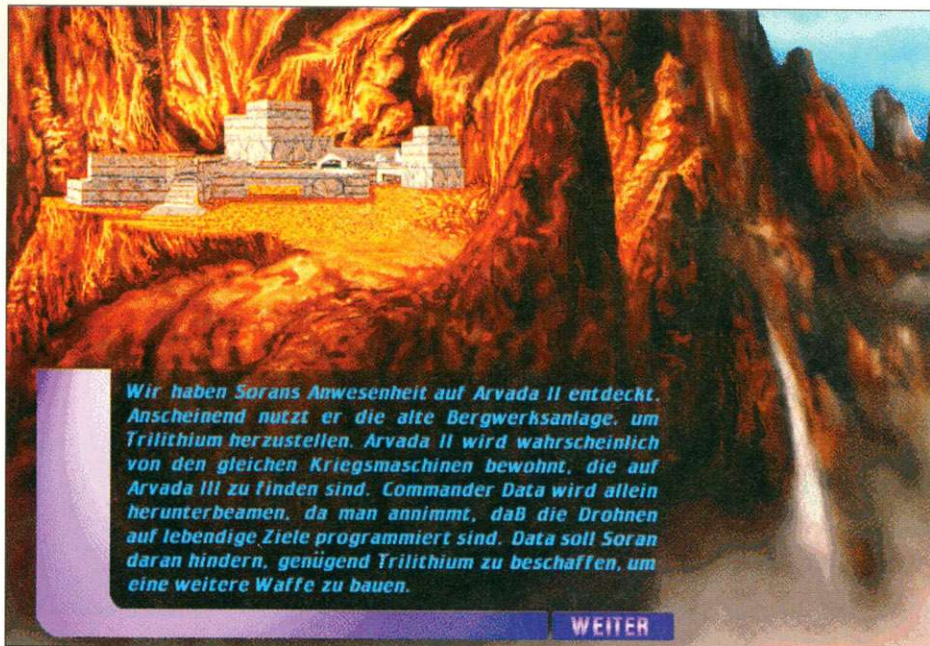


So stoppt Data die Droiden

Data drückt zunächst den lila Knopf im Bedienpanel des Droiden und ermöglicht so den Zugriff. Er aktiviert die Energiezentrale und deaktiviert alle anderen Ziele. Dann wird die Steuerung mit dem lila Knopf wieder freigegeben. Nach dem Einsammeln der „Droiden-Bremse“ geht es im Schlepptau des blechernen Reiseführers zur Energiezentrale, deren Tür sich beim Herannahen desselben automatisch öffnet. Drinnen blockiert der Lieutenant Commander den Droiden wieder mit der „Bremse“, um den Rückweg zu sichern. An dem Reaktor in der Mitte des Raumes senkt er dessen Schildwand. An der Konsole, die der Tür gegenüber liegt, läßt sich



Diese Tafel steuert die zentrale Energiezufuhr



Wir haben Sorans Anwesenheit auf Arvada II entdeckt. Anscheinend nutzt er die alte Bergwerksanlage, um Trilithium herzustellen. Arvada II wird wahrscheinlich von den gleichen Kriegsmaschinen bewohnt, die auf Arvada III zu finden sind. Commander Data wird allein herunterbeamen, da man annimmt, daß die Drohnen auf lebendige Ziele programmiert sind. Data soll Soran daran hindern, genügend Trilithium zu beschaffen, um eine weitere Waffe zu bauen.

WEITER



Das amphorenähnliche Gerät steuert den Kraftschild des Liftes

die zentrale Energiezufuhr verändern. Hier aktiviert er den Lagerbereich und deaktiviert den Energieschild für den Lift. Sobald die Tür sich wieder einmal öffnet, sollte die Zufuhr zur Energiezentrale unterbrochen werden, um beim Betreten des Raumes nicht länger auf die Droiden angewiesen zu sein. Nun programmiert er den Droiden so, daß lediglich der Lagerbereich auf dessen Kurs ist und sammelt die Bremse ein. Er folgt ihm zum vorgegebenen Ziel, stoppt den Bruder und sieht sich um. Der axionische Flußwandler wird konfisziert. Nun geht er zum Lift und deaktiviert dort das Steuergerät für den Kraftschild.

Dann versorgt Data in der Energiezentrale den Lift wieder mit Energie und fährt mit ihm nach unten. Der nächste Gang wird von Wachdroiden versperrt. Nun muß er sich entscheiden, ob er diese erschießen oder durch die Stollen im Osten umgehen will. Um an der zweiten Wächterstaffel vorbeizukommen, springt er rechts von jenen auf ein Förderband und

eilt vorbei. Als Data den Lift benutzt, wartet Soran schon mit zwei Wachdroiden. Unter Beschuß genommen, erwidert der Androide das Feuer, bis sich der Dr. davonbeamt. Schließlich geht es zurück an Bord der Enterprise.

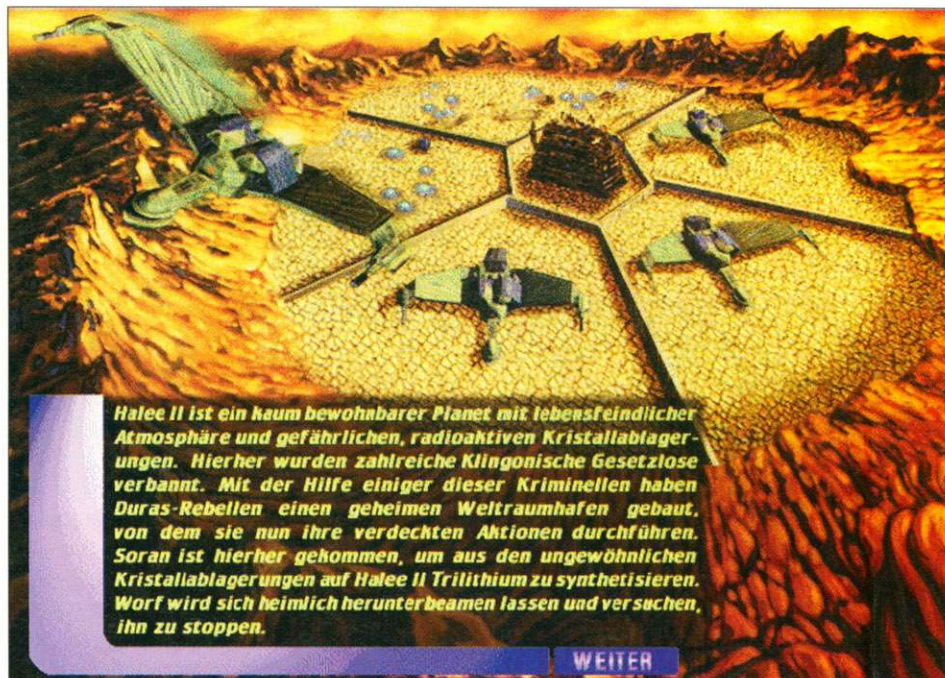


An diesem Droiden kommt Data vorbei, indem er über das Förderband krabbelt

Halee-System

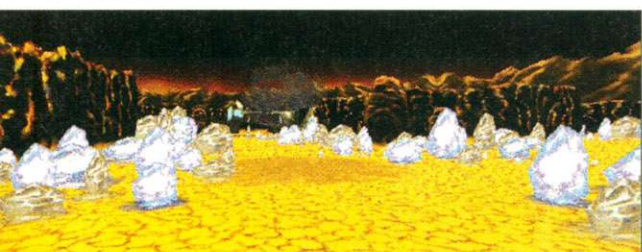
Ein Kurzstrecken-Scan auf den Bird of Prey hat zur Folge, daß die Klingonen angreifen. (Das Scannen ist nicht notwendig und somit der Angriff vermeidbar.) Captain Jean-Luc Picard befiehlt, sich dem Ziel zu nähern und feuert schließlich auf auserwählte Bezugspunkte, bis alle drei Schiffe des Gegners vernichtet sind. Ein Kurzstrecken-Scan auf Halee II offenbart elaurianische Lebenszeichen, die wiederum auf Sorans Anwesenheit schließen lassen. Der als gegnerischer Klingone getarnte Lieutenant Worf wird hinunter gebeamt.

Auf Halee II angekommen, geht er vorwärts und gelangt zu einer Hütte, die einen Fahrstuhlschacht verbirgt. Er fährt nach unten und kann seine Atemschutzmaske abnehmen. Am Ende des Ganges mit den Kisten sind zwei klingonische Wächter postiert, die sich mit einer knappen Erklärung zufrieden geben und passieren lassen. Worf schreitet durch die Tür und dann gleich links durch die nächste. Am Ende des folgenden, mit Kisten gefüllten Ganges befindet sich ein Aufzug, mit dem er wieder nach oben fährt, wobei nicht zu vergessen ist, die Atemschutzmaske wieder zu aktivieren. Oben wendet er sich nach rechts, dem grünen Licht zu.



Halee II ist ein kaum bewohnbarer Planet mit lebensfeindlicher Atmosphäre und gefährlichen, radioaktiven Kristallablagerungen. Hierher wurden zahlreiche Klingonische Gesetzlose verbannt. Mit der Hilfe einiger dieser Kriminellen haben Duras-Rebellen einen geheimen Weltraumhafen gebaut, von dem sie nun ihre verdeckten Aktionen durchführen. Soran ist hierher gekommen, um aus den ungewöhnlichen Kristallablagerungen auf Halee II Trillithium zu synthetisieren. Worf wird sich heimlich herunterbeamen lassen und versuchen, ihn zu stoppen.

WEITER



Der Treibsand befindet sich zwischen den Kristallen

Worf sickert alsbald durch die dunkle Sandfläche und landet in einer unterirdischen Höhle. Er folgt auf der linken Seite dem schmalen Weg nach oben und schlüpft durch das Loch an dessen Ende. Bei der Abzweigung geht es weiter durch den rechten Durchgang und schließlich die Treppe hinunter. Dann marschiert er an der grünen Flüssigkeit vorbei und die Treppe hinauf. In dem folgenden Raum stellt er den Disruptor etwas höher ein und durchschießt den Durchgang. Die Wesen auf der anderen Seite werden erlegt.

Am Ende dieses Tunnels gelangt er nun wieder in den großen Raum, in dem sich jetzt ein weiterer Durchgang auf-

getan hat. Es geht natürlich hinein und dann bei der ersten Abzweigung nach links. Es folgt eine große Höhle, in welcher einige Felsen aus einer grünen Flüssigkeit herausragen. Geschickt hüpfet der Lieutenant von Stein zu Stein bis zur anderen Seite der Höhle, wo ihm ein toter Klingone seinen Security-Paß vererben sollte. Durch das Loch gelangt er nun wieder in den ersten Kistengang und kommt, vorbei an den Wächtern, erneut in die Station.

Mit dem Fahrstuhl gegenüber des Eingangs begibt er sich in die erste Etage und findet im Südwesten zwei Ersatzmagazine und einen Disruptor, im Norden ein Hypospray. Im Innenraum stellt er am Nahrungsreplikator Gakh her und tankt damit seine Lebensenergie wieder auf. Dann geht er wieder in den Fahrstuhl, wählt den obersten Schalter und fährt, dank seines Security-Passes, in das Control Center. Das Statuspanel zeigt alle angedockten Schiffe an. Links unten befindet sich ein Schiff mit einem Fehler am Antimaterie-

Reaktor und rechts oben eines, das zum Start klargemacht wird. Mit einem Druck auf den roten Knopf in der Mitte lassen sich die Gateways öffnen. Die Enterprise wird kontaktiert und erteilt den Auftrag, den defekten Antimaterieregulator in jenes Schiff einzubauen, das Soran befördern soll. Worf begibt sich also wieder ins Erdgeschoß und, mittels Gateway und daran anschließendem Fahrstuhl, auf das fluguntüchtige Raumschiff. Es geht rechts durch zwei Türen und abermals mit

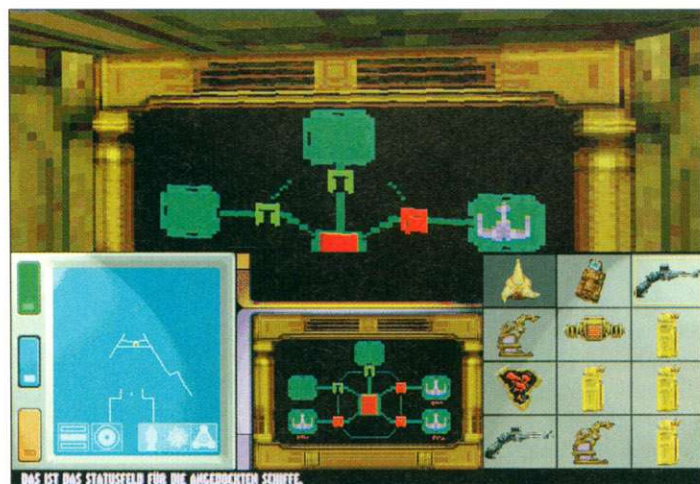
dem Lift nach oben. Hier wendet er sich nach links hinter den Fahrstuhl und geht durch die Tür in den Maschinenraum. Von dem Schaltpult links stibitzt er den rechten



Der Antimaterie-Regulator wird ausgetauscht

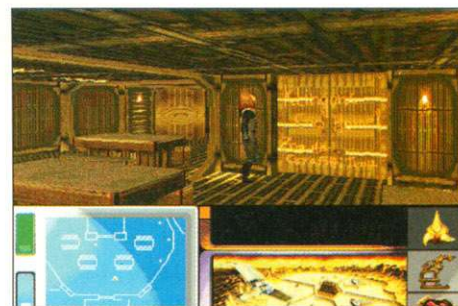
defekten Antimaterieregulator. Zurück ins Erdgeschoß der Station, zum Gateway rechts oben und mit dem Fahrstuhl in den startbereiten Bird of Prey. Der Weg zum Maschinenraum ist der gleiche wie schon zuvor. Beim Entfernen des funktionierenden Regulators wird der Alarm ausgelöst.

Kaum hat Worf den Maschinenraum verlassen, wird er von zwei Klingonen angegriffen, der Disruptor sollte dabei auf Betäubung stehen. Nun ist höchste Eile angesagt, denn das Schiff startet in zwei Minuten und wird dann aufgrund des Defekts explodieren. Bevor der Lieutenant in der Haupthalle ankommt, nimmt er selbstständig Kontakt mit der Enterprise auf und kann zurückgebeamt werden.



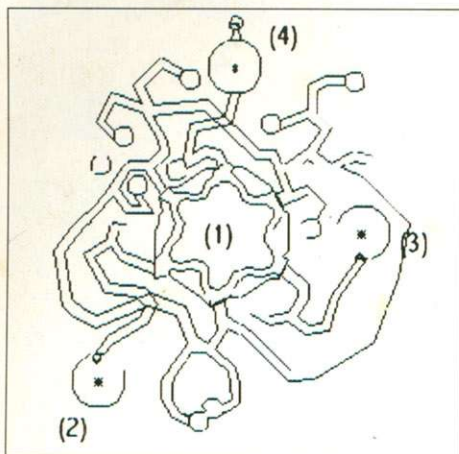
DAS IST DAS STATUSFELD FÜR DIE ANGEDOCKTEN SCHIFFE.

Das Statusfeld für die angedockten Schiffe



Antilios-System

Nach einem Kurzstrecken-Scan des lebenden Planeten wird Dr. Beverly Crusher hinunter gebeamt. Sie materialisiert zwar an der Oberfläche, sinkt aber nach dem ersten Schritt in das Innere des Planeten.



Karte des lebenden Planeten

Dabei fällt ihr der Tricorder herunter, den sie zwar wieder aufnimmt, von jetzt an aber nur als Navigationshilfe benutzt, wenn keine Antikörper (die blauen Kugeln) in der Nähe sind. Diese, die auch den großen Raum 1 bevölkern, in welchem sie sich nun befindet, reagieren nämlich auf das Tricorder-Signal allergisch und greifen an.

Zuerst macht sie sich auf den Weg zu den Punkten 2 und 3. Dort befinden sich die Nodes des Planeten, auf die Maschinen aufgesetzt wurden. Die Phaser-Leistung wird auf die mittlere Position gestellt und die ungebetenen Gäste vertrieben, indem auf die grünen Punkte geschossen wird. Danach heilt Dr. Crusher die Nodes mit ihrem Medikit und kann etwas von der nun austretenden Nodenflüssigkeit in einem Glasrohr auffangen. Mit dieser lassen sich bei Bedarf eigene Wunden kurieren.

Dann öffnet sich im Nordwesten des Raumes 1 ein verschlossener Durchgang zu Raum 4. Auch die hier befindliche Maschine will zerstört werden. Es öffnet sich im Norden des Raumes ein Durchgang, und sie springt in den Schacht. Zuerst sollten aber ihre Wunden versorgt werden.



Diese letzte Node mußte noch geheilt werden



Die oberen Gänge sind nur nach einem Enzymbad zu erreichen

Unten kann sie ihren Tricorder wieder benutzen. Der Phaser wird auf die erste gelbe Stufe gestellt, um sich gegen die Viren wehren zu können.

Sie krabbelt durch einen der vier kleinen Tunnel und taucht in das Becken mit Enzymflüssigkeit, bis ihre Sicht leicht grün wird. Es geht zurück in den Hauptraum. Jetzt kann sie durch die oberen Eingänge gelangen. Sie läuft in den etwas erhöhten Gang, der nach Nordosten führt.

Auch hier findet sie am Ende ein Becken mit Enzymflüssigkeit, aus dem zwei Enzymkugeln zu entnehmen sind. Wieder zurück im Hauptraum, geht es in den oberen Gang nach Nordwesten. Hier schwirren diverse Viren herum, die es zu erledigen gilt. Es offenbart sich eine Maschine, die auf den



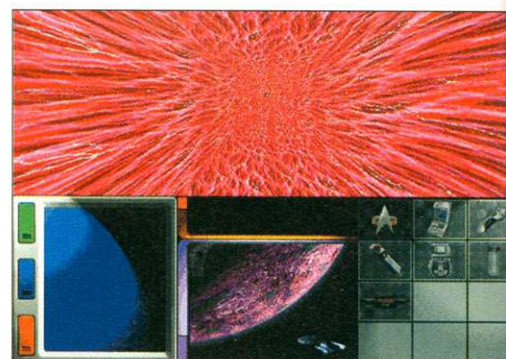
Über diese Treppe kann sie das Becken verlassen

„Enzymspender“ an der hinteren Wand aufgesetzt wurde. Diese wird abgeschossen und die Wunden geheilt. Mit den Enzymkugeln kurbelt Dr. Crusher nun die Enzymproduktion der Drüse wieder an. Schon bald füllt sich das Becken mit der Flüssigkeit, und sie kann nach einem kurzen Bad den Raum wieder verlassen. Sie springt durch das neue Loch im Hauptraum und geht ganz nach unten, wo sie in einen See fällt. Sie schwimmt unter Wasser nach Norden, bis sie auf einer Treppe aus dem Wasser

steigen kann. Hier befinden sich jede Menge Viren.

Es geht geduckt durch das Loch und flugs die Steintreppe in der Mitte nach oben. Wenn sie schnell genug ist, dürften die blauen Pflanzen unbeschadet passiert werden können, und der Phaser kann für später aufgespart werden. Von der höchsten Stufe springt sie nach Osten und gelangt so in den nächsten Abschnitt, wo sie ein Atemgerät einsteckt, bevor es mit dem Lift in der Mitte weitergeht. Um durch die obere Mem-

bran zu kommen, taucht sie in den beiden Becken, bis sie wieder grün sieht. Ein Stockwerk höher läuft sie die Treppe im Westen nach oben bis zu einem Raum, in dem sich eine Art Pflanze befindet, in die sie einfach hinein läuft. Nun wird Beverly durch das Nervensystem des Wesens an einen anderen Ort katapultiert.



Dr. Crusher rast durch das Nervensystem

Sich auf einer Sandfläche wiederfindend, läuft sie schnell die Treppe an der Wand nach oben. Oben im Südosten geht es weiter in einen Durchgang und danach in einen See. Am Boden findet sich ein Atemgerät. Nun taucht sie und bemüht sich, eine Strömung zu erwischen, welche sie in das Rohr in der Mitte befördert. Hier trifft sie auf Soran, der nach ein paar Treffern das Weite sucht. Zuletzt muß sie die Trilithiumfässer zerschießen und hat ihre Mission erfüllt. Sie kann sich auf die Enterprise beamen lassen.



Bersus-System

Data wird in die Nähe eines Sees gebeamt, wo sich einige ungefährliche Lebensformen aufhalten. Soran steckt vermutlich auf der Insel, und so marschieren die Treppen zum See hinunter und stellt fest, daß er zwar die Seerosen als Brücke benutzen kann, letztere aber nicht genügend vorhanden sind, um ganz bis zur Insel zu gelangen. Leider ist er Nichtschwimmer, und ein Fehlsprung befördert ihn auf den Grund des Gewässers. Er entdeckt aber eine kleine unterirdische Höhle und darin die Quelle des Geysirs. Der Sog reißt ihn mit und katapultiert ihn wieder nach oben.



Nach langem Suchen entdeckt Data die Lichtung

Um Rat gefragt, berichtet die Enterprise, daß es einige Pflanzen auf der Insel gibt, die den Seerosen strukturell ähneln. Er marschiert also in Richtung Westen in den Dschungel und hält sich dabei immer dicht am Bergrand bzw. am See. Nach kurzer Zeit trifft er auf Pflanzen, die ihn mit Dornen beschießen. Data erwidert das Feuer und entdeckt bei einer näheren Untersuchung dieser Spezies eine Kapsel, mit der auch er diese Dornen verschießen kann. In Zukunft sollten möglichst diese Kapseln benutzt werden, um Phaserenergie zu sparen (Es sind außerdem die einzigen Waffen, die unter Wasser benutzt werden können). Nach einer Weile kommt er auf eine Lichtung.

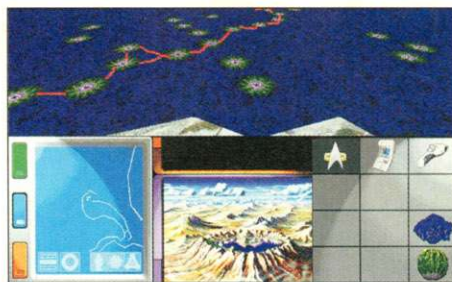
Durch den linken Eingang geht es hinein in den Berg und bei der ersten Gabelung nach rechts, bis zu einem kleinen See, in dem sich ein blauer Kristall findet. Damit lassen sich eigene Schäden reparieren. Weiter den Gang entlang, folgt eine etwas größere Höhle, in der weitere Kristalle zu finden sind. (Falls er in das Loch im Boden fallen sollte, kommt er auf die Lichtung zurück.) Der Gang erweitert sich zu einer Höhle und führt nach draußen. Data geht ein Stück in den Dschungel. Rechter Hand entdeckt er auf einer Lichtung eine kohlkopffähnliche Pflanze. Als er diese in die Pfütze wirft, entsteht eine Seerose.

Er nimmt drei dieser Kohlköpfe an sich und benutzt das Loch in der mittleren Höhle als Abkürzung. Von den funktionsfähigen Dornen-Kapseln werden soviel wie möglich eingesammelt. Nun kann der Weg über den See erneut in Angriff genommen werden.

Das Weg beginnt links an der Startplattform (dort bilden drei Seerosen eine Art Dreieck) und



Diese Pflanzen verwandeln sich in Seerosen, wenn sie mit Wasser in Berührung kommen



Auf diesem Weg hüpfte Data über die Seerosen, um bei dem Kreuz nach links zu springen

endet links oben, in nächster Nähe der Insel. Dort gabelt sich der Weg, und er geht nach links. Die drei größeren Lücken wollen mit den gefundenen Wasserpflanzen überbrückt werden. Am Ende des Weges – das Eiland liegt nun genau vor ihm – dreht er sich um 90 Grad nach Westen, nimmt Anlauf und springt auf ein Plateau. (Bei einem Fehlsprung geht es wieder zurück an das andere Ufer.) Von hier hüpfte er nach Westen auf den Seegrund. Auf dem Tricorder erscheint ein gelber Punkt, und er findet einen goldenen Kristall. Die Fische werden mit den Dornenkapseln abgewehrt.

Im Norden entdeckt er einen dunklen Eingang, durch den er auf die Insel gelangt. Im Nordwesten ist eine beschädigte Wand, wo sich mit ein paar Schlägen ein Durchgang freilegen läßt. An dessen Ende gelangt er auf einen schmalen Pfad, folgt diesem nach Süden und springt dann gen Osten



Nicht immer ist jeder Weg auf den ersten Blick zu sehen.

in das Tal mit den Dornenpflanzen. Nachdem er diesen Ort mit Hilfe seiner Kapseln „gesäubert“ hat, geht es weiter ans Ostende. Nördlich offenbart sich eine im Wasser verborgene Treppe, auf die er springt, sobald er nahe der Nordwand ist. Er geht nach oben und schießt sich den Weg frei. Auf dem

Hügel entdeckt er Soran, der nach einem kurzen Feuergefecht das Weite sucht. Data erkennt, daß die Zielvorrichtung bereits aktiviert ist und handelt schnell. Er legt den goldenen Stein an das Gitter der grünen

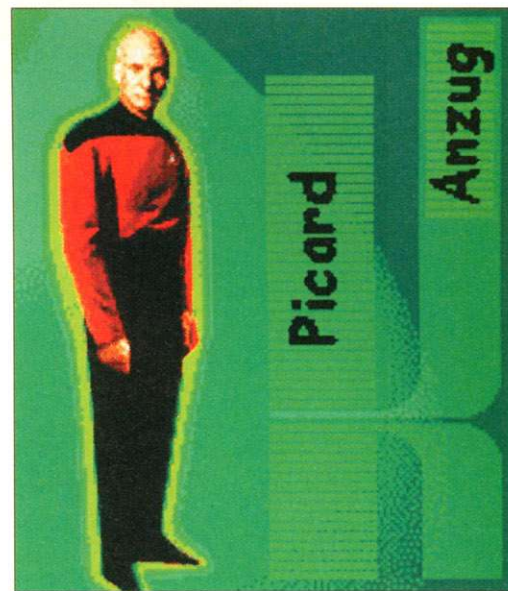
Nun kann Data die Maschine deaktivieren

Maschine und entfernt sich. Der Stein explodiert, und das Gitter ist beseitigt.

Nun kann er in die Maschine krabbeln, um den dort befindlichen Computerchip zu entfernen. Damit ist die Sonde lahmgelegt und sein Auftrag erfüllt.

Epsion-System

Captain Picard wird auf die Station der Chodaks gebeamt. Im Warteraum angekommen, ignoriert er die Aufforderung, den Kommandanten zu erwarten. Er nimmt die Batterie an sich, die in einer Nische in der Wand steckt und legt an der beschädigten Stelle in der Wand mit ein paar Handkantenschlägen einen Durchgang frei. Am Ende hält er



Der Schadensmonitor des Anzugs sollte nicht außer acht gelassen werden

sich links und springt über die Inseln nach Norden. Dort kann er auf den befestigten Teil der Basis gelangen. An der Tür links gegenüber befindet sich ein Schloß. Die Enterprise berichtet, ein Signal aus einer Höhle geortet zu haben, welches auf einen Schlüssel hinweisen könnte. Der Captain entdeckt den Eingang zu dem Höhlensystem.

Da er nicht über die Lava gehen kann, betritt er am Nordende des Ganges die Tür, ein Lift-Teleporter. Oben geht er rechts die Treppe hinauf und gelangt auf eine Empore. Dort sind viele kleine Türen, die er jedoch ignoriert und der Treppe nach unten folgt. Links marschiert er durch die beige Tür zu einem Sandbaderaum und eignet sich einen Schutzanzug an. Den Phaser desselben stellt er auf volle Leistung. Er geht zurück zur Empore und springt eine Etage tiefer. Es geht nun durch den Lava-Tunnel in das Höhlensystem. In der folgenden Höhle schießt er möglichst viele Dornenspucker ab. Die Pilze (auf seinem Tricorder rot) helfen ihm, die gegnerischen Treffer besser zu überstehen.



Diese Höhlen sind recht unübersichtlich

Picard läßt den Schadensmonitor seines Anzugs nicht aus den Augen. Sobald letzterer nahezu dahin ist, holt er sich einen neuen aus dem Sandbaderaum. Nachdem der Ort von allen erreichbaren Dornenwerfern befreit wurde, offenbart sich im Süden der Höhle, hinter einem Lavasee, eine beschädigte Wand, die nach einem Treffer mit dem Phaser zusammenbricht. Der Anzug muß hier zurückgelassen werden. Dahinter befindet sich ein Loch im Boden, durch das er zügig steigt. Der Ausgang führt zu dem Weg, der in der ersten Höhle unter der Decke entlang führt.

Diesen Weg verfolgt der Captain an der Gabelung links, in Richtung Eingang. Am Ende springt er auf die Plattform an der gegenüberliegenden Wand. Hier geht es weiter nach Norden. In dem sich anschließenden, mit Felsen bestückten Raum befindet sich im Nordwesten ein kleiner Durchgang, durch den er in einen mit Dornenwerfern übervölkerten Raum gelangt. Diese versucht er zu ignorieren und springt zu der Insel, auf der ein toter Chodak einen Gegenstand aus Metall fallengelassen hat. Er nimmt den Schlüssel mit und verschwindet schnell aus der Höhle.



Ohne Anzug wäre die Hitze in der Reaktorhalle kaum zu ertragen

Er wählt das Loch rechts neben dem, durch das er gekommen ist. Zurück in der ersten Höhle, geht es im Anzug wieder zur Basis. In deren Hauptgang läßt sich nun die verschlossene Tür öffnen. Im Fahrstuhl-Teleporter wird der untere Knopf gedrückt, und es geht abwärts. In der folgenden Räumlichkeit lungern einige Chodak-Rüpel herum, deren Feuer Picard erwidert. Er läßt den Sichtschirm mittels des Schalters an der Wand herunter und widmet sich dann dem Bedienpult für die Brücke zum Reaktor (lila Bildschirm). Die Brücke (lila Knopf) muß heruntergefahren werden, um später auf die Reaktorinsel gelangen zu können.

Nun teleportiert er wieder zurück auf den Hauptgang (oberer Knopf) und begibt sich zu dem Teleporter in die Etage des Sandbaderaumes. Auf der Empore geht er in das erste Teleporter-Kämmerchen und gelangt dort in den Kontrollraum des Reaktors. Hier warten einige Chodaks, denen die letzte Ehre erwiesen werden muß. Durch den Gang im Süden gelangt er in die Reaktorhalle und kann über die heruntergelassene Brücke zur Insel laufen.

Er nimmt den Lift nach oben und legt dort den Schalter um, so daß das Trilithium in den Reaktor hinein transportiert wird, statt heraus. Nun läuft er zurück zum Kontrollraum und bekommt es mit einigen Chodaks zu tun. Nach getaner Arbeit benutzt er den Teleporter im Osten mit dem Schlüssel. Er läuft den Gang entlang, und hinter der ersten Tür auf der rechten Seite wartet Soran zusammen mit einigen seiner neuen Freunde. Nachdem letztere beseitigt sind, flüchtet der Doktor per Teleport. Nun kann sich Picard an die Reaktor-Panels machen. In der Säule an der gegenüberliegenden

Soran befindet sich in einer geheimen Einrichtung der Romulaner auf Galorndon Core. Die Sternenflotte hat zugestimmt, den Stützpunkt zu infiltrieren, um Soran an der Vernichtung dieses Sternensystems zu hindern. Counselor Troi wurde für diese Aufgabe ausgewählt, da sie Erfahrung mit Undercover-Einsätzen unter Romulanern hat. Waffenanwendung sollte vermieden werden, da Tarnung entscheidend ist. Troi darf keinen Alarm auslösen, denn sonst merken die Romulaner, daß die Sternenflotte über ihre Anwesenheit Bescheid weiß.

WEITER



Versteckt in den Bergen liegt die Basis der Romulaner

Seite befinden sich rechts und links zwei Steuergeräte, verborgen hinter Klappen. Mit dem linken wird die Menge des in den Reaktor eingebrachten Trilithiums gesteuert, mit dem anderen die Steuerung gestartet. Zuerst erhöht er die Menge auf das Maximum, indem er den unteren Balken ganz nach rechts zieht, dann schaltet er auf der anderen Seite mit dem mittleren blauen Knopf die Steuerung an. Nun beginnt der Reaktor, sich selbst zu demolieren, und es geht zurück zur Enterprise.

Calorndon Core

Nach einem Kurzstrecken-Scan von Calorndon Core II bittet man Counselor Deanna Troi in den Transporter-Raum. Sie wird auf die Plattform vor die geheime Romulaner-Basis gebeamt. Sobald sich das Tor öffnet, um einem Raumschiff

weiter östlich befindet sich das der Stationsleiterin. Diese eröffnet das Feuer und sollte mit gezielten Handkantenschlägen ausgeschaltet werden. Der Sicherheitsausweis auf dem Schreibtisch wird konfisziert, auf dem Computer läßt sich die Position der Waffenkammer ausmachen.

Die Enterprise hat durchgefunkt, daß Soran sich ebenda befinden soll. Sie verläßt das Kämmerchen, marschiert nach Westen, gelangt in einen weiteren Raum und sieht das Kühlwasserbecken. Hier geht sie nach Süden und fährt mit dem Aufzug eine Etage tiefer. Gen Nordost gelangt sie zu einem Schaltpult, mit dem sich die Zusatzsysteme für die Kühlsteuerung bedienen lassen. Frech schaltet Dirty Deanna alle Systeme ab, indem sie zweimal auf alle vier Kontrollflächen drückt, die erst blau und dann rot werden.

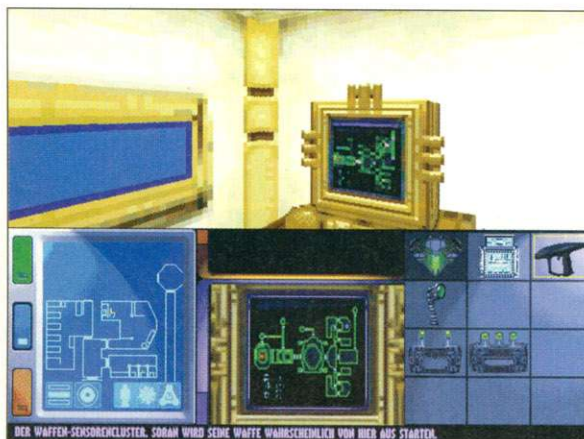
Sie fährt mit dem Fahrstuhl nach oben, zurück in den Raum, wo sich die Hauptgruppe der Romulaner aufhält. Diese stehen nun alle um die Statusanzeige des Reaktors

herum, und sie kann unbehelligt durch die Tür im Norden gelangen, zu öffnen mit der Sicherheitskarte. In den folgenden Gängen greifen wiederholt Romulaner an, die Munition hinterlassen. Sie biegt nach Westen ab, und fährt mit dem Fahrstuhl ein Stockwerk tiefer (mittlerer Knopf). Dort geht es einen schmalen Gang rechts an der Wand entlang. Der Brücke nähert sie sich vorsichtig und weicht dann ein Stück wieder zurück, da diese explodiert.

Nun hopst sie auf die Plattform in der Mitte. Hier befindet sich ein Fahrstuhl, der sie nach oben, zum Kontrollzentrum der Station bringt. Soran steckt dort und beamt sich, unter Beschuß genommen, davon. Über eine kleine Treppe geht es weiter nach oben, zu Abschußcomputer

und Soran, schon wieder. Letzterer flüchtet wie gewohnt nach ein paar Treffern, und Troi kann sich um den Computer kümmern.

Die Rakete wird in unendliche Weiten geschickt. Mission erledigt, beam her up.



Aus dem Computer kann Troi einige wichtige Informationen beziehen

Einlaß zu gewähren, schlüpft sie hinein. Auf der rechten Seite befindet sich ein Fahrstuhl. Sie drückt den Rufknopf neben der Tür und innen den Knopf für die untere Etage. Unten geht es weiter durch einen Gang in einen großen Raum. Durch die Tür im Osten gelangt sie zu den Quartieren,

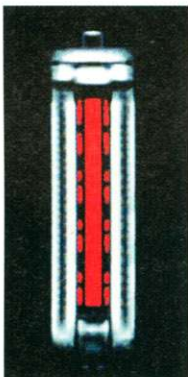
Armagosa-Station, zum zweiten

La Forge wird an jene Stelle gebeamt, an welcher es auch für Riker seinerzeit losging. An der Steuerung der Luftschleuse hinter sich erkennt er, daß dort ein getarnter Bird of Prey angedockt ist.



An der Schleusensteuerung sieht er ein weiteres Schiff

Er begibt sich im Fahrstuhl nach unten. In dem Zentralraum wird einem Klingonen nach kurzem Schußwechsel das Gewehr genommen. Außerdem steckt er einen iso-linearen Chip ein. Es geht wieder nach oben. In der Luftschleuse entdeckt er rechts ein Bedienpult, in dem der iso-lineare Chip defekt ist. Nachdem er den just gefundenen Chip eingesetzt hat, lassen sich die Abschirmfelder der Station aktivieren. Nun öffnen sich die Türen in den Innenraum dieser Etage.



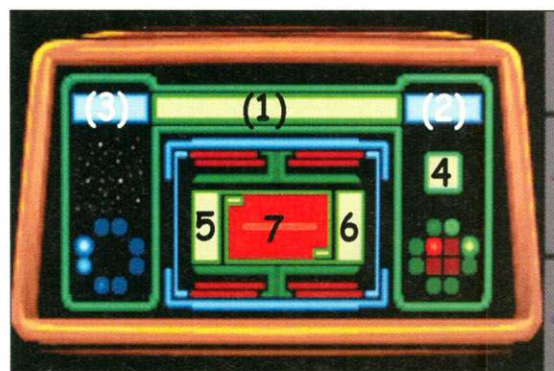
Als Geordi versucht, in den Raum zu gelangen, in dem Soran schon seinerzeit herumlungerte, beamt sich ein Schwarm Klingonen daher. Vor dieser Übermacht darf schamlos geflüchtet werden. Geordi



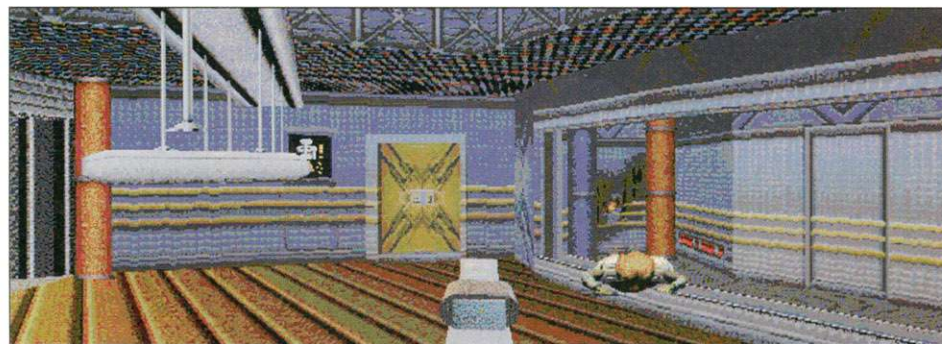
Die Enterprise ist auf der Suche nach Soran zum Amargosa-Solarobservatorium zurückgekehrt. Es wird vermutet, daß er erneut versucht, die Sonne zu zerstören. Er muß aufgehalten werden. Angesichts der schweren Beschädigung der Station wurde Geordi La Forge für diese Mission ausgewählt, da wahrscheinlich Notsysteme repariert werden müssen. Geordi muß Soran daran hindern, Dieses Sternensystem zu vernichten.

WEITER

di schießt sich den Weg zur Luftschleuse frei und schaltet das Abschirmfeld wieder ab, so daß die Gegner sich im Vakuum wiederfinden und verschwinden. Nach einer Weile kann das Feld wieder eingeschaltet und ein zweiter Versuch gewagt werden. Mit Hilfe des magnetischen Justierers, den Riker netterweise vor der Tür liegen ließ, läßt sich die magnetische Tür überwinden, hinter der sich Soran verbirgt. Die Klingonen werden unschädlich gemacht und Soran verschwindet nach dem obligatorischen Kurzgefecht. Nun kann am Bedienpult die Sonde in den freien Raum umgeleitet werden. Mission beendet, beam him up.



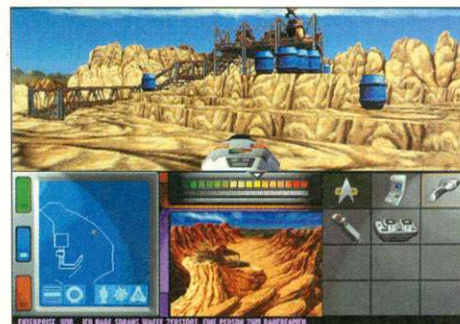
Die Tasten müssen in der numerierten Reihenfolge gedrückt werden



NUN HABE DIE FLUGDAMP DES TORPEDOS UNTERSCHWENGT, CAPTAIN. WURDE SICH KONNTE NUN EIN AUFTREFFEN AUF DIE SONNE VERHINDERN.

Veridian-System

Picard wird auf Veridian III abgesetzt. Er nähert sich Soran, der auf einem kleinen Hügel westlich des Startpunktes verweilt. Nach der Sonnenexplosion trifft der Captain auf den guten alten Kirk. Zum Eingreifen überredet, materialisiert dieser, zeitlich versetzt, in der Nähe einer Brücke. Soran befindet sich darauf und flüchtet vor Kirks Schüssen, läßt aber das Steuergerät für die Tarnvorrichtung fallen. Kirk sammelt dies ein und überquert die Brücke. Er läßt sich



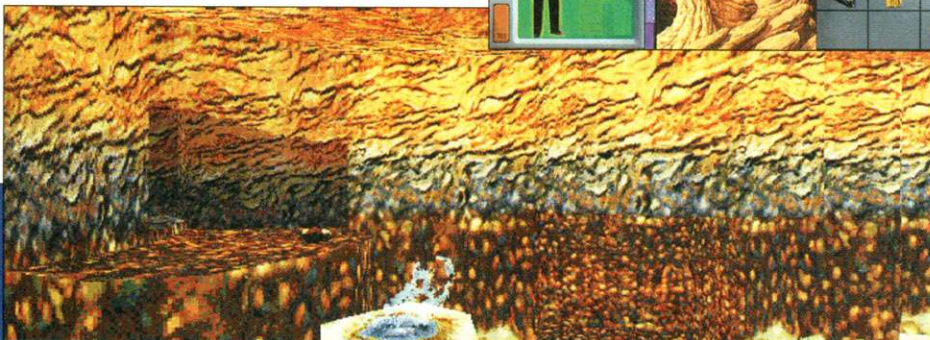


Die Abschußrampe auf Veridian III

durch das Loch im Boden des Talkessels fallen und trifft auf einen zu eliminierenden Klingonen. Der Leichnam wird durchsucht, und es geht in einen Lagerraum mit weiteren zwei dem Untergang zu Weihenden Klingonen und diversen Kisten.

Kirk folgt dem Gang, der hinaus führt und gelangt in eine Höhle, in der sich Säulen mit heißen Quellen befinden. Die Quellen haben eine heilende Wirkung, doch bevor er darin baden kann, müssen noch drei Gegner abgefertigt werden.

Er durchquert schließlich die Höhle und springt über die oberen Säulen auf die obere Quellplattform und schließlich zu dem höhergelegenen Gang im Südosten.



Nur noch auf die andere Seite springen...

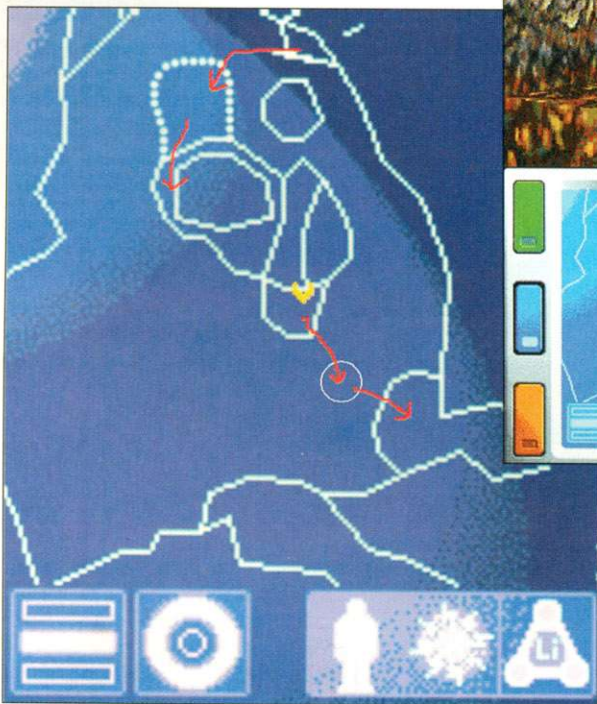
Nun läuft er geradeaus und steigt die Treppen nach oben. Er gelangt an eine Brücke, besetzt von mehreren Klingonen.

Nachdem Kirk die Brüder erledigt hat, folgt er dem schmalen Pfad zum Höhlenausgang. Nun ist Eile geboten, denn die Kapuzenzwerge rauben ihm Lebensenergie. Es geht auf die Brücke und weiter bis



Die Rakete muß mit den Klammern am Start gehindert werden

zum unsichtbaren Hindernis. Soran ignoriert er und deaktiviert die Tarnvorrichtung mit dem konfiszierten Steuergerät. Nun stürzt die Brücke ein, und damit geht leider auch Kirk dahin, nach drei Jahrzehnten treuer Dienste. Bevor er seinem Vorgänger eine Träne nachweinen kann, fertigt Pi-



Der Weg hinauf ist nicht einfach – Kirk muß sich vom Ostrand hocharbeiten

card den diabolischen Doktor ab, der durch die Ausschaltung des Tarnfelds nun auch für ihn sichtbar ist. Dann muß die Steuerung für die Rakete manipuliert werden.

Er geht zu dem Terminal und aktiviert die Klammern, mit denen die Rakete am Boden gehalten wird (das rote Klammersymbol). Es gilt, sich eiligst von der Rampe zu entfernen, da es so beim Start zu einer gewaltigen Explosion kommen wird. Jetzt ist auch die letzte Planeten-Mission überstanden.

Enterprise

Picard materialisiert im Süden des Schiffes. Er wandert nach Norden, zu den Maschinenräumen. Im zweiten Raum findet er eine Phaserbatterie neben der Nordtür. Unterwegs stören angriffslustige Viren, die mit dem Phaser, eingestellt auf die mittlere Position, abgeschossen werden können. Es geht auf die andere Seite des Schiffes, in den mittleren



Die Turboliftsteuerung kann noch nützlich sein

Raum im Norden. Davor liegt noch ein Phaser, der natürlich beschlagnahmt wird. An der Nordwand aktiviert er das Trägheitsdämpfungsfeld für den unteren rechten Lift am Steuerpult.

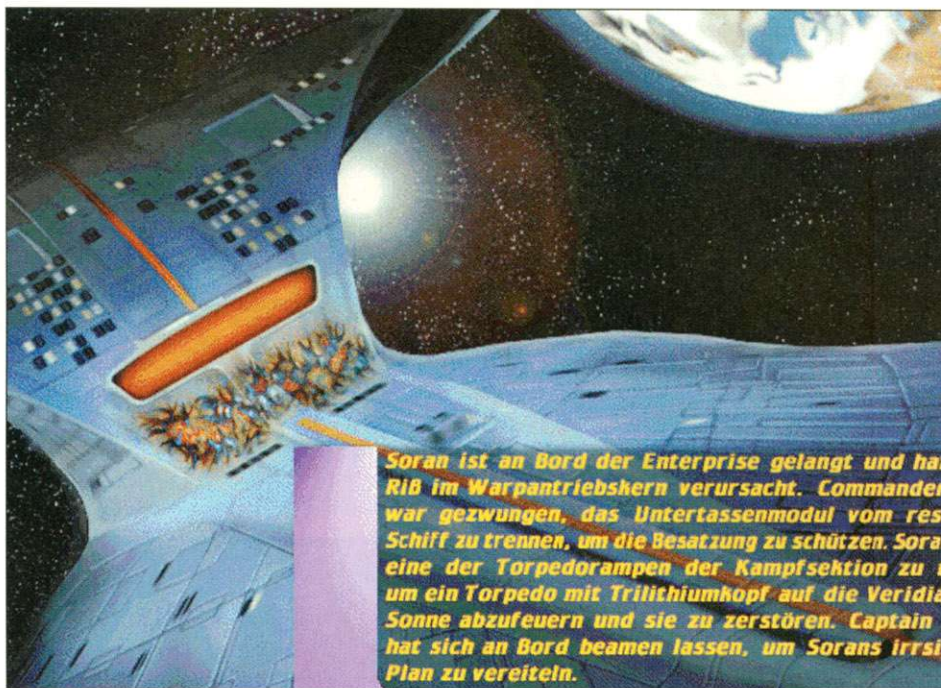
Nun geht er in den Mittelgang dieser Ebene und sammelt im südlichen Raum eine Turboliftsteuerung und eine Phaserbatterie ein. Weiter im Südosten läßt sich der Turbolift mit der gefundenen Steuerung öffnen. Im Liftschacht kann er dank der aktivierten Trägheitsdämpfung sanft nach unten sinken. Es zeigt sich, daß Soran einige Bereiche des Schiffes mit Kraftfeldern versperrt hat. Der Captain folgt dem Westgang nach Norden und biegt nach etwa zwei Dritteln links in einen Lagerraum. Hier geht er in das im Süden angrenzende Zimmer und dann im Osten eine Treppe hinauf. Er kriecht durch den Wartungsschacht nach Osten. Auf der anderen Seite geht es weiter nach Norden.

Vom letzten Quergang betritt er den südlichen Raum. Ein Zimmer weiter aktiviert er an der Lüftungssteuerung das Achterschott mit dem linken, unteren und anschließend die statische Entladung mit dem oberen, blauen Knopf in der Mitte.

Damit werden die Viren dort dezimiert. Er benutzt die Treppe im Vorraum, begibt sich nach unten, weiter in den nördlichen Raum, biegt nach Osten ab und folgt dem Gang



Die Lüftungssteuerung kann auch zweckentfremdet werden



Soran ist an Bord der Enterprise gelangt und hat R18 im Warpantreibskern verursacht. Commander war gezwungen, das Untertassenmodul vom restlichen Schiff zu trennen, um die Besatzung zu schützen. Soran eine der Torpedorampen der Kampfsektion zu n... um ein Torpedo mit Trillithiumkopf auf die Veridia Sonne abzufeuern und sie zu zerstören. Captain hat sich an Bord beamen lassen, um Sorans irrsinnigen Plan zu vereiteln.

Die Enterprise ist das nächste Ziel von Soran.



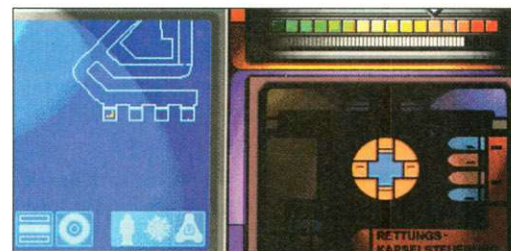
Mit diesen Transportern hat Soran die Enterprise so lange geärgert

nach Süden. Nach einer Menge Viren trifft er auf den Bösewicht (Tricorderanzeige beachten), der sich angeschossen davon beamt. In einem Raum im Südwesten lassen sich dann unter der Ultraschalldusche Verletzungen heilen.

Picard bemächtigt sich nun eines von Sorans Transportern, in einem östlich gelegenen Raum auf einem kleinen Schrank zu finden. Er beamt sich damit in den Maschinenraum (im Inventar ist das Gerät anzuklicken, mit dem orangen Knopf der Ort zu wählen und mit dem blauen zu beamen) und gelangt durch den Gang im Südwesten zu einem Zimmerchen, genau vor den zwei Türen. Hier befindet sich der Deflektorschild.

Er schaltet alle Schilde ab, indem er die einzelnen Schildbereiche der Enterprise anklickt. Dann betätigt er den Schalter „Subsysteme“ im oberen Bereich des Bildschirms und kann hier die Deflektorschilde vor der Torpedobucht einschalten, die sich

im vorderen Teil der Enterprise befinden. Wenn er darauf klickt, leuchtet der Bereich grün auf. Der gutmütige Picard beamt sich mittels des Transportgerätes auf Deck 22, um Soran zu warnen, natürlich vergeblich. Nun wird es höchste Zeit. Er beamt sich in den Maschinenraum und gelangt von dort durch den südwestlichen Gang zu den Rettungskapseln im Süden. Er betritt die erste Kapsel.



Als letzte Möglichkeit bleibt die Flucht

Auf der Kontrollkonsole (vorher ist der Transporter zu deaktivieren) drückt er den blauen Knopf des Displays, um die Kapsel abzusprengen. Er verläßt das Schiff. Picard und seine Crew haben das Universum gerettet.



Die Enterprise hat dieses Abenteuer leider nicht überstanden

DUNGEON KEEPER

Hier bin ich böse, hier darf ich's sein: Wem das Monster-Trainieren und Helden-Quälen ein echtes Anliegen ist, der kann in diesem Spiel nach Herzenslust schalten und walten. Allzu einfach ist die Sache zwar nicht, aber mit dieser Lösung dürfte es kein Problem mehr sein, sich zum Herrn über die Dungeons aufzuschwingen.

Level 1

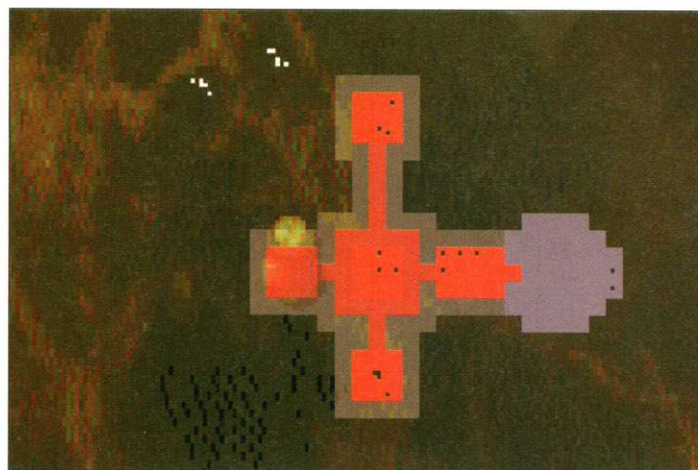
Die Imps richten im Raum im Westen eine Schatzkammer ein, danach bauen sie im Osten das Gold ab. An der Stelle entsteht nun ein Versteck.



Der Raum ist ideal für ein Versteck

Ist alles fertig, folgt die Anbindung des Eingangs. Die eintreffenden Monster brauchen jetzt Nahrung. Damit der Bau der Hühnerfarm im Süden und die Verstärkung der Wände schneller ablaufen, können zwei oder drei zusätzliche Imps und ein paar Schläge, um sie zur Arbeit anzutreiben, nicht schaden. Farm und Versteck sollten wenigstens drei mal drei Felder groß sein.

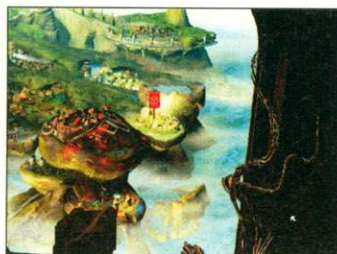
Die Helden kommen von Norden und umrunden den Dungeon gegen den Uhrzeigersinn, falls sie nicht schon oben am Wasserbecken eine Schwachstelle finden.



Die Helden kommen!

Wenn noch nicht alle Aufgaben erledigt sind und die Gutmenschen auch nicht sofort einbrechen, kann man sie ruhig gewähren lassen. Erst wenn sie wieder am Wasserbecken angelangt sind, ist ein Durchbruch möglich. Sie sind jedoch schwach und können kaum den Fliegen trotzen. Sind sie erledigt, erscheint der Ritter. Er ist viel stärker, aber gegen drei bis vier Käfer ist er machtlos.

Level 2



Noch ist alles ruhig...

Zuerst graben die Imps die Goldader im Osten an. Gleich danach braucht der Dungeon eine Schatzkammer von vier mal vier Quadraten, am besten im Westen.

Für die Kreaturen sollte vorab die Versorgung gesichert sein. Dafür ist ein Versteck nötig, außerdem eine Hühnerfarm. Für diese Räume eignet sich die dem Eingang gegenüberliegende Seite.



Die ersten Missionen sind noch einfach

Bei der abgebauten Goldader im Osten befindet sich jetzt ein leerer Raum, der sich gut als Goldkammer macht, denn hinter der ersten

Kammer im Westen liegt eine weitere Goldader. Drei bis vier zusätzliche Imps treiben die Arbeiten voran. Sobald das kostbare Lager abgebaut ist, wird die Schatzkammer erweitert.

Ist alles vorbereitet, können sich die Imps Richtung Eingang vorarbeiten. Außerdem bauen sie einen Trainingsraum von vier mal vier Feldern.

Die Kreaturen werden in den Trainingsraum gesetzt und mit Schlägen angetrieben. Derweil graben die Imps nach Südosten weiter, wo sie eine Schatzkammer finden.

Der Gegner hält sich im Südosten auf und ist nicht allzu stark. Sobald keine Kreaturen mehr in den Dungeon kommen und das Gold ausgegeben ist, wagen sich die Imps in diese Richtung vor. Schon bald brechen sie in ein Gewölbe ein, und es kommt zur Konfrontation. Der Keeper sollte die Kampfhandlungen überwachen und im Bedarfsfall eingreifen, also weitere Kreaturen im Kampfgebiet absetzen und darauf achten, daß die Helden dem Dungeon-Herz nicht zu nahe kommen.

Level 3

Zuerst sind wieder die Standardräume zu errichten: eine Hühnerfarm im Norden, eine Schatzkammer im Westen und ein Versteck im Süden. Anschließend bauen die Imps das Gold im Osten ab und schaffen eine Verbindung zum Eingang. Da dieser auf drei Seiten von Fels umgeben ist, müssen sie sich um die Hindernisse herumgraben. Die Höhle, die durch den Abbau der Goldader im Norden entsteht, wird zum Trainingsraum.





Übung macht den Meister!

Anschließend entsteht eine Bibliothek von 16 Feldern. Dadurch findet sich ein Zauberer im Dungeon ein und nimmt das Studium auf. Jetzt können die restlichen Ressourcen darauf verwendet werden, die Räume bei Bedarf auszubauen und die Kreaturen zu trainieren.



Credits gibt es hier im Überfluß

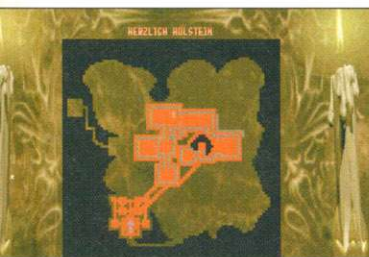
Der Platz im Norden ist gut für einen Trainingsraum. Dieser sollte sich aber nicht mehr als vier Felder nach Norden erstrecken. Ein Durchbruch zur freien Fläche dahinter führt zu lästigen Angriffen.

Nach dem Öffnen des Eingangs finden sich zwanzig Kreaturen ein, die jetzt trainieren. Die Magier entwickeln die Sprüche „Zusammenrufen“ und „Heilung“. Die Handwerkskammer produziert Holztüren und Giftgasfallen. Außerdem wird der Bau einer Brücke möglich. Das ist die Voraussetzung, um nach Norden durchzubrechen.



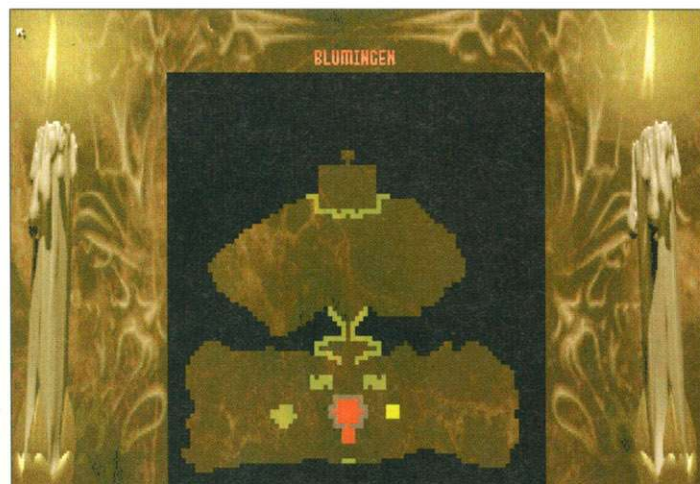
Training ist das A und O...

Bald darauf kommen die Gegner. Man kann ihnen jetzt entgegengehen, falls die Kreaturen ausreichend trainiert sind. Ihr Hauptgewölbe ist im Südwesten.



Die Karte

Level 4



Das wird schwieriger...

Während die Imps den Vorraum erobern, setzt man den Spruch „Zusammenrufen“ ein, um die Kreaturen aus dem Trainingsraum in den Vorraum zu lotsen. Der feindliche Beschuß läßt sich mit einer Tür nach Norden reduzieren. Sobald die Imps den Weg nach Norden bis zum Lavasee erobert haben, entsteht dort eine Brücke bis ans andere Ufer.

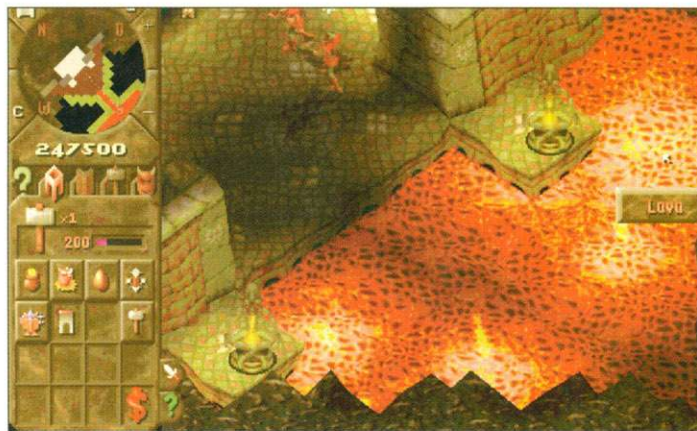


Marmor, Stein und Eisen bricht ...

Der Übermacht haben die Helden nicht viel entgegenzusetzen.

Level 5

Zunächst sind die Standardräume anzulegen; dabei sollte man sich auf keinen Fall nach Norden ausbreiten, denn ein Durch-



Die Bogenschützen rafften einige Imps dahin

bruch zum Lavasee führt zu Angriffen. Die Räume werden mit Ausnahme des Trainingsraums großzügig bemessen. Das Versteck sollte sofort 25 Felder umfassen. Für den Aufbau stehen nur die Ressourcen in der Südhälfte zur Verfügung.

Die auf halbem Weg nach Norden liegenden Goldreserven grenzen an den Lavasee an. Wenn der Keeper diese abbauen will, sollte er das Gebiet mit „Böser Blick“ erkunden und dann die äußerste nördliche Schicht des Goldes stehen lassen. Für den Ernstfall sind die Gänge mit Türen und Fallen zu sichern.

Weiter im Norden stoßen die Imps auf den Lavasee, in dessen Mitte ein Gefängnis liegt. Möglicherweise befinden sich Gegner darin. Die Imps sollten versuchen, den Gang



Die Situation am Anfang

bis zum See zu erschließen und dann eine Brücke zum Gefängnis zu bauen, um es einzunehmen (anschließend „Gefangen“-Option aktivieren). Der Bereich ist sehr gefährdet, weshalb die Absicherung nach Süden wichtig ist. Jede verlorene Minute kann sich negativ auswirken, denn der Gegner ist nicht schwächer als die eigene Truppe.



Die Monster folgen dem „Zusammenrufen“-Zauber

Mit dem „Zusammenrufen“-Zauber wird die gesamte Truppe gesammelt. Die Brücke wird schnell nach Norden bis auf das Festland verlängert, und dann geht es ins Gefecht. Der Keeper sollte den Spruch „Heilung“ parat haben und darauf achten, daß das Geld für die Anwendung reicht. Zu Beginn gerät die Truppe in massive Gefechte. Wenn sie diese übersteht und es gelingt, den Eingangsbereich zu besetzen, stehen wieder Goldreserven zur Verfügung.



Die vollständige Karte



Der letzte Schlag steht bevor

Sind alle Kreaturen geheilt, geht es in den gegnerischen Dungeon. Die größte Gefahr stellt der Teufler dar.

Level 6

In der Mitte der Karte befindet sich ein riesiger Goldvorrat. Nachdem die Grundversorgung gesichert ist, wird der Dungeon geöffnet. Danach entstehen Handwerkskammer, Bibliothek und Gefängnis („Gefangen“-Button aktivieren). Jetzt können die Imps auf der Ostseite nach Süden durchbrechen. Den dabei entstehenden Gang bestücken sie mit Türen und Fallen.



Im Zentrum des Gebiets erwischt es manchen Imp

Der Gegner sitzt im Süden. Zu Kontakten kommt es, sobald die Imps den Eingang zum Gold erreichen. Dort buddeln sie sich hinein und entdecken eine Folterkammer. Sie graben den Bereich davor frei und bauen eine Schatzkammer.

Der Gegner verfügt über wenige Kämpfer, aber viele Imps. Am besten ruft man die Monster bei der Goldkammer in der Kartenmitte zusammen, läßt die Imps eine Brücke von dort nach Süden bauen, falls der Feind das noch nicht getan hat, und übernimmt stetig vorrückend seinen Dungeon.

Level 7

Der Platz sollte gut ausgenutzt werden, denn hinter dem Gold beginnt ein ausgedehntes Lavagebiet, und an den Ufern droht bereits Feindkontakt.



Hinter dem Gold warten die Gegner

Die Räume sollten gleich 16 oder 25 Felder groß sein. Sobald der Dungeon im Zentrum ausgedehnt ist, können die Imps nach Osten vordringen. Hier stoßen sie auf ein Gangsystem, in dessen Mitte sich viel Gold und ein Heldenort befinden.



Es warten auch zwei Fallen, die einige Imps hinrichten werden. Hier kommt es zur entscheidenden Konfrontation. In diesem Level kann man übrigens das Special „Kreatur übernehmen“ finden.

Level 8

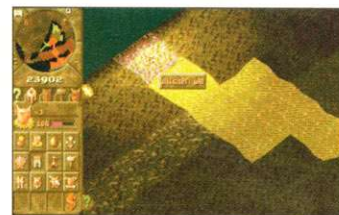
Die Imps arbeiten sich gleichzeitig nach Osten und nach Norden zu den Goldvorräten vor.



Das Gefängnis quillt über

Im Nordwesten befinden sich zwei Edelsteinblöcke. Der Gegner sitzt im Nordosten. Am besten laufen alle Aktionen über diesen

von Südwesten nach Norden verlaufenden Gang. Oben bei den Edelsteinblöcken arbeiten sich die Imps weiter nach Osten vor und treffen auf den Feind.



Ein Edelsteinfeld bringt Geld!

Weit oben in der nordöstlichen Ecke sind drei versperrte Türen. Hinter der mittleren wartet ein Bonus-Level, hinter den anderen tödliche Fallen. Außerdem gibt es wieder den Bonus „Kreatur übernehmen“.

Bonuslevel 1



Das kann ja heiter werden...

Zu Beginn steht nur ein Drache zur Verfügung. Der Dungeon liegt im Westen und die einzige Verbindung zum Gegner ist eine verschlossene Tür. Die Kreaturen gelangen nur per „Symbiose“-Zauber ins feindliche Gebiet.

Man findet immer wieder Monster, auf die man überwechseln kann, um den nächsten Abschnitt zu überstehen. Grundsätzlich lohnt es sich, die gerade „abgelegte“ Kreatur - mit Ausnahme des Drachen - in den eigenen Dungeon zu verfrachten, denn dort droht später ein Angriff.

Level 9



Hier friert es unter der Erde

Für den Ausbau des Dungeons ist die Südhälfte zu nutzen. Platz gibt es genug, nur eine Ausdehnung zu weit nach Norden bis zum Gold kann schaden, denn dort lauert hinter der Lava der Feind. Das Durchbrechen der Tür nördlich des Eingangs ist nicht

Die Fallen rafften etliche Imps dahin

riskant, aber der Eingang sollte schon geöffnet sein. Die vorhandenen Räume können als Schatzkammer und Versteck dienen, müssen aber später erweitert werden. Im Südosten liegt an der Außenkante ein Edelsteinfeld. Dort sollte eine große Schatzkammer entstehen.



Der beste Weg führt über den verschlungenen Gang im Westen

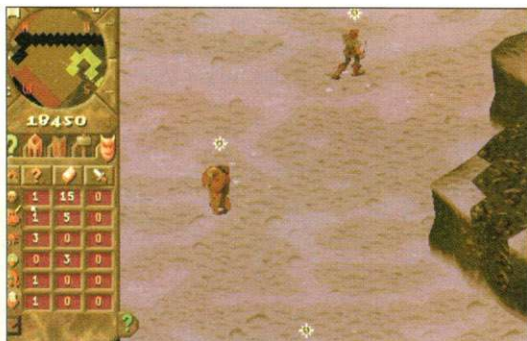
Wichtig sind ein großer Trainingsraum und eine ebensolche Handwerkskammer. Sobald die Monster fit sind, buddeln die Imps nach Südwesten. Auf der Karte ist ein Gangsystem zu erkennen. Dieses graben sie im Süden an und schachten es bis nach Norden aus. Dort wartet der Gegner, weshalb der Zugang zum eigenen Revier gut gesichert sein sollte. Die Gegner sitzen vor allem im Zentrum des Gebiets, das in vier Bereiche unterteilt ist. Der westliche Abschnitt ist am gefährlichsten.



Gegen Magie hilft rohe Gewalt

Es ist gefährlich, in diesem Kampf die Option „Gefangen“ zu aktivieren. Falls es gelingt, das westliche Territorium zu besetzen, sollte dort schnell ein Gefängnis entstehen. Nur eine große Horde Imps kann es schaffen, das Gebiet rasch genug zu erobern.

Im Norden des Gangsystems befindet sich ein weiteres Edelsteinfeld, weshalb dort auch eine Schatzkammer sinnvoll ist. Für den Kampf kommen so viele Monster wie möglich zum Einsatz.



Die Gegner sind eine Herausforderung

Der Ritter taucht mitsamt Helfern im Heldentor in der Kartenmitte auf.

Bonuslevel 2

Der Keeper kann 48 Imps und eine transferierte Kreatur befehlen. Etwa 3.000 Zeit-einheiten müssen genügen, um die abtrünnigen Imps auszuschalten.



Die Jungfrau ist wegen ihrer Schnelligkeit gut geeignet

Zunächst ist das Gold im Süden komplett für den Abbau zu markieren, damit die Imps beschäftigt sind. Derweil muß ein Imp den Zugang nach Westen öffnen.

Level 10

Vom Dungeon-Herz gräbt man zunächst ein Loch nach Osten, das den Zugang zu einem riesigen Raum gewährt, in dem auch der Eingang liegt. Die Imps beginnen sofort damit, das erreichbare Gold abzubauen. Vom Ertrag baut man ein Versteck und dann alle weiteren Räume. Diese sollten wenigstens 25 Felder groß sein. Wichtig sind Bibliothek und Handwerkskammer. Im Westen befindet sich ein Köderraum, der jetzt ebenfalls für den Bau verfügbar ist. Also sollte schnell ein großer Köderraum entstehen, der mit einem Drachen besetzt wird.



Die Drachen gilt es anzulocken

Der Köderraum ist der Schlüssel zum Erfolg, denn er lockt gegnerische Kreaturen an. Mit etwas Glück ist es gar nicht nötig, den gegnerischen Dungeon einzunehmen, denn sofern der eigenen Truppe ein paar Höllenhunde zulaufen, werden



Die Höllenhunde randalieren im gegnerischen Dungeon

diese immer wieder in den gegnerischen Dungeon stürmen, dort die Gegner erledigen und schließlich das Herz zertrümmern.

Andernfalls muß eine Brücke über den Lavasee gebaut werden.

Level 11

Zunächst öffnet man den Eingang. Ein großer Trainingsraum und viel Gold werden benötigt. Letzteres sollten die Imps vor allem dann abbauen, wenn gerade keine Räume angelegt werden müssen. Entstehende Gänge werden mit Türen und Fallen bestückt. Wichtig ist eine große Bibliothek. Zu Beginn ist die Option „Flucht“ einzustellen. Nach der kurzen Bauphase brechen die ersten Gegner in den Dungeon ein. Der Keeper wechselt besser schnell zum Kampfgeschehen, setzt dort viele Monster ab und hilft mit „Heilung“, „Huhn“ und „Schild“.

Von nun an bleibt keine Atempause, denn ein Kampf jagt den anderen. Der Keeper sollte sich auch nicht scheuen, angeschlagene Kreaturen ins Gefecht zu schicken.

Level 12

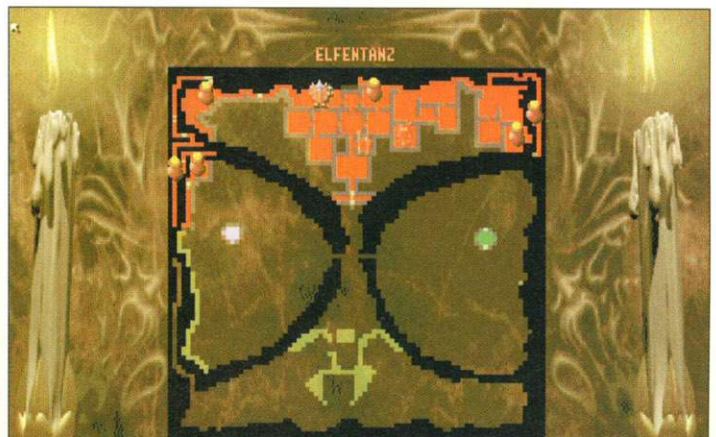
Die vorhandenen Räume dienen zunächst der Grundversorgung, damit der Eingang geöffnet werden kann.

Die Imps bauen das Gemäuer entlang der Nordseite aus, alle Räume sind großzügig anzulegen. Im Nordosten stoßen sie am Ende eines Ganges auf ein Edelsteinfeld. Der Fels ist hier undurchdringlich, also den Gang einfach zur Schatzkammer ausbauen. Mit dem Geld wird der Ausbau des Dungeons vorangetrieben, und die Kreaturen werden trainiert, bevor man sich nach Süden zu der geschlossenen Tür begibt und diese aufbrechen läßt.

Dahinter zweigen Gänge nach Osten und Westen ab, die in zwei andere Dungeons führen. Nach Süden geht es ebenfalls in einen Dungeon.



Der Rest ist Formsache



Der Dungeon wird im Norden ausgebaut, bevor es über die Westroute nach unten geht

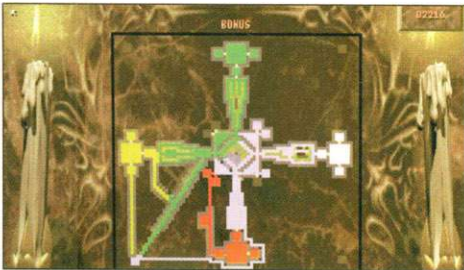
Der Gegner im Osten ist stark. Unten im Süden haben sich Menschen niedergelassen. Auch diese sind nicht ohne, aber einem geballten Angriff haben sie nicht viel entgegenzusetzen. Im Südosten warten hinter einer Barriere aus Gold noch weitere Gegner.

Bonuslevel 3



Hildreich: „Karte offenbaren“

Mit einer Armada von Imps soll der Keeper versuchen, einen dunklen Helden zu befreien. Es ist nicht möglich, etwas zu bauen. Und während die gegnerischen Imps wie gewohnt eroberte Gebiete in der Farbe ihres Keepers pflastern, weigern sich die eigenen, andere Terrains, mit Ausnahme weniger Räume, zu übernehmen... Viel Spaß beim Buddeln.



Die Imps müssen sich von außen herangraben

Level 13

Zu Beginn stehen einige Räume zur Verfügung.

Die Räume werden großzügig erweitert, um viele Schlafplätze und Trainingsmöglichkeiten

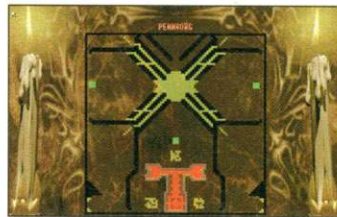


Der Edelsteinblock löst die Geldfrage

keiten zu schaffen. Die beiden Gegner sitzen im Süden und sind nicht übermäßig stark. Sobald die Brücke zur Verfügung steht, geht es weiter nach Süden. Dort ist viel Platz für weitere Räume, um die Wege für die Monster kurz zu halten. Über zwei Gänge nach Süden kommen die Imps und dann die Kampftruppe bis ins Herz der gegnerischen Dungeons.

Level 14

Zunächst wird der Dungeon mit den wichtigen Räumen ausgestattet. Sobald alles läuft, graben sich die Imps an der Südkante nach Osten. Unten rechts stoßen sie auf eine



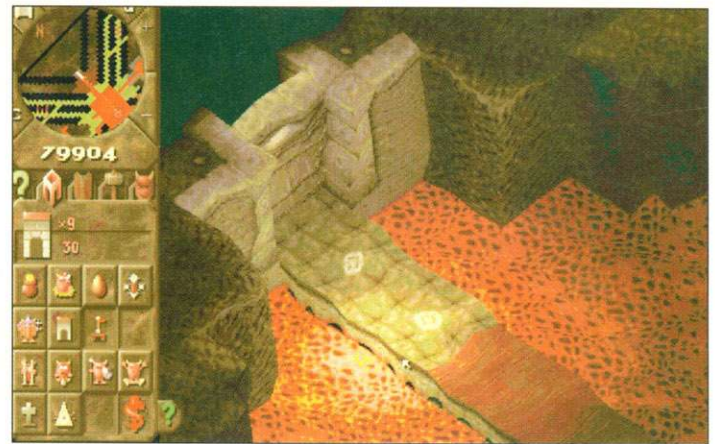
Das meiste Gold ist weit weg ...

Handwerkskammer mit einem Troll, der überläuft. In der Ostmauer der Kammer befindet sich eine Tür, hinter der ein Horny wartet.

Als bald wird das Geld knapp. In der hintersten Ecke im Südwesten liegt ein Edelsteinfeld, knapp darüber ein weiteres.

Dort gibt es aber auch eine Verbindung zum Gegner im Westen. Mit Hilfe des „Bösen Blicks“ kann der Keeper sehen, ob es möglich ist, wenigstens den unteren Block anzugraben, ohne eine Verbindung zu schaffen. Der gegrabene Gang sollte mit Türen und Fallen gesichert werden. Etwa in der Mitte des Ganges können die Imps eine Goldkammer nach Norden graben.

Sobald sich der Keeper stark genug fühlt, darf er in der Südwegstrecke eine Verbindung schaffen und nach oben vorrücken. Die Stär-



Was mag hinter der Tür sein?

ke des Gegners schwankt je nach Zeitpunkt. Wenn der eigene Dungeon optimal ausgebaut ist, über einen Friedhof und einen Köderraum verfügt, laufen die wichtigsten Kreaturen über. Kommt es schon vorher zu einem Durchbruch, kann der Feind ebenbürtig sein, und es hängt alles davon ab, ob der Gang gut gesichert wurde.

Die Imps graben sich zeitgleich nach Norden Schicht für Schicht durch das Gold und stoßen bald auf Verbindungen zu den Dungeons links und rechts. Sobald die eigene Streitmacht zwanzig Kreaturen oder mehr umfaßt, haben die Gegner nicht mehr viel entgegenzusetzen.

Im Norden warten die Menschen jenseits eines Lavasees hinter einer Tür. Die Imps können davor eine Plattform ausbauen, so daß viele Monster vor die Tür passen. Sie brechen sie auf und ersticken die erste Angriffswelle. Mit „Zusammenrufen“ sammeln sich die Kreaturen vor der zweiten Tür und machen anschließend dahinter sauber.



Wichtig: der Kreaturen-Transfer

Es kann nicht schaden, Wachposten beim Heldentor aufzubauen und mit starken Monstern zu besetzen, während sich die anderen ausruhen. Der Ritter kommt nicht allein, und die Gegner sind stark.



Zum Schluß kracht es gewaltig

Level 15

Die Imps reißen ein paar Wände ein, damit die Räume in vernünftiger Größe angelegt werden können.



Der Dungeon wird gut ausgebaut

Die erste Gefahr droht aus dem im Wasser liegenden Dungeon im Süden. Er wird von Menschen bewohnt. Vor dem ersten Kontakt ist ein Gefängnis und eine Folterkammer zu bauen und in der Bibliothek erst bis zum „Huhn“-Zauber zu forschen.



Training ist wichtig

Um diesen Gegner niederzuzwingen, braucht man rund zwanzig gut ausgebildete Kreaturen (wenigstens Stufe 4 bis 5). Im Dungeon gibt es im Süden einen „Geheimraum“ mit etwa zwanzig Dungeon-Specials und ebenso vielen Fallen.



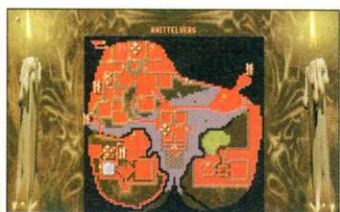
Das Paradies!!!

Mit einem Teufler kann man per Symbiose die Fallen überwiegend unschädlich machen. Einen Teufler können die Imps „ausbuddeln“, wenn sie sich an der Nordkante des Gebiets nach Osten begeben und dort den in den Fels reichenden Goldvorrat abbauen. Die drei Gänge zum Geheimraum werden mit Türen abgesperrt. Der Teufler sollte den Blitzfallen ausweichen und nur die Felder mit Alarm- und Giftgasfallen betreten.



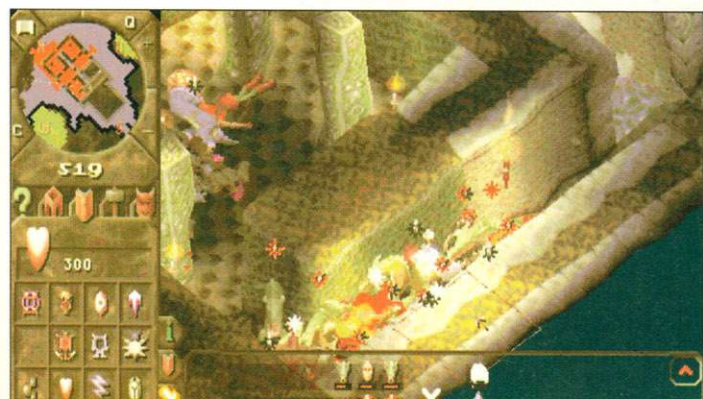
Die Fallen lassen sich am besten per Symbiose ausschalten

Die Blitzfallen sind lila und werden am besten von einem starken Drachen ausgeschaltet. Anschließend übernehmen die Imps den Raum. Die Wasserbecken werden mit einer Brücke untermauert.



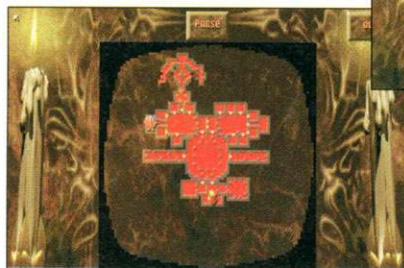
Man kann auch erst die Gegner im Westen und Osten erledigen

Die Dungeons im Westen und Osten sind nur klein und dünn bevölkert. Wer sich noch nicht an die Mitte heranwagt, sollte sich erst die Randgebiete ansehen. Dort gibt es reichlich Gold, um die Monster zu trimmen.



Bonuslevel 4

Die Imps hasten schnell nach Norden und brechen dort die Türen auf. Anschließend wühlen sie sich einen Weg zu den Extras, die links und rechts zu erkennen sind. Diese dürfen erst benutzt werden, sobald die Imps auch die letzte Tür nach Norden aufgebrochen haben.



Viel Platz, um Imps zu jagen...

Dahinter verbirgt sich ein Horny. Nachdem die Extras eingenommen sind, bekommt zwei, drei Schläge und beginnt, die fünfzig Imps zu dezimieren. Die Zeit ist knapp...

Level 16

Die Räume im Norden müssen schnell ausgeweitet und mit den wichtigsten Einrichtungen versehen werden, damit viele Monster ins Gemäuer strömen. Der Südtrakt ist mit einer Tür vom Norden zu trennen.



Und schon steht der Besuch vor der Tür

Am besten wartet der Keeper nicht, bis ihn die Gegner aufspüren, sondern geht ihnen im Nordwesten entgegen. Dort befindet sich jenseits einer Wasserfläche ein kleiner Vorposten, wo der Widerstand gering ist. Mit dem „Kreaturen klonen“-Special hinter der letzten Tür wird die Anzahl der Dungeonbewohner verdoppelt. Der Nachteil ist, daß der Horny ebenfalls verdoppelt wird und sich

mit seinem Alter ego nicht verträgt. Darum wird der Trakt mit Türen in zwei Bereiche getrennt. Gefängnis und Folterkammer sind von großer Bedeutung.



Tulpenduft kurz vor dem Fall

Level 17

Zu Beginn müssen die Goldvorräte im Südwesten reichen. Der von der Westmauer abgehende Gang sollte erst ein Stück weiter nach Süden verlaufen und dann im Westen u-förmig nach oben.

Die nördliche Höhle hat bereits eine Verbindung zum Gegner und sollte deshalb nicht angegraben werden. Die Südhöhle birgt eine Tür mit Heldentor. Hier ist erst spät mit einem Angriff zu rechnen.

Auf der Karte sind in den Ecken Dungeon-Specials verteilt. Im Nordosten lagert das wichtige „Kreaturen klonen“.



Überbevölkerung nach dem „Kreaturen klonen“...

Wenn es gelingt, es frühzeitig zu erreichen, verbessern sich die Chancen enorm. Auch das „Level steigern“ im Südosten ist hilfreich.

Level 18



Wichtig ist die sauber abschließende Barriere nach Norden

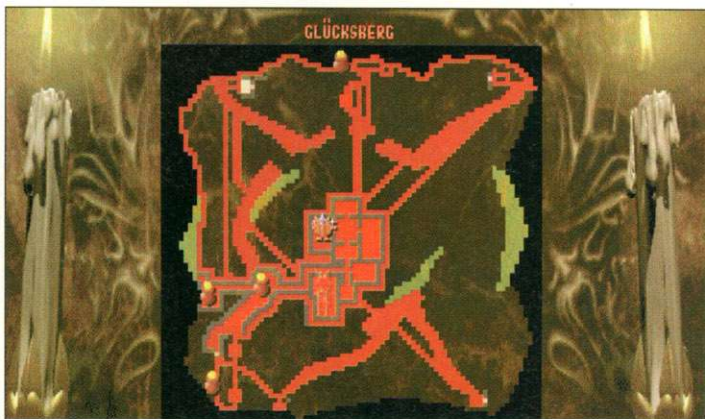
Zuerst graben die Imps vom oberen Verbindungsgang aus eine Verlängerung nach Westen und nach Osten bis zu den vorstehenden undurchdringlichen Felsen. Dieser waagrecht gezogene Gang ist das Bollwerk gegen die zahlreichen Gegner und muß sofort stabilisiert werden.

Danach kann der Bereich südlich mit Hilfe des im Südwesten lagernden Goldes ausgebaut und der Eingang geöffnet werden. Der Ausbau der Räume muß möglichst effizient sein. Wichtig sind ein großes Versteck, eine angemessene Bibliothek und eine große Handwerkskammer. Der Trainingsraum kann kleiner sein, und die Folterkammer sollte gerade ausreichen, um Eiserne Jungfrauen anzulocken.



Die Produktion von Türen und Fallen läuft auf Hochtouren

Die Kreaturen sollten so lange wie möglich in der Handwerkskammer schuften, um stabile Türen und Fallen herzustellen. Mit den ersten wird der etwas breitere Abschnitt des Gangs nördlich des Dungeon-Herzens



Das komplette Höhlensystem

bestückt, denn später sollen die Imps hier nach Norden durchbrechen. Dazu sollte ein Vorrat von wenigstens drei, besser vier Eisentüren vorhanden sein. Der Großteil der Belegschaft muß in der Handwerkskammer daran arbeiten, so schnell wie möglich Lavafallen und die sehr effektiven Indy-Fallen zu entwickeln. Sie sind der Schlüssel zum Erfolg!

Auf der Karte sind drei Patrouillen zu beobachten. Nach einiger Zeit machen sie Pause und halten ihre Positionen weiter im Norden. Dieser Zustand sollte erreicht sein, bevor man sich aus dem Dungeon wagt.

Sobald der erste Zahltag ohne Lohn verstrichen ist, bricht ein Imp zentral an der breiten Stelle des Gangs durch die Mauer und nimmt die nächsten Bodenplatten ein.



Außerhalb der eigenen vier Wände wird es brennig

In alle Richtungen sollte etwas Platz vorhanden sein, um Türen und Fallen aufzustellen, aber es dürfen sich nicht zu viele Imps auf Erkundung in das weitläufige Gangsystem begeben, denn hier lauern viele Gegner. Zwei, drei kann man aber ziehen lassen. Sie liefern wertvolle Informationen über den Verlauf der Gänge. Da der Gegner nicht bemüht ist, die Gänge zurückzuerobieren, entsteht Platz für Fallen und Türen. Die anderen Imps werden durch verschlossene Tore daran gehindert, sich in Todesgefahr zu begeben. Die Türen versperren zunächst die am Dungeon entstandenen Zugänge. Mit großer Wahrscheinlichkeit verläuft ein Gang direkt parallel zum eigenen Bollwerk. Dieser sollte nach links und rechts mit Indy-Fallen gesichert werden. Die Türen müssen immer wieder geöffnet werden, da die Imps sonst die Fallen nicht bestücken können.

Das nächste Ziel sind die Goldvorräte im Zentrum des Gebiets. Bei dem Goldvorkommen im Osten ist es wichtig, daß die Imps die hintersten drei Blöcke nach Osten unangestastet lassen, um die Gegner dahinter noch eine Weile fernzuhalten. Etwas oberhalb des eigenen Dungeons sollte eine zweite Schatzkammer entstehen.

Jetzt beginnt die Phase, in der die Kreaturen unzufrieden werden. Im Notfall wirkt eine abgeschlossene Tür vor dem Dungeon-Eingang Wunder. Sobald die Meldung „Einige Eurer Untergebenen erreichen ihr Versteck nicht“ kommt, muß man nur zum Eingang schauen und die dort eingetroffenen Neulinge hereinholen.

Irgendwann werden die Imps ein paar Gegner anlocken, und jetzt macht es sich bezahlt, wenn die Gänge gut gesichert wurden. Eine Indy-Falle kann in einem engen Gang mehr Feinde ausschalten als ein Dutzend Monster. Die Option „Gefangen“ sollte eingeschaltet sein. Auch Skelette sind gute böse Kreaturen...



Nur im Norden gibt es wieder Credits

Wenn das Gold abgeschöpft ist, führt der Weg zum Edelsteinreservoir im Norden. Dieses ist fest in Gegners Hand, aber dank der stattlichen Armee fällt es bald in die Krallen des Keepers. Danach müssen die Imps vor allem Geld heranschaffen, um die Kreaturen wieder zufriedener zu machen.



Sind erst die Edelsteine gesichert, wird alles gut

Dort oben sollte eine Schatzkammer entstehen. Es kann sein, daß ausgelöste Lavafallen wichtige Gänge unpassierbar gemacht haben. Dort müssen Brücken gezo-

gen werden. Im Osten halten sich hinter dem Gold noch weitere Gegner auf.

Überdies gibt es im Nordosten ein Heldenort. Der Raum kann mit ein paar Fallen ausstaffiert werden. Ebenso strömen aus einem Heldenort weiter nordwestlich ein paar ahnungslose Gegner.

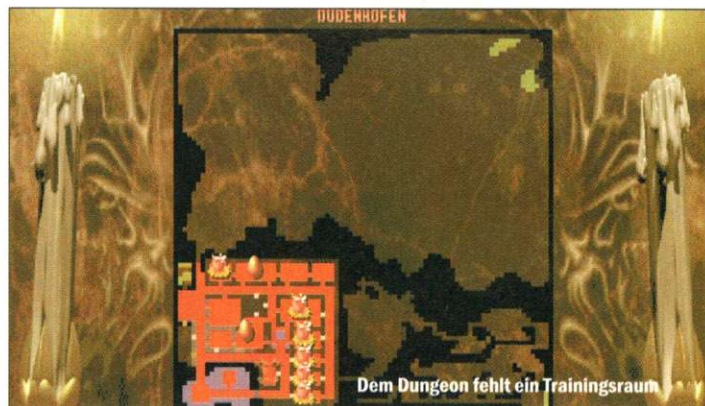
Der Ritter und seine Spießgesellen scharen sich im Nordwesten um ihr Dungeon-Herz.

Level 19



So sieht die Karte zu Beginn aus

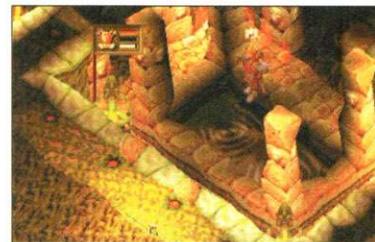
Die Imps klopfen schnell alle Türen auf und übernehmen die Räume.



Dem Dungeon fehlt ein Trainingsraum

Zu Beginn steht kein Trainingsraum zur Verfügung. Außerdem fehlt Kapital, es befindet sich im Südosten.

Hier hilft ein Trick: Sobald der Dungeon ausreichend besiedelt ist, sammelt man nacheinander einen Troll, einen Teufler und eine Eiserne Jungfrau ein, trägt diese zum Tempel und opfert sie dort in umgekehrter Reihenfolge.



Die Wunderwaffe: ein Horny

Die Götter bedanken sich mit einem Horny, der jetzt einen Schlafplatz, eine kleine Hühnerfarm und einen Tempel braucht. Dafür läßt sich eine Hühnerfarm im Ostsektor umbauen. Wichtig ist, daß Trolle und



Jetzt gibt es kein Halten mehr

Teufler in der Handwerkskammer fleißig Türen produzieren, damit der Horny zur Not weggesperrt werden kann. Der Keeper kann ihn in der Hand behalten, bis die Wohnung fertig ist.

Anschließend expandiert man nach Osten. Die Imps stoßen auf einen Lavasee und auf Gegner. Diese stehen auf Sockeln und kämpfen mit Fernangriffen. Jetzt kommt der Horny ins Spiel.



Horny räumt mit den Gegnern auf

In der Nähe der Kontrahenten abgesetzt, stürzt er sich sofort auf sie. In kürzester Zeit beseitigt er den Widerstand. Es kann nicht schaden, die bewußtlosen Gegner einzusammeln. Mit etwas Glück plaudern sie in der Folterkammer Geheimnisse über ihre Anlage aus.



Bei dem Kreis liegt das wichtige „Wiederbeleben“

Im Osten knickt der Gang nach Süden ab. Hier könnte man ein Gefängnis gebrauchen, denn die folgenden Gegner sind starke Magier. Der Horny darf auf keinen Fall verheizt werden!

Er braucht zwischen den Kämpfen eine Erholungsphase. Es macht wenig Sinn, andere Kreaturen einzusetzen.

Wenn die Lage geklärt ist, beginnen die Imps mit dem Abbau von Gold und Edelsteinen. Das Gebiet im Südosten dient als Schatzkammer.

Die Gegner sind schwer zu besiegen. Im Nordwesten haben sich die Menschen eingenistet, weiter nordöstlich ein konkurrierender Keeper. Dieser macht es uns dadurch schwer, daß er ständig versucht, Monster zu ködern. Besonders Skelette sind anfällig. Diese sollten also im Gefängnis verwahrt und bevorzugt für die Kämpfe verwendet werden.

Die Imps arbeiten sich den Gang nach Norden hoch, bis sie vor den Dungeon gelangen. Die Feinde in diesem Gang kann man gefangen nehmen und konvertieren. Der Gang wird mit vielen Fallen und Türen abgesichert. Unterwegs finden die Imps ein „Kreatur wiederbeleben“.



Horny in seinem Mini-Appartement

Dieses ist für den Notfall aufzuheben, falls der Horny doch in den folgenden Kämpfen stirbt.

Sobald alle Kreaturen fit sind, stürmen sie den Dungeon der Menschen. Es kann sein, daß es nicht gelingt, den Gegner in einem Durchgang zu besiegen. Für diesen Fall sind die Fallen und Türen bestimmt. Sollte der Horny wie befürchtet gestorben sein, hilft jetzt das Wiederbeleben, um die letzten angeschlagenen Feinde zu eliminieren.



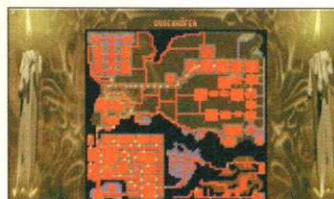
Ein gegnerischer Imp versteckt sich hinter einem Pfeiler



Der Ritter leidet in der Folterkammer

Die größte Gefahr besteht in einer Seuche, mit der die feindlichen Magier hantieren. In einem solchen Fall sind betroffene Kreaturen schnell aus dem Gefecht zu nehmen und auf die Tempelneinfassung zu setzen. Vorsicht, Seuchen sind ansteckend und wirken noch, wenn der Gegner längst besiegt ist!

Danach ist das Schlimmste überstanden. Jetzt kann man einen Trainingsraum anlegen, und der Keeper darf vielleicht beobachten, wie der Horny bis zur zehnten Stufe trainiert.



Level 20: Vogelsang

Der Avatar höchstselbst hat sich hier niedergelassen. Allerdings buhlt auch ein anderer Keeper darum, sich den Helm des Oberhelden an die Lanze zu stecken.



Die Burg des Avatars

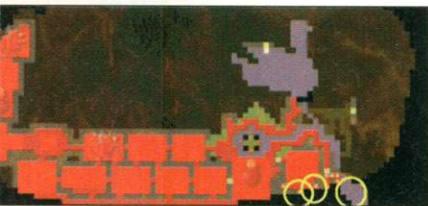
Zunächst braucht der Dungeon eine stattliche Größe. Der untere Südrand der Karte ist gut geeignet. Der Gang nach Nordwesten kann ebenfalls genutzt werden, um einige Räume in östliche Richtung anzubauen, aber zu weit dürfen die Imps nicht graben, sonst stoßen sie auf einen großen See, in dem zwei Tentakel der Stufe 10 leben.

Im Südosten liegt ein Steinblock mit Diamantfeldern, umgeben von einem Wassergraben. Rund um diese Stelle entsteht eine Schatzkammer. Vom unteren Rand aus kann man etwa drei Räume hoch nach Norden bauen, bevor die Imps auf das Wasser stoßen.



Das Geheimnis des Erfolgs: immer genügend Geld!

Im Südosten finden sich zwei Heldentore. Hier können großzügig Fallen installiert werden. Besonders die Indy-Falle macht sich gut. Mit diesen sollten alle Wege zum eigenen Dungeon ausgestattet sein. Man legt die Gänge am besten so an, daß sie gut gesichert werden können.



Die Kreise geben Heldentore an

Alle Kreaturen müssen das Trainingsprogramm durchlaufen. Wenn in der Bibliothek alle Sprüche erforscht wurden, können die Drachen Türen und Fallen bauen, während Teufler, Trolle und Orks trainieren. Auch um das eigene Dungeon-Herz herum bedarf es der Absicherung.

Sobald hier Wachtposten gebaut sind, werden sich die Orks dort postieren, wenn sie die zehnte Stufe erreicht haben.

Wichtig ist, daß alle Drachen bis zur höchsten Stufe ausgebildet werden! Unter- dessen kann man sich schon einmal den Dungeon vornehmen, der direkt nördlich liegt.

Dabei handelt es sich um die Burg des Avatars, aber der ist nicht zu Hause. Bevor der Keeper zum ersten Schlag aus- holt, sollte er sich vergewissern, daß sein Reich gut gesichert ist und die Kreaturen fit sind.

Auf der Nordseite des Sees befinden sich zwei Türen, die aufgebrochen werden, sobald die Tentakel erledigt sind. Der Keeper sollte versuchen, so viele gegnerische Kreaturen wie möglich gefangen zu nehmen.

Es können keine Brücken angelegt werden, aber es gibt eine Verbindungsmauer zu dem oberen Dungeon.

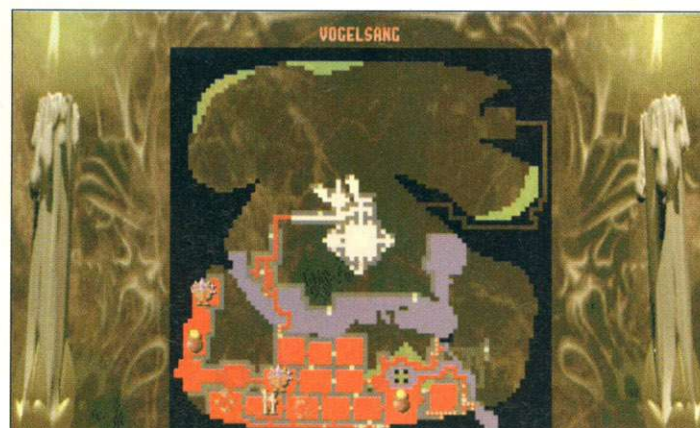
Dort lohnen sich ein Gefängnis und eine Schatzkammer. Die Imps profitieren von den Dungeon-Spezials „Level steigern“, von denen mehrere zu finden sind. Es ist von elementarer Bedeutung, daß viel Geld vorhanden ist. Über 250.000 Credits sollten es sein! Der Keeper hat immer darauf zu achten, daß die Imps fleißig Edelsteine abbauen. Es schadet nicht, über dreißig Imps zu beschäftigen.

Sobald der mittlere Dungeon erobert ist, heißt es, daß der Avatar vom gegnerischen Keeper gefangen genommen wurde. Dessen im Norden gelegener Dungeon ist das nächste

Ziel. Hier gibt es keine Landverbindung. Zu- dem bedient sich der Gegner unfairer Mittel: Er beherrscht einen Teleport-Zauber, der es ihm ermöglicht, seine Kreaturen auf gegnerischem Gebiet abzusetzen. Das eigene Reich mag noch so gut gesichert sein, die Gegner tauchen trotzdem am Dungeon-Herz auf. Das einzige Mittel dagegen ist die Offensive. Außerdem sollten nach Möglichkeit alle Feinde, die auf eigenem Territorium unschädlich



Gegen so viele Drachen sieht selbst ein Horny alt aus

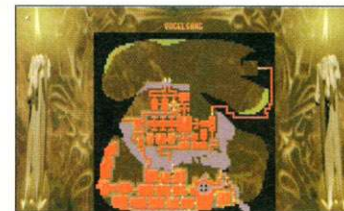


Die Imps graben sich über einen Mauersims in den Dungeon

gemacht werden, in Gefangenschaft und anschließend unter die Folter kommen.

Die Gemeinheiten haben nur dann ein Ende, wenn das gegnerische Dungeon-Herz zerstört wird. Mit dem „Zusammenrufen“-Zauber lotst man die Armee durch das feindliche Gemäuer bis hin zum Dungeon-Herz.

Der Avatar sitzt in einem Gefängnis im Nordosten. Die Imps können einen Gang dorthin graben, der im mittleren Dungeon beginnt, aber der Avatar darf auf keinen Fall angegriffen werden, bevor nicht der feindliche Keeper besiegt ist!



Der Gang nach Nordwesten ist später nützlich, um Kreaturen abzusetzen

Der Gang endet vor der Tür und wird mit Fallen und Türen gesichert, ebenso jedes Heldentor! Es sollten immer die besten Türen und Fallen verwendet werden.

Ist der feindliche Keeper besiegt, kommt es zum Gefecht mit dem Avatar. Acht Drachen der Stufe 10 greifen ihn an, und der Keeper greift selbst ein, indem er ihm mit dem Blitz-Zauber in der stärksten Variante (3.000 Credits) zusetzt. Die eigenen Kreaturen sollten erholt und voll austrainiert sein, bevor der Kampf beginnt!

Sobald der Avatar besiegt ist, folgt die schwerste Prüfung: Der Superheld wurde wiederbelebt und trommelt alle möglichen Helden zusammen. Diese kommen aus sämtlichen Heldentoren, und es macht sich jetzt bezahlt, wenn diese gut gesichert wurden.

Bei den Gefechten muß der Keeper von Kampf zu Kampf eilen und seine Kreaturen mit Heilung, Schild und „Beschleunigen“ unterstützen.

Zusätzlich kann er auch ein paar Gegnern die Pest an den Hals wünschen oder sie in Hühnchen verwandeln. So oder so wird es ein hartes Gefecht, und viel hängt davon ab, daß vorher alles gründlich abgesichert wurde.



Dem Avatar sind Hohn und Spott gewiß...

Little Big Adventure 2



Twinsen ist wieder da! Sein neues Abenteuer beginnt ganz unschuldig, ufert jedoch schon bald in wahrlich unheimliche Dimensionen aus. Der kleine Held bekommt es unter anderem mit bösen Außerirdischen zu tun, die danach trachten, die Herrschaft über Twinsun an sich zu reißen. Es bedarf äußerster Geschicklichkeit und selbstverständlich einer großen Portion an Mut, um sich den Herausforderungen zu stellen.

Twinsen möchte seinen Freund, den DinoFly, heilen. Auf dem Weg zur Apotheke schaut er auf einen Sprung bei seinem Nachbarn vorbei. Hier entdeckt er an der rechten Wand einen Plan der Kanalisation. Allerdings benötigt der gute Herr noch etwas Gallussäure, womit Twinsen zur Zeit nicht dienen kann. In der Apotheke kann ihm leider nicht weitergeholfen werden. Lediglich eine Pummel-Dame weiß Rat. Gerade im Begriff, ihr Geheimnis preiszugeben, wird ihr plötzlich von einem Haasi der Regenschirm geklaut. Leider knüpft die beraubte Dame jegliche Hilfestellungen an die Wiederbeschaffung ihres Regenschirmes. So läuft Twinsen hinaus, lokalisiert den Dieb und schleicht sich vorsichtig von hinten an ihn heran.



Ertappt!

Zum Dank erhält Twinsen die Information, daß wahrscheinlich der Heiler Ker' aococ auf der Wüsteninsel etwas auszurichten vermag.

In Anbetracht des zu erwartenden Abenteuers statet Twinsen dem Museum einen Besuch ab. Da er im unteren Bereich 15 Kashes Eintritt zahlen soll, läuft er über die Rampe zum Dach des Gebäudes und klettert durch das Fenster.



Die „Hintertür“ zum Museum

Zunächst drückt er den roten Knopf, um die Tür zu öffnen, die zum darunterliegenden Stockwerk führt. Anschließend legt er den Hebel um und rennt zur Vitrine mit der Tunika.

Im Büro von Mademoiselle Bloop findet er im Korb mit den Karten und in dem links vom Schreibtisch stehenden Karton noch einige Münzen. Soweit ausgerüstet, begibt sich Twinsen nach Hause. Dort marschiert er zu dem links von der Kellertür stehenden Schrank, nimmt den Schlüssel und öffnet die Tür. Im Keller schnappt er sich zuerst den magischen Ball auf dem Faß.



Ohne den magischen Ball hat Twinsen keine Chance

Im Bücherregal findet sich eine Holokarte - eine Art Atlas. Zur Entspannung beschäftigt er sich noch ein paar Runden mit den Darts, die er im links liegenden Regal findet. Die dabei abfallenden Boni sammelt er fleißig ein. Nun, da er alle Sachen zusammen hat,

geht's zum Hafen, um ein Ticket für die Fähre zur Wüsteninsel zu erstehen. Unterwegs trifft er einen Herrn in Braun. Er erkundigt sich, warum der Wettermagier nichts gegen den Sturm unternimmt. Diese geschickt formulierte Frage bringt Twinsen ins Grübeln, und er beschließt, später beim Wettermagier vorbeizuschauen.

Im Hafen trifft Twinsen auf Felix, der ungeachtet des Sturmes Krabben angelt. Er berichtet ihm von einem Monster namens Tralü, welches in den Klippen sein Unwesen treibt. Bevor Twinsen sich auch dieses Problems annimmt, geht er ins Hafenamt und kauft eine Fahrkarte für 10 Kashes. Danach schlendert er gemütlich in Richtung Wettermagier. Dort angekommen, erfährt er, daß der Magier auf Raph wartet, der ihm den Leuchtturm öffnen müsse, damit er sein Ritual abhalten könne.

Die Suche nach Raph hat nun höchste Priorität, und Twinsen beschließt, der Sache mit dem Tralü nachzugehen. Westlich der Klippen verbirgt eine kleine Schlucht den Zugang zu einer Höhle, vor der eine Giftschlange ihre Bahnen zieht. Nach einer gekonnten Attacke seitens Twinsens verabschiedet sich das Reptil. Im Inneren der Höhle macht er die Bekanntschaft mit einer überdimensionalen Hausspinne. Zum Glück erweist sich dieses Tierchen als nicht sonderlich widerstandsfähig. Einige Höhlen und zwei zielgenaue Sprungeinlagen später, trifft Twinsen in der westlichen Ecke der Anlage auf den gefangenen Raph. Das Tralü hält ihn dort gefangen. Es beabsichtigt, ihn in ein Haasi-Melba zu verwandeln.

Twinsen ist sich zwar über die genaue Bedeutung dieser Absicht nicht ganz im klaren, doch es klingt furchtbar. So entscheidet er sich zu einer drastischen Gegenmaßnahme. Im Osten der Anlage



Am Zelt des Wettermagiers

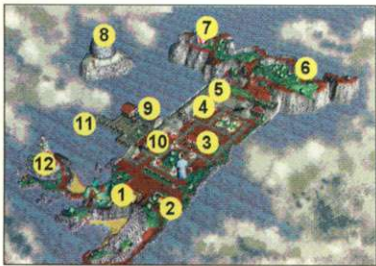
trifft er auf einen Abschnitt mit einigen trockengelegten Kanälen. Einige Weitsprünge und Ausweichmanöver später erreicht Twinsen den hinteren Teil des Ganges. Hier befinden sich zwei Schalter, einer im Norden, der andere hinter zwei Fässern. Beide Schalter legt er mit Hilfe des magischen Balls um, bevor er den Rückweg antritt.



Ganz ruhig ziehen und ... schalten

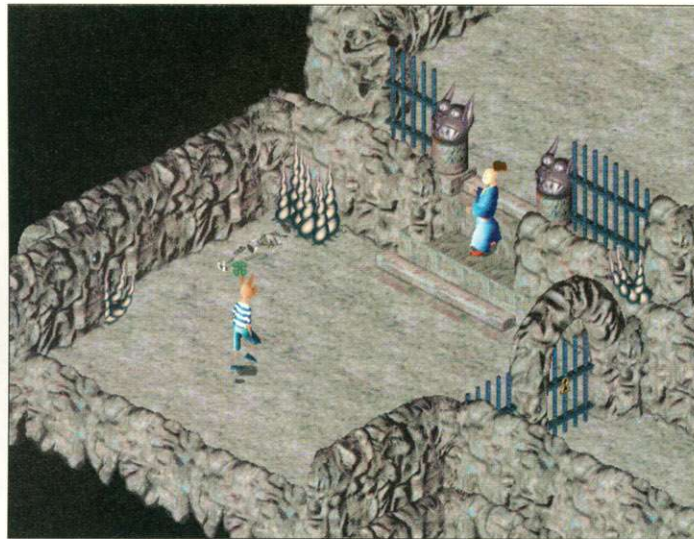
Anschließend klettert Twinsen auf die Leiter (Leertaste und Pfeil nach oben). Am Ende des Ganges trifft er auf Joe, der ihn mit ein wenig Budenzauber beeindruckt. Im folgenden Raum erscheint ein Waschbär. Dieser hinterläßt nach einer ordentlichen Abreibung einen Schlüssel. Unser Freund springt auf den Stein zur Linken einer zu einem Kanal führenden Treppe und von dort auf die Mauer.

Die Zitadelleninsel



- 1 Twinsens Zuhause
- 2 Nachbar
- 3 Chez Luc
- 4 Apotheke
- 5 Gepäckaufbewahrung
- 6 Höhleneingang
- 7 Zelt des Wettermagiers
- 8 Kreidedom
- 9 Kartenverkauf für Fähre
- 10 Museum
- 11 Fähranleger
- 12 Leuchtturm

Den am Ende der Treppe patrouillierenden Waschbären beraubt Twinsen ebenfalls seines Schlüssels, bevor er sich über die Plattformen zum Tor begibt. Rasch haut er dem Rabenvogel eins auf den Schnabel und trifft im nächsten Raum auf das Tralü. Nach einem kräftigem Schlagabtausch mit diesem überdimensionalen Waschbären läuft Twinsen in Richtung Westen und befreit den armen Ralph.



Und wieder einmal siegt das Gute

Kaum erreichen die beiden den rettenden Ausgang, da wartet schon Zoe. Nach einer kleinen Standpauke schlendern beide zum Leuchtturm.



Muß Liebe schön sein

Nun endlich kann der Wettermagier seinen Pflichten nachkommen und die Schlechtwetterfront vertreiben. Kaum klärt sich der Himmel auf, da erscheint schon ein Besuch vom anderen Stern.

Nach einem kurzen Gespräch mit den Esmeriern wirft Twinsen einen Blick ins Raumschiff. Was er dort sieht, läßt nichts Gutes erahnen. Die raffiniert getarnten Außerirdischen reichen ein Foto des Helden herum, das stark an ein Fahndungsfoto erinnert.



Gesucht wird:

Ungeachtet des flauen Gefühls in der Magenegend verläßt Twinsen den Ort der Begegnung und macht sich auf den Weg zur Fähre.

Die Wüsteninsel

- 1 Anlegestelle der Schildkröte
- 2 Fähranleger
- 3 Haus von Kera'ooc
- 4 Baldinos Haus
- 5 Karten für Fähre
- 6 Magierschule
- 7 Stützpunkt der Esmerier
- 8 Tempel Park
- 9 Hazienda
- 10 Insel
- 11 Rennbahn



Kaum auf der Wüsteninsel angelangt, sieht Twinsen einen auf Geheimdienst getrimmten Esmerier an der Pier stehen. Jegliche Kontaktaufnahme erscheint zwecklos, da der Kerl sofort das Feuer eröffnet. Also hastet Twinsen zu Baldino. Dieser überreicht ihm ein dringend benötigtes Ersatzteil für sein Auto. Kurz

darauf meldet sich Zoe über Funk und erkundigt sich nach dem Stand der Dinge.



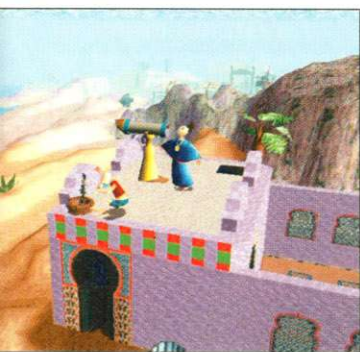
Nur nicht hetzen!

Ein Blick durch das Teleskop offenbart Twinsen den mutmaßlichen Heimatplaneten der Esmerier. Bevor er sich auf den Weg zu Ker' aoc macht, sammelt er die Boni auf, die sich dort verstecken. Leider ist der wertere Magier nicht zu Hause. Statt dessen macht Twinsen die Bekanntschaft mit der Haushälterin, die ihm großzügig die Mitnahme der Gallussäure aus dem Regal gestattet. Ein wenig gestreßt, sucht Twinsen im Tempel Park ein wenig Erholung. Er marschiert zur Schießbude und massakriert dort Blechten mit Wurfpeilen. Sobald er drei Enten umgelegt hat, gewinnt er ein Bündel Luftballons, das ihn postwendend an einen bonusstrotzenden Ort befördert.



Fly, Twinsen, fly...

Unten angelangt, verläßt er die Höhle durch den affengesäumten Ausgang, zurück zur Schießbude. Diesen Vorgang wiederholt er, bis es nichts mehr zu holen gibt. Um zahlreiche Kashes reicher, begibt er sich zur Hazienda. Er stattet dem dortigen Frauendampfbad einen Besuch ab. Die dampfbadenden Schönheiten beschweren sich natürlich prompt, und der Bademeister erscheint. Diese Gelegenheit nutzt Twinsen! Er läuft zur Handtuchausgabe und klettert die Treppe hoch. Auf dem Dach der Hazienda macht er die Bekanntschaft mit dem Schlangenbeschwörer, der bestens informiert ist. Nun, da er weiß, wo die Zauberschule zu finden ist, wirft Twinsen einen Blick durchs Fernrohr und macht sich auf den Weg.



Der Schlangenbeschwörer hat den Überblick

Leider ist der Haupteingang der Magierschule verschlossen, und so beschließt Twinsen, sich die Gegend etwas genauer anzuschauen. Es dauert gar nicht lange, da entdeckt er nordwestlich des Portals einen kleinen Eingang, der durch einen Baum markiert wird. Von hier aus gelangt er in den Vorhof. Elegant weicht er den dort kreisenden Raben aus und läuft den Weg entlang der Felswände hinauf. Auf diese Weise erreicht er den Eingang zur Magierschule.



Sehr eindrucksvoll!

Im Inneren schweben einige Geister zwischen den Tischreihen. Im „Stop and Go“-Verfahren läuft er bis zum Ende des Raumes, wo sich eine große Truhe befindet. Vorsichtig schleicht er sich an das Zielobjekt heran, um keinen Mechanismus auszulösen, und schnappt sich den Schlüssel, bevor er zurückläuft. Der Schlüssel öffnet das Gatter zur Tür vorne links, hinter der Twinsen auf den Rektor der Magierschule trifft.



Nichts ist umsonst!

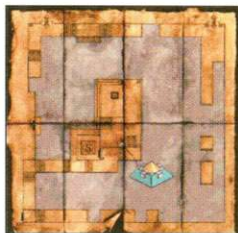
Nach einer kurzen Ansprache erkundigt sich der Magier, ob Twinsen nicht noch einmal die Schulbank drücken und so die Kunst des Heilens erlernen möchte. Ein zögerliches „ja“ kostet bereits 120 Kashes. Doch damit nicht genug. Es gilt, drei Aufgaben zu erfüllen, um in den Stand der Magier erhoben werden zu können:

1. Bei der Blasrohrprüfung müssen alle Ziele im nächsten Raum innerhalb einer bestimmten Zeit umgeworfen werden.
2. Um die Heilerprüfung zu bestehen, muß Twinsen eine Balsaminpflanze besorgen.
3. Die Kreideprüfung absolviert er durch die erfolgreiche Durchquerung des Kreidedoms.

Twinsen verläßt die Magierschule, ohne sich der Blasrohrprüfung zu unterziehen, und macht sich auf den Weg zum Hafen, um dort ein Ticket für die Überfahrt zur Zitadelleninsel zu erstehen. Auf dem Weg dorthin bemerkt er nahe der Schule Reifenspuren. Sie führen zu einer kleinen Klippe. Ohne Auto ist der Abgrund jedoch nicht zu überwinden, und so begibt er sich zur Zitadelleninsel.

Die Zitadelleninsel

Auf dem Weg zu seinem Haus schaut Twinsen bei seinem Nachbarn vorbei und übergibt ihm die Gallussäure. Im Gegenzug darf er einen Blick auf den restaurierten Plan der Kanalisation werfen und erhält zudem noch einen Pyramidenschlüssel.



Der Plan zur Kanalisation

Im Anschluß schaut Twinsen bei Zoe vorbei und überreicht ihr das dringend benötigte Ersatzteil. Sie macht sich an die Arbeit und schickt ihn wieder zur Wüsteninsel. Diesmal soll er das Funkgerät abholen, das Baldino für ihn bereitgelegt hat. Also ab ins Hafnamt, Karte kaufen und zur Wüsteninsel.



Selbst ist die Frau!

Die Wüsteninsel

Flotten Schrittes eilt Twinsen zu Baldino und steckt das Funkgerät ein. Da meldet sich auch schon Zoe. Sie hat das Auto repariert und bringt es zur Wüsteninsel.



Was für ein Service!

Twinsen düst zurück zu den Reifenspuren und fährt mit Vollgas in Richtung Felsbogen. Mit Hilfe der zusätzlichen Pferdestärken überfliegt er die Lücke und findet auf der anderen Seite die Balsaminpflanze. Das Gewächs im Gepäck, geht es zurück zum Rektor der Magierschule. Dieser überreicht ihm eine Tritonmuschel, mit welcher der DinoFly geheilt werden kann.

Die Zitadelleninsel

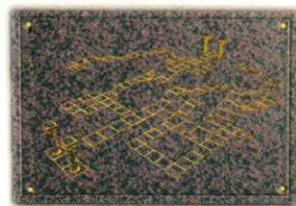
Auf geht's



Die Muschel ermöglicht es Twinsen, den DinoFly zu heilen (Muschel auswählen und mit [ALT] Herzen verschießen). Als kleines Zeichen seiner Dankbarkeit, bietet der just Geheilte seine Dienste an, und so fliegen beide flugs zum Kreidedom.

Der Kreidedom

Dort angelangt, bemerkt Twinsen den rechts von der Tür angeschlagenen Plan. Er prägt ihn sich ein und durchquert den Dom entsprechend.



Der Plan zum Kreidedom

Auf der anderen Seite angekommen, erscheint der Rektor und überreicht ihm Zauberkreide, mit welcher er sich in Zukunft Pläne einprägen kann.



Geschafft!

Die Wüsteninsel

Per DinoFly geht's zur Wüsteninsel, um noch die Blasrohrprüfung in der Magierschule abzulegen. Es gilt, innerhalb einer bestimmten Zeit alle Schilder mit dem magischen Ball abzuräumen. Es dauert etwas, bis Twinsen den richtigen Dreh bekommt, doch werden seine Mühen schließlich mit Magierdiplom und Blasrohr belohnt. Der Rektor

berichtet ihm vom Verschwinden der Magier und bittet Twinsen, der Sache auf den Grund zu gehen. Auf dem Weg zum Schlangenbeschwörer trifft der Gute in der Nähe des Tempel Parks auf einen Händler, der seine Bahnen auf einem fliegenden Teppich zieht. Von ihm ersteht er eine Magiertunika. Das neue Gewand, nebst selbstklebendem Rauschbart, ermöglicht es, sich unbehelligt auf der Wüsteninsel zu bewegen. Der Schlangenbeschwörer berichtet von den großzügigen Einladungen der Magier auf den Heimatplaneten der Esmerier. Fast platzend vor Neugier, wendet sich Twinsen an den Esmerier, der an der Hintertür der Hazienda wartet, und bekommt prompt eine Einladung inklusive kostenlosem, interplanetarischem Transfer.



Auf geht's zu den Sternen

Otringal

Den langwierigen Transfer überbrückt Twinsen mit einem kleinen Werbefilm, den er nach der Aktivierung des Automaten hinten links zu sehen bekommt. Mittels des unten liegenden Kommunikators ist er in der Lage, das esmerische Gebräbel zu verstehen. Als das Raumschiff endlich gelandet ist, folgt er den beiden Esmeriern.



- 1 Hafen
- 2 Hafenbar
- 3 Kasino
- 4 Zugang zum Hotel
- 5 Kaiserliches Raumschiff
- 6 Palast
- 7 Souvenirhändler
- 8 Tankstelle
- 9 Baldino
- 10 Zugang zum Raumhafen
- 11 Kontrollzentrum

Leider trifft er auf Joe, der seine blöde Klappe nicht halten kann und Twinsens Tarnung auffliegen läßt. Einen Knockout später, folgt das böse Erwachen im esmerischen Kerker. In der Nachbarzelle hockt Joe, der nun auf einen Plausch herüberschaut. Als die Wache die Doppelbelegung bemerkt, öffnet sie die Tür. Twinsen nutzt die Gelegenheit, um ihr auf die Pelle zu rücken. Mit Hilfe der roten Schalter öffnet er die Ausgänge und eilt zu dem um Hilfe rufenden Mitgefangenen. Seine Zellentür läßt sich durch den oberhalb der Treppe zu findenden Schalter öffnen. Zusammen treten sie die Flucht an. Unglücklicherweise endet der Fluchtweg in einem Raum, in dem ein „Runner“ seine Runden dreht. Nach einigen kräftigen Tritten in das Hinterteil der Kampfmaschine, gibt diese den Geist auf, explodiert und hinterläßt ein Loch in der Mauer. Twinsen schlüpft hindurch, überquert den Hundeparcours und marschiert in den Raumflughafen.



Der Raumflughafen bietet die einzige Fluchtmöglichkeit

Dort wählt er den rechten Durchgang und schlägt sich durch bis zur Freifläche, vorbei an dem UFO, hinein in den Kontrollturm. Im obersten Stockwerk findet er eine Routenscheibe, steckt sie ein und rennt zum Raumschiff. Dort angelangt, führt er die Routenscheibe in den Automaten ein, und ab geht die Post!

Die Zitadelleninsel

Twinsens mangelhafte Erfahrung mit Raumschiffen führt zu einer Bruchlandung auf der Zitadelleninsel. Mittlerweile hat sich die militärische Präsenz der Esmerier vervielfacht. Um seine angekratzte Lebensenergie wieder aufzufüllen, rennt Twinsen zur Apotheke, ersteht einige Herzen und macht sich auf den Weg nach Hause. Hier erfährt er von der Entführung der Kinder, von der Hinterlegung eines ProtoPacks in der Paketstelle und von der potentiellen Hilfestellung, die man ihm in der Zauberschule geben könnte. Also auf zur Paketstelle. Der dort arbeitende Dicko schickt Twinsen in den Keller. Einige Schalter und Fahrstühle später erreicht er das Lager. Die Kiste ist klar gekennzeichnet. Er betritt die Richtungspfeile auf dem Boden

und steuert damit einen kleinen Helikopter, der sein Paket aufnimmt und zum Ausgang befördert. Durch den Ost-Exit gelangt Twinsen zur Versandstelle. Die dort anzutreffende Schlafmütze macht ihm ein Angebot: Für 102 Kashes kümmert er sich um die Verladung der Kiste. Zähneknirschend eilt unser Freund nun zurück nach oben, wo ihn sein Paket bereits erwartet. Er schnappt sich das ProtoPack und eilt zum DinoFly.

Die Wüsteninsel

Der Rektor der Magierschule verrät Twinsen, daß nur die Kugel von Sendel ihm die für seine bevorstehende Aufgabe benötigte Macht verleihen kann. Allerdings benötigt er den Blitzzauber, um den Eismantel zu brechen, der die Kugel umgibt.

Die Zitadelleninsel

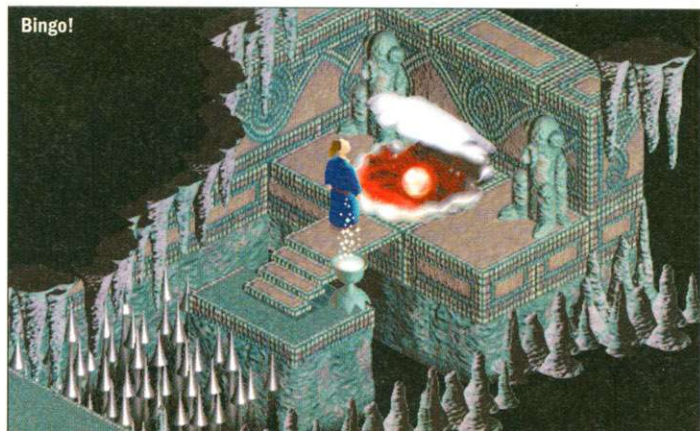
Zurück auf der Zitadelleninsel, macht sich Twinsen auf zum Zelt des Wettermagiers. Leider ist der gute Mann nicht zu Hause, doch hat er eine Nachricht hinterlassen: Um den Blitzzauber fertigzustellen, benötigte man die Leuchtperle von der Wüsteninsel. Also wieder zurück!



Wie gut, daß schon die Schrift erfunden wurde

Die Wüsteninsel

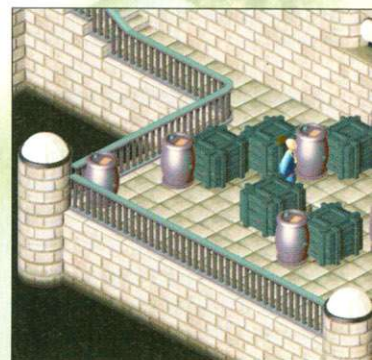
Südlich vom Hafen entdeckt Twinsen einen hölzernen Bootssteg und schlägt die Glocke. Aus dem Meer erscheint eine Schildkröte, die ihn bereitwillig zu einer in der Nähe liegenden Höhle bringt. Mit dem ProtoPack überfliegt er dann die Stalagmiten und entdeckt eine Muschel, die ihren kostbaren Inhalt offenbart.



Bingo!

Die Zitadelleninsel

Mit der Perle im Gepäck rast Twinsen zum Zelt des Wettermagiers und wirft die Kostbarkeit in die brodelnde Suppe. Daraufhin erscheint der Blitzring. Nun ist es an der Zeit, in die Kanalisation zu gehen. Er läuft zu „Chez Luc“, schaltet die Esmerier aus, schnappt sich den Schlüssel vom Faß hinter der Theke und betritt die Kanalisation.



Hier versteckt sich der Zugang zur Kanalisation

Hinter den Kisten befindet sich ein Loch, durch das er sich fallen läßt. Unten angelangt, erkennt er bereits das Schloß. Er führt den Pyramidenschlüssel ein und wandert durch die geöffnete Tür. Mit Hilfe des Blitzringes setzt Twinsen die Kugel von Sendel frei und steigt um eine Erfahrungsstufe auf.



Eine lohnende Aktion

Kurze Zeit später trifft eine Nachricht von Baldino ein: Die Esmerier halten nicht nur die Kinder gefangen, sie wollen auch den Planeten zerstören! Twinsen solle sich auf dem Stützpunkt, der sich auf der Wüsteninsel befindet, ein Raumschiff stehlen und zum Smaragd-Mond fliegen. Unser Held springt auf eines der vorbeischwimmenden Fässer, nimmt den Fahrstuhl Richtung Blumenstraße und erreicht so die Oberwelt.

Die Wüsteninsel

Wieder einmal auf der Wüsteninsel, nimmt Twinsen direkten Kurs auf den Tempel Park. Mit einem eleganten Sprung überwindet er den Zaun und läßt sich in das Loch fallen, in das er bereits etliche Male nach seinen Flugstunden mit den Luftballons gefallen ist.



Es gibt nicht viele Stellen, an denen Twinsen den Zaun überwinden kann

Er überquert die Brücke und springt auf eine vorbeifahrende Lore. Während der Fahrt stellt er die Richtungspfeile so, daß sein Weg an zwei Affenstatuen vorbeiführt, in deren Mitte eine Kiste steht. Hier schnappt er sich den Schlüs-

sel und läuft durch die südlich gelegene Tür. Im Schlafsaal der Wachsoldaten findet er in der Uniform eines Esmeriers einen Schlüssel, der eine Tür im Norden öffnet. Von hier aus geht es vorbei an dem UFO und den Fahrstuhl hoch. Die spannungsgeladene Plattform überquert Twinsen mit dem Proto-Pack. In dem anschließenden Raum schnappt er sich die Routenscheibe aus dem hinter der Spanischen Wand verborgenen Gerät und läuft zum Raumschiff.

Der Smaragdmond

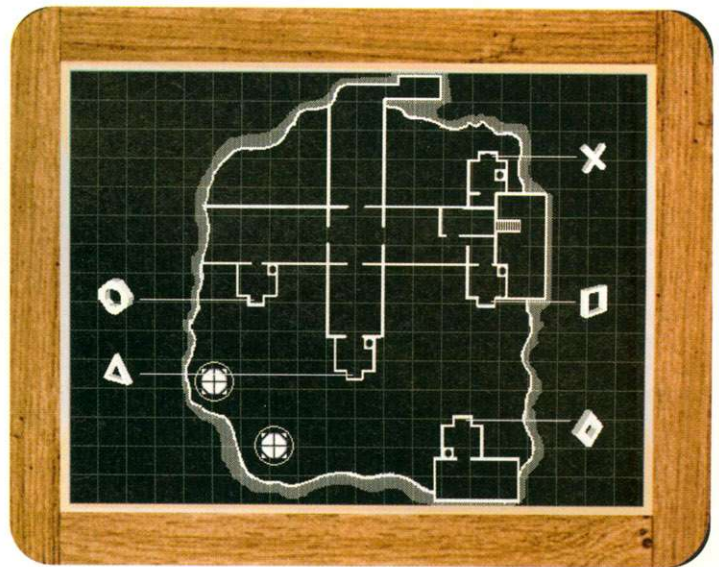
Nach der Landung fordert ihn die Luftsicherheit zur Angabe eines Codewortes auf. Kein Problem: Green Moon.

- 1 Karo-Gebäude mit Schaltem
- 2 Quadrat-Gebäude
- 3 Baldino
- 4 Ausgang

In Anbetracht einer vermutlich unfreundlichen Atmosphäre schlüpft Twinsen vor Verlassen des Raumschiffes in den Raumanzug.



Außerirdische Technologie: knitter- und rostfrei



Der Plan vom Smaragd-Mond

Fast schwerelos hüpf er in das südöstlich gelegene Gebäude, das mit einem Karo gekennzeichnet ist. Dort legt er alle Hebel um und schwebt zu dem mit einem Quadrat gekennzeichneten Gebäude. Von dort aus geht es weiter gen Westen. Im Vorbeigehen dreht er am Rad.

Im Raum hinter der ersten westwärts gelegenen Tür führt eine weitere in Richtung Norden. Hier schlägt er sich durch, nimmt der Wache den Schlüssel ab und eilt bis zum Ende des Ganges. Als er dem grünen Weg folgt, trifft er schon bald auf die Zellentür. Überglücklich empfangen ihn Baldino und ein Esmerier. Nach einem kurzem Plausch treten sie zusammen die Flucht an. Unglücklicherweise erschießen die Wachen Baldinos

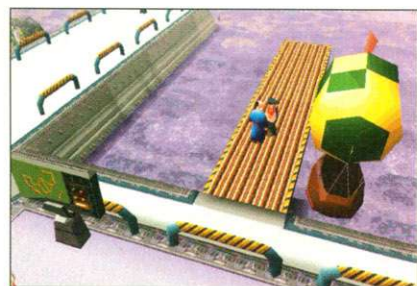
Zellengenossen. In seinen letzten Atemzügen, erwähnt der Schwerverwundete noch das Eiland CX, dann scheidet er dahin. Baldino erwartet seinen Kollegen dann vor dem nördlichen Ausgang. Bevor sie jedoch ihre Flucht vollenden können, muß der Schalter oberhalb der Treppe betätigt werden.



Twinsen, ich habe mein Raumschiff neben dem Krater gelassen. Wir können über den kleinen Außenhof

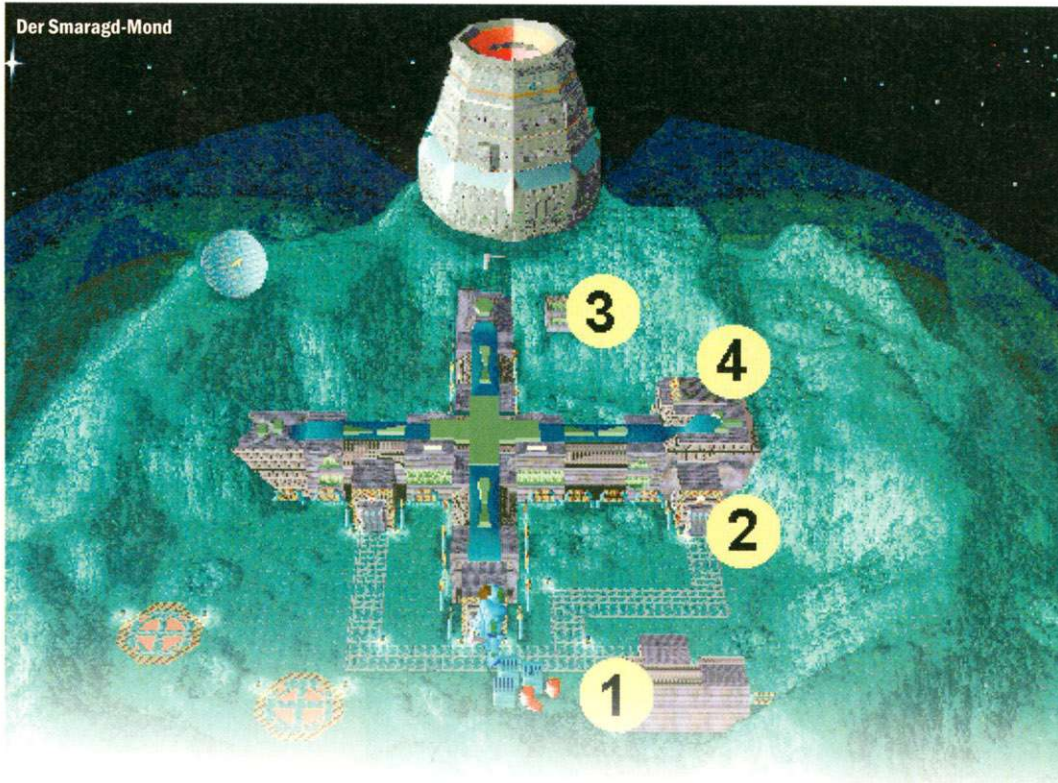
Baldino wartet bereits

Eine baldige Bruchlandung verschlägt die beiden auf einige Klippen nahe der Stadt. Um das Geheimnis der Insel CX zu ergründen und Treibstoff zu besorgen, macht sich Twinsen auf den Weg. Die beiden zu überquerenden Inseln nimmt er mit Anlauf & Weitsprung, einem ProtoPack-Flug und einem abschließenden Sprung. Am Hafen angelangt, befragt er den bärtigen Seebären mit seinem zeppelinartigen Fluggerät. Dieser bietet für 100 Zlitos seine Dienste an.



Mit einer Kreditkarte gäbe es wahrscheinlich keine Probleme

Der Smaragd-Mond



Sein Startkapital bekommt Twinsen bei dem Souvenirkäufer gegen die Veräußerung seines Magierdiploms. Damit begibt er sich in die Hafenbar und spielt am Automaten, bis das nötige Kleingeld gewonnen ist.

Insel der Feste

Rechts vom Tempel findet sich ein Augenzeugen, der einiges über das Eiland CX zu berichten weiß.



- 1 Souvenirkäufer
 - 2 Kristall
 - 3 Tempel
- gelb: langer Weg zum Kristall
rot: kurzer Weg zum Kristall

Der Mann verweist auf Rick, den Besitzer der Hafenkneipe. Es geht zurück zum Hafen, und eine Überfahrt nach Otringal wird gebucht.

Otringal

In der Hafenbar schleicht Twinsen sich hinter den Bühnenvorhang. Er dreht erst die mittlere, dann die linke und zum Schluß die rechte Rolle, um das Lüftungsgitter im Nebenzimmer zu öffnen. Rasch baut er sich mit Hilfe der beiden Säulen eine „Treppe“ und krabbelt durch den Schacht.

Am anderen Ende macht er die Bekanntschaft von Rick. Dieser verweist ihn wiederum an Johnny Rocket, einen Rebellen sympathisanten, der im mondänen Hotel Imperial wohnt. Kurze Zeit später meldet sich wieder Baldino. Er erinnert nochmals an den dringend benötigten Treibstoff, und Twinsen beschließt, sich der Sache anzunehmen. Am Hafen angekommen, bucht er bei dem alten Seebären eine Überfahrt zu den Bifiden.

Die Bifiden

Auf den Bifiden scheint alles und jeder mann auf der Suche nach einem Fragment zu sein, also schließt sich Twinsen der Suche an.



- 1 Händler mit Hacke
- 2 Eule
- 3 Bürgermeister
- 4 Fragment
- 5 Übergang Zaun
- 6 Eingang zum GasoGem
- 7 Zugang zur Fähre
- 8 Fähre



Die Eule ist der Schlüssel, denn sie hat einen Schlüssel

Beim Händler an der Pier kauft er eine Spitzhacke und klappert die einzelnen Gebäude ab. Das Gespräch im Kindergarten führt ihn auf die Spur der mechanischen Eule.

Er verfolgt den Vogel zu seinem Versteck und findet einen Schlüssel. Dieser öffnet einen Wandschrank im Hause des Bürgermeisters, welcher wiederum Aufzeichnungen beherbergt, die auf die Fundstelle schließen lassen. Twinsen begibt sich zur Palme im Westen der Insel und gräbt mit der Spitzhacke im benachbarten Grün. Auf diese Weise erhält er das Schlüsselfragment der Bifiden. Nun braucht er noch das GasoGem. Er überwindet den Zaun zu der im Norden gelegenen Fabrik an der Stelle, wo sich dicht am Zaun einige Pipelines befinden.



Hier hinein

Anschließend dringt er in das östliche Gebäude ein. In der Fabrik wollen zunächst die beiden Räder gedreht werden, bevor er auf die darunter liegende Plattform springt. Vorbei an den beiden Gaswolken, geht es wieder ein Stockwerk tiefer. Dort lockt bereits ein Schlüssel in der östlichen Ecke. Dummerweise ist der Zugang durch Gaswolken versperrt. Also wendet er sich oben patrouillierenden Soldaten zu und dreht am Rad. Twinsen fährt mit dem Fahrstuhl wieder nach unten und dreht am dortigen Rad. Die Gaswolken haben sich jetzt so verschoben, daß er an den Schlüssel kommt, der ihn durch die Tür und in einen neuen Abschnitt bringt. Wieder einmal heißt es Räder

drehen und vorbei an einer Gaswolke. Im Westen erkennt er einen großen Tank. Dort krabbelt Twinsen in den östlichen Durchgang und findet zwei weitere Fässer nebst wertvollen Boni.

Als nächstes schnappt er sich die Wache, die den Durchgang zum nächsten Raum kontrolliert. Dazu fährt er mit dem Fahrstuhl hinauf, brät ihr eins mit den magischen Ball über und dreht am Rad. Nun beginnt der schwierige Teil. Twinsen stellt sich etwa in Türhöhe auf, nimmt Anlauf und springt auf den schmalen Pfad zwischen den beiden Becken, um dann über die Rohre zum Schlüssel zu gelangen. Im nächsten Raum läuft er einer Wache direkt in die Arme, die einen Schlüssel hinterläßt. Kurz am Rad gedreht, und weiter geht's, vorbei an zahllosen Gasfontänen bis zu einer beweglichen Plattform, an deren Ende der Ausgang zu erkennen ist. Vorsichtig steigt er auf die Plattform und hockt sich hin

Nach erfolgreicher Überquerung verläßt er den Raum. In der nächsten Location holt Twinsen sich ein paar Boni, die sich im östlichen Rohrsystem verstecken. Danach werden die beiden Schalter betätigt und der silberfarbene Wachsoldat auf der Treppe erledigt, nach dessen Hinscheiden ein Schlüssel übrig bleibt. Diesen holt er sich durch einen gezielten Wurf mit dem magischen Ball. Nach den beiden Hunden folgt ein Wachmann, der ebenfalls einen Schlüssel hinterläßt. Mit jenem öffnet Twinsen die obere Tür und findet den heißbegehrten Sprit. Um wieder in die Freiheit zu gelangen, steckt er noch den Schlüssel ein und geht durch die untere Tür hinaus.





Otringal

In Otringal angekommen, stattet Twinsen Baldino erst einen Besuch ab. Anschließend begibt er sich ins Kasino, um seinen Etat etwas aufzubessern. Seine 5 Zlitos Eintritt hat er schon nach einigen Runden raus. Plötzlich gewinnt er einen Schlüssel, der eine Tür im Westen öffnet. In bester Glücksrad-Manier empfängt ihn dort eine Echse und lockt mit traumhaften Versprechungen. Daß es damit wenig auf sich hat, zeigt sich, als Twinsen am Rad dreht. Schlagartig springt eine zweite Echse hervor, und es kommt zu einem heftigen Schlagabtausch, nach dessen erfolgreichem Ende zahlreiche Zlitos und ein Schlüssel kassiert werden dürfen. Der hintere Abschnitt öffnet sich, und Exit Twinsen.

Mittels JetPack überquert Twinsen das Wasser, öffnet die Tür und schwebt in Richtung des rechten Weges. Etwa in der Mitte des Daches findet er einen Zugang zum Hotel. Der vorlaute Page bekommt eine Tracht Prügel, woraufhin Twinsen den Schlüssel für die Kette erhält. Am Pool trifft er auf Johnny und bekommt von ihm, nach einer kurzen Unterredung in dessen Hotelzimmer, einen Ring. Mit diesem geht es zum Souvenirhändler.



Johnny - ein Undercover-Rebell

Nach Vorlage des Ringes öffnet der Souvenirhändler den Geheimgang, und Twinsen macht die Bekanntschaft des esmerischen Untergrunds. Dort erfährt er von einem Verbindungsweg zwischen den Gaswolken und der Insel CX. Weiterhin bekommt er einen PistoLaser, für dessen Gebrauch allerdings noch ein Kristall benötigt wird.

Insel der Feste

Der Kristall befindet sich im Nordosten der Insel. Es besteht die Möglichkeit, über

den längeren Weg, entlang der westlichen Küste, zum Kristall zu gelangen oder die wesentlich kürzere Oststrecke zu wählen. Letzteres passiert. Mit der Spitzhacke schlägt er ein Stück aus dem Kristall und hat einen leistungsfähigen PistoLaser.

Die Bifiden

Auf den Bifiden stattet Twinsen wieder einmal der Fabrik einen Besuch ab, betritt jetzt jedoch das westliche Gebäude. Durch

gezielte Schüsse legt er die Schalter am anderen Ende so um, daß sich die Durchgänge öffnen. Weiter geht's, zur Fähre.

Die Plattform

Dort versperrt ein Söldner den Zugang zum Fahrstuhl. Twinsen sucht unter dem Kran in der Nähe der Anlegestelle Deckung vor den ihm entgegen fliegenden Kisten. Nach etlichen Schüssen gibt der Söldner seinen Geist auf und hinterläßt einen Schlüssel. Dieser öffnet die Tür zum Fahrstuhl.

Insel der Bleichlinge

Unten angekommen, sind Lichtschranken zu überwinden.



- 1 Minengesellschaft
- 2 Eingang zu den Minen
- 3 Zugang zu den Wohnhöhlen der Bleichlinge
- 4 Frosch
- 5 Anlegestelle des Fährmanns

Twinsen springt auf die Kufen des Hubwagens und wirft vorsichtig mit seinem Ball in Richtung Schalter.



Außer Ärger gibt es hier nicht viel

Im Eiltempo läuft er an den Wachen vorbei, zum nordwestlich gelegenen Dorf. In dem kleinen Lavateich weilt ein Frosch. Der holde Twinsen überwindet seinen Ekel und küßt die Amphibie, bis seine Lebensenergie aufgefüllt ist. Danach geht es durch den Höhleneingang zu den Wohnhöhlen der Bleichlinge. Im westlichen Abschnitt lädt ihn eine Familie zum Essen ein. Er schnappt sich

den Bleichlingshandschuh und läßt einen Glühwürmchenkuchen mitgehen, welchen er dem weiter östlich wartenden Bleichling überreicht.



Mahlzeit!

Zum Dank dafür erhält Twinsen den Schlüssel zur Kapelle im Norden der Wohnhöhlen. Trotz der Feuerbälle wartet er daraufhin kurz am Eingang der heiligen Halle, um das auftauchende Kleeblatt einzusammeln. Flink geht es die Treppe hinauf. Nach einer Warnung verweist der Priester auf sein Hausmädchen, das Twinsen bezüglich der Moskibienos weiterhelfen kann. Ihre Wohnhöhle befindet sich in unmittelbarer Nähe des Eingangs zu den Wohnhöhlen. Sie bringt Twinsen ein Lied bei, mit dem er den Fährmann rufen kann.



Diese nette Dame kann nicht nur fegen

Außerdem verrät sie, daß dieser Herr ausschließlich Edelsteine als Zahlungsmittel akzeptiert. Diese sind in den Minen zu ergattern.

Er findet eine Lore, die ihn zu den Minen bringt, wo fleißig Edelsteine eingesammelt werden können.

Mit mindestens vier Prachtexemplaren in der Tasche, begibt er sich dann zur Anlegestelle und trällert sein Liedchen.



Der Fährmann wirkt nicht gerade vertrauenerweckend

Insel der Moskibienos

Der fleißig summende Moskibieno bringt Twinsen zur Königin. Obwohl das Gespräch sehr vielversprechend verläuft, muß der Wahrheitstest bestanden werden. In der Arena gilt es, einige Bälle mit seinem magischen Ball abschießen. Dafür gibt's einen Schlüssel, mit dem er eine der Türen öffnet. Hinter einer verbirgt sich eine Blasrohrpistole, hinter den beiden anderen ein streitsüchtiges Gegenüber.

- 1 Anlegestelle des Fährmannes
- 2 Zugang zu den Höhlen der Moskibienos
- 3 Fliegendes Walroß



Insel der Moskibienos.

Nachdem Twinsen den zweiten Gegner ausgeschaltet hat, ist sein Test bestanden. Leider kommt es nicht zur Preisübergabe. Die Moskibienos werden nämlich von Regierungstruppen angegriffen. Der um seinen Preis Geprellte kämpft wie ein Besessener und erreicht schließlich den Durchgang im Südwesten. Von dort aus prügelt er sich zur Passage im Nordwesten durch. Wieder draußen, läuft er den Pfad entlang, überquert eine Brücke und folgt dem Weg, bis er zu einer Plattform kommt, über der ein fliegendes Walroß seine Runden dreht.



Ballspiele

Das Tierchen wirft mit Feuerbällen, die Twinsen mit Hilfe der Bleichlingshandschuhe und geschicktem Timing zurückschleudert. Glücklicherweise verträgt es nicht viele Treffer und hinterläßt schon bald einen Schlüssel. Dieser öffnet eine Truhe, zu finden auf dem Rundgang der Plattform. Twinsen wandert zurück in die Höhle. Er schlägt sich durch bis zum südwestlichen Höhlenausgang und klettert das Seil hinunter. Vom Strand aus schwebt er mit seinem ProtoPack zum Fährmann und begibt sich zur Vulkaninsel.

Unter der Insel der Feste

Auf dieser Insel erwarten Twinsen Sprünge aus schwindelerregenden Höhen. Vom Landungspunkt aus eilt er in nordöstliche Richtung, bis hochgewachsene Kristalle den Weg

versperren. Südlich, tief unten im Lavafluß, treiben zwei Steinschollen. Vorsichtig springt er von oben auf die Schollen und von dort aus auf die durch zwei Markierungen gekennzeichnete Plattform.



Unter der Insel der Feste.

Unter der Insel der Feste
grün: Hinweg, blau: Rückweg

Östlich der Feuerstelle nimmt Twinsen den Fluß unter die Lupe. Er entdeckt fünf Steinschollen, die wechselseitig in der Lava versinken. Gutes Timing und außergewöhnliches Reaktionsvermögen ermöglichen es ihm, zu den beiden Steinstufen zu gelangen. Oben geht's weiter in Richtung Nordosten. In der Mitte des Flusses befindet sich eine kleine Insel, von der aus er auf einen vorbeitreibenden Steinblock und dann auf die Plattform springt. Wieder im Nordosten findet er eine kleine Höhle, in der sich die Moskibienos versteckt halten. Schon aus dem Gespräch mit dem ersten Moskibieno wird klar, daß er sich erneut auf die Insel der Bleichlinge begeben muß. Zurück geht's über den östlichen Abschnitt der Insel bis kurz vor die Mündung des Flusses. Dort gibt es eine schmale Stelle, an der ein Sprung gewagt werden kann.

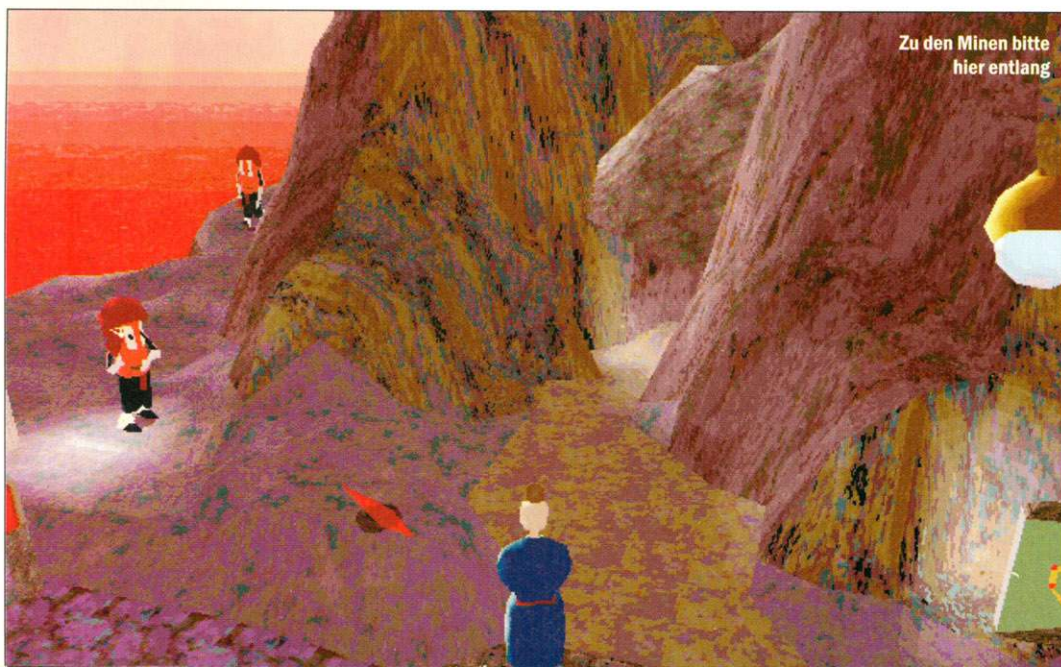


Pause

Eine schmale Stelle zur Überquerung

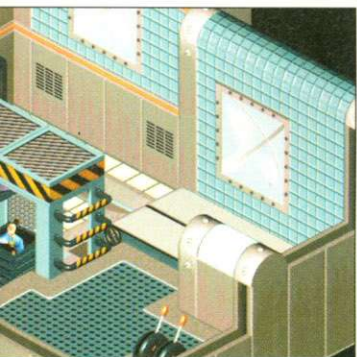
Insel der Bleichlinge

Kurz nach dem Eintreffen auf der Insel der Bleichlinge eilt Twinsen wieder in die Minen, doch nun marschiert's sich vorbei an den Gleisen, bis zu den Förderbändern. Er nimmt den Aufzug und springt oben durch das Loch in den nächsten Raum. Hier werden die Edelsteine in Kisten verpackt. Twi-



Zu den Minen bitte hier entlang

sen räumt den Bleichling an den Schaltern aus dem Weg und stellt beide Hebel so ein, daß sie in Richtung der Förderbänder weisen. Jetzt steht das Förderband still, und die Kisten werden nicht mehr verschlossen. Er springt in eine Kiste und läßt sich in den nächsten Raum bringen.



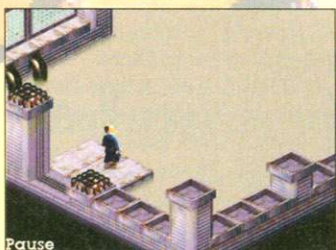
Das ist ein Service!

Dort steigt er aus (Leertaste), klettert die Leiter hoch und springt in das Loch auf dem gegenüberliegenden Dach. Hier erscheint die Königin der Moskibienos. Ihre Majestät entschließt sich zwar zum Märtyrertum, doch überreicht sie Twinsen den Schlüssel für den Zugang zum Eiland CX. Nach einem gezielten Wurf mit dem magischen Ball auf den Schalter öffnet sich die Zellentür, und unser Held kämpft sich weiter nach draußen. Auf dem Weg stattet er dem Direktor der Minengesellschaft einen Besuch ab, dessen Büro oberhalb der Treppe liegt. Nach einer schallenden Ohrfeige rückt dieser einen Schlüssel heraus. Twinsen berührt die Statue und öffnet mit dem Schlüssel den Behälter, woraufhin einige Zlitos das Portemonnaie auffüllen.

Insel der Moskibienos

In den Höhlen schleicht er sich in östliche Richtung an den Wachen vorbei, bis zum Thron. Unglücklicherweise wird dieser gut bewacht. Nach einer Rangelei wird der Thron mittels Schlüssel geöffnet. Es folgt kurz darauf ein mit Bodennebel gefüllter Raum, in dem sich ein Gasmonster und ein geflügeltes Walroß verbergen.

Twinsen schnallt sich sein SuperJetPack um und schwebt zur Plattform. Das Walroß



Pause

Was sich darunter wohl so alles verbirgt?

bekämpft er wie gehabt mit dem Bleichlingshandschuh. Anschließend betätigt er den Hebel und schwebt mit respektvollem Abstand an dem Gasmonster vorbei in Richtung Ausgang.

Nur unter schwersten Gesundheitseinbußen gelingt es, der Wache den Schlüssel abzunehmen und das Kontrollzentrum in der Mitte der Plattform zu erreichen. Dort schaltet er zunächst die rechts patrouillierende Wache aus, bevor er durch einen gezielten Schuß aus seinem PistoLaser das Rad dreht. Twinsen hetzt die Treppe hinauf, beseitigt den Soldaten und durchschreitet die Tür. Den Husaren im nächsten Raum weicht er geschickt aus, dreht am Rad, und läuft durch die rechte Tür. Der Maschinengewehrschütze erweist sich als echter Feigling und verabschiedet sich geprügelt, mit samt Kleeblatt. Twinsen ergreift zunächst den Schlüssel, dann die Flucht in Richtung Maschinengewehr. Der Schlüssel öffnet die Tür neben dem Eingang. Per Fahrstuhl unten angelangt, offenbart sich seine kaiserliche Hoheit. Kurze Ansprache, und unser Freund nimmt sich erst den Wachsoldaten und dann das Blaublut zur Brust. Leider gelingt es dem erlauchten Bösewicht noch, den Schalter umzulegen und damit die Vernichtungsmaschinerie in Gang zu setzen. Mit dem kaiserlichen Schlüssel gelangt Twinsen an den Säbel in der Truhe. Er läuft zurück zu dem Raum mit den beiden Husaren, macht sie nieder und geht mit Hilfe des so ergatterten Schlüssels durch die mit einem Pfeil gekennzeichnete Tür. Einige Treppenstufen später schnappt er sich die Routenscheibe und eilt zum Raumschiff auf der Plattform.

Otringal

Wieder in Otringal, steht ein Gefecht mit den beiden Wachhusaren an, bevor das Tor durchschritten werden kann.

In den nächsten Zimmern ergattert Twinsen die Schlüssel zu den Türen. Er durchschreitet immer die rechte Tür, bis er auf den ersten Husaren trifft. Von da ab hält er sich links, bis eine seltsame Science-fiction-Figur seinen Weg kreuzt. Jetzt geht es weiter durch die rechte Tür. Seine Odyssee endet in einem langen Saal, in dem mehrere Husaren hintereinander auszuschalten sind. Am Ende erblickt er eine Statue, die prompt zum Leben erwacht. Nach deren erfolgreicher Beseitigung öffnet Twinsen die Box und erhält das Fragment der Elitos und damit den Schlüssel zum Tempel des Dark Monks. Als besonderes Bonbon steigt er in die höchste Magierstufe auf. Nach einem gezielten Wurf mit dem magischen Ball auf das Fenster öffnet sich der Ausgang.



Aha, die Abkürzung!

Es geht weiter zum Hafen, um die Dienste der Seefahrer in Anspruch zu nehmen.

Insel der Feste

Twinsen stattet dem Tempel einen Besuch ab und plazierte den Dark-Monkschlüssel auf der lavagefüllten Schale.

Prompt erhebt sich die gigantische Statue aus den Lavamassen. Als er den Tempel verläßt, trifft er auf den dubiosen Dark Monk, der sich als sein alter Erzfeind Dr. FunFrock entpuppt. Nach einer grandiosen Ansprache verschwindet dieser in der Statue. Twinsen folgt ihm, indem er über die Pfeiler, auf das Dach und über die Hand ins Loch schlüpft.

Im Inneren der Statue wimmelt es von keulenbestückten Dickos. Vereinzelt treten auch Raketenwerfer auf, nach deren Elimination die Zauberer befreit werden können. Dazu begibt sich Twinsen an die Konsolen unterhalb der Monitore und drückt in ebendieser Reihenfolge den zweiten, ersten, vierten und schließlich den dritten Knopf. Flugs geht es weiter zum Schalter zur Rechten der Magier, und sie sind frei. Bevor sie sich nun den ihnen zugewiesenen Aufgaben widmen, sprengen sie ein Loch ins Gitter. Der Befreier läuft hindurch und fährt mit dem Fahrstuhl in den nächsten Stock. Dort angekommen, kann er nur noch beobachten, wie Dark Monk die Gitter in den Abgrund verbannt. Postwendend geht es wieder hinunter und noch tiefer, durch das Loch zur Linken. Das Zauntor im folgenden Stockwerk ist ver-

schlossen. Durch das Ausschalten des Raketenwerfers im südwestlichen Abschnitt kommt Twinsen in den Besitz des Schlüssels. Er öffnet das Tor, verprügelt die Dickos und läßt sich wiederum ein Stockwerk tiefer fallen. Auch hier muß er den Raketenwerfer ausschalten, der sich im Westen aufhält. Mit Hilfe des Schlüssels läuft Twinsen durch das Tor und den schmalen Weg entlang, an dessen Ende zwei bewaffnete Haasis warten. Diese beseitigt er aus respektvollem Abstand mit seinem PistoLaser.



Kein Problem!

Das Finale

Endlich stehen sich die Erzfeinde gegenüber. Es naht das letzte Gefecht zwischen Twinsen und Dark Monk. Jener kappt das Seil, an dem der Käfig mit den Kindern hängt. Twinsen geht hinter der Winde in Deckung und bombardiert sein Gegenüber mit dem magischen Ball und später mit schwungvollen Säbelhieben.

Schließlich ist es aus mit dem Bösewicht. Lediglich Dark Monks Kopien müssen noch mit dem Säbel beseitigt werden. Ein abschließender Blick in die Lavamassen verkündet das Happy End!



Ende gut - alles gut!



Der Schlüssel hat seinen Platz

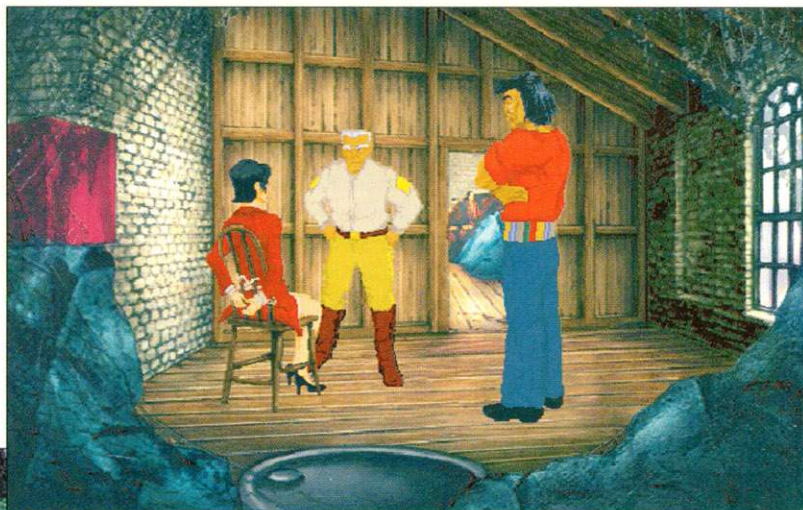
Die nächste PC-Spielelösungen Spezial erscheint am 16. Januar 1998

Das bringt Ihnen die Ausgabe im neuen Jahr:

In der nächsten PC-Spielelösungen Spezial haben wir für Sie wieder brandaktuelle Spiele geknackt. So helfen wir Ihnen beispielsweise durch die neuen „Command & Conquer 2“-Missionen, die die zweite Mission-CD namens „Vergeltungsschlag“ enthält.

Haben Sie Schwierigkeiten mit dem vierten „Battle Isle“-Teil, „Incubation“? Kein Problem: Unser kompletter Walkthrough wird Ihnen über die Hürden hinweghelfen!

Außerdem finden Sie mit uns den rechten Weg durch das Echtzeit-Strategical „Dark Reign“, das Wirtschaftsspiel „Imperialismus“ und das neue „Baphomets Fluch 2“.



Wir lösen es: „Baphomets Fluch 2“



Die neue „Alarmstufe Rot“-Mission-CD: „Vergeltungsschlag“



„Dark Reign“

IMPRESSUM

Verleger und Herausgeber:

Dipl.-Ing. (FH) Holger Bucher

Anschrift der Redaktion:

Editorial Services

Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst

Tel. 0 42 21/93 45-0, Fax 0 42 21/1 77 89

eMail: ESBorgm@aol.com

Chefredakteur: Carsten Borgmeier (v.i.S.d.P.)

Redaktion:

Claas Wolter, Waltraud Schmidt, Carmen Leonhard,
Jan Zumholz

Bildredaktion: Verena Schad, Yasemin Vali

Redaktionskoordination: Natalia Kuck

Layout/Grafik/Repro:

Schüle Graphics

Prätoriusstraße 48, 76448 Durmersheim

Tel. 0 72 45/93 71 63, Fax 0 72 45/93 71 64

Internet: <http://www.durmshheimisg.de/schuelegraphics>

Anzeigenverkauf:

Eric Krankemann

Tel. 0 42 21/93 45-0, Fax 0 42 21/93 45-51

Anschrift des Verlages:

Publish Verlag GmbH

Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau

Tel. 0 72 25/98 35 67, Fax 0 72 25/98 35 69

Druck:

Druckerei E. Schwend GmbH + Co. KG

Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch Hall

Postfach 10 03 40 74503 Schwäbisch Hall

Tel. 07 91/4 04-0, Fax 07 91/4 04-2 22

Vertrieb:

SPECIAL-INTEREST!

Zeitschriften Distribution & Marketing GmbH

Waldstraße 70, 63128 Dietzenbach

Tel. 0 60 74/82 35-0, Fax 0 60 74/82 35-23

Erscheinungsweise:

6 Ausgaben im Jahr

Verkaufspreis:

DM 16,90 inkl. ges. MwSt.

Manuskripte und Urheberrecht

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Datenträger sowie Fotos übernehmen der Verlag und die Redaktion 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 ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von EDITORIAL SERVICES. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Gratis-Software!

Shareware Nr. 6/97 - Nov./Dez. 65 138,- - Jfr. 17,- Lit. 22.500,- Preis 1700 DM 16,90

Mit CD-ROM

Über 200 Programme auf CD

Shareware

Rund ums AUTO

Unsere Themen: Business: Software fürs Büro
Multimedia: Futter für die Soundkarte
Freeware: Software, die nix kostet
Grafik: Pixel in der Mangel

VOLLversionen:
Delta 95: Allround-Datenbank
DP System Light: Systemtool
RMS Photo-CD-Viewer 2.0

Kfz-Verwaltung
Fahrtenbuch
Kostenberechnung
Schadensmeldung
Spendenabrechnung
und vieles mehr...

Shareware Knaller
Kauf und loslegt
Nr. 6/97 - November/Dezember
Mehr als **200** Programme für Windows 3.1 & 95

Shareware soll:
Multimedia-Neuheiten - Updates
Rund ums Auto - Freeware
Business-Software
Grafik-Tools - u. v. m.

Trial-Vollversionen:
Microsoft Frontpage 98 Beta
TeamWorks 4.1
Microsoft Image Composer 98 Beta
Hant - Netz- und Genußmittel
MAGIX music maker 3.0
Map & Guide 4.0
Star Office 4.0

Alles rund ums Auto:

Kfz-Verwaltung • Fahrtenbuch
Kostenberechnung
Schadensmeldung
Spendenabrechnung

Test-Vollversionen:

MAGIX music maker 3.0
Microsoft Image Composer 1.5b
Star Office 4.0 • Map&Guide 4.0
team Works 4.1

SharePlay Nr. 6/97 - Oktober/November 65 138,- - Preis 1700 Lit. 22.500,- DM 16,90

Mit Spiele-CD

120 brandneue Spiele und Demos

Das Shareware-Spiele-Magazin

EROTIK Special
100 Aktfotos + Diashow-Modul.
60 heiße Texturen für den Win-Desktop.
Und vieles mehr...

Die Shareware-Knaller im Herbst:

- 3D-Geschicklichkeit: Mad Robots
- Ballerspiel: Blast Doors & Terroids
- Adventure: Escape from Delirium
- Surf-Simulation: Wild Ride
- Jump&Run: Guimo
- Billard: Poolster

6 spielbare Demos

- if22 Raptor: Flug-Simulation
- Lomax: Jump&Run
- Vermeer: Die Kunst zu erben
- Autorennen: Wipeout 2097
- Need for Speed 2 • POD

Casino-Games für Gambler

Gold Club Casino
ROULETTE
BLACKJACK
SLOT MACHINE
VIDEOPOKER

SharePlay Nr. 6/97 - Oktober/November 1997

120 brandaktuelle Spiele & Demos für Win 95/3.1 & DOS

3 Vollversionen
Quest for Smile
60 Amazing nude Wallpaper Tiles
100 Erotik-Bilder

3 Light-Versionen
Button Butler Sexy
T2 Minigolf Sexy
Sexy Slots
PC Gotcha

Viele spielbare Demos:
if-22 Raptor - Lomax + Wipeout - Need for Speed - POD - Vermeer
...und jede Menge Updates!

Erantik-Special!

Immer die neuesten

Erotik-Special:

100 Aktfotos mit Diashow
60 heiße Texturen

Shareware-Knaller:

Jump&Run-Spiele
Ballerspiele • Surf-Simulation
Adventures • Billard

Für Windows-User. Alle zwei Monate neu im Handel!

Internet online Spezial

Wo gibt es etwas umsonst?

Software Updates Internet-Programme
Schnorren

Zoll-gebühren Spiele Gratis-Pakete

Erotik Einkaufen im Netz

Internet-Zugänge Internet-Zugänge

Mit Internet online auf Schnäppchenjagd!

GRATIS SOFTWARE!

AB 30.10.1997

Im gutsortierten Zeitschriftenhandel erhältlich

Internet online Spezial

Neu! Sonderheft Nr. 3/97

DM 16,90

Das Heft für Schnäppchenjäger!

Auf der CD: • Shareware: 50 Internet-Tools
• Freeware satt • 30-Tage-Vollversion: Corel Webmaster Suite mit 4000 Bildern
• 700 JPEG-Texturen + Web-Bilder
• Internet-Zugangssoftware
• u. v. m.

Schnorren im Internet

Kostenlos abstauben: Kommerzielle Software
• Warenproben • Freeware • Updates • Treiber
• Zeitungen & Zeitschriften • Online-Comics • Gewinnspiele • Internet-Zugang
• Web-Counter • E-Mail-Zugang • u. v. m. ...



Shopping

- Reisen buchen
- Shopping im Ausland
- OTTO, QUELLE und NECKERMANN
- Büchershops
- Homebanking
- Internet-Auktionen
- Cybercash
- So bezahlen Sie im Internet



Erotik online einkaufen: Beate ... & mehr

Jetzt im Handel!

Mit CD-ROM Nr. 1/98

DM 16,90

Shareware Light SPEZIAL

FREEWARE 120 KOSTENLOSE PROGRAMME

Gratis-Software zu den Bereichen:
• Multimedia • Business • Freizeit • Tools • Spiele



Gratis von Microsoft:

- Word Viewer 97
- Excel Viewer 97
- Internet Assistant

Zusätzlich:

- Viele Light-Vollversionen & Spiele-Demos
- Aktuelle Virens Scanner