

**PC Spiele-
Lösungen**

Spezial

Das Lösungs-Magazin für PC-Spiele

Februar / März 1998 **Nr. 2/98**

öS 138 sfr 17 Lit 22,500 Ptas 1700 **DM 16,90**

NEU!

**So werden Sie
zum Sieger!**



Lösungen bis zum Abwinken:

- **Baphomets Fluch 2**
- **Dark Reign**
- **Jack Orlando**
- **Lands of Lore 2 – Götterdämmerung**
- **Earth 2140 – 2. Teil**
- **Command & Conquer 2 – Vergeltungsschlag**

- **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. 2/98 Feb./März 1998

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Spielbare Demos:

Cart Precision Racing
Seven Kingdoms
Kick Off 98 **Worms 2**
Carmageddon Splat Pack
Great Battles of Hannibal
Close Combat – A Bridge too far
Pax Imperia 2: Eminent Domain
Jedi Knight **Sub Culture**
Age of Empires

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.

Patches:

Microsoft Flight Simulator
Alexander der Große
iF22 Version 3.3

**...und
viele
mehr!**

Mit CD-ROM:

■ **Spielbare Demos:** Jedi Knight,
Seven Kingdoms, Carmageddon Splat Pack,
Great Battles of Hannibal, Kick Off 98,
Close Combat – A Bridge too far, Age of
Empires, Cart Precision Racing, Pax Imperia 2:
Eminent Domain, Sub Culture, Worms 2

■ **Selbstlaufende Demos:** Ubik,
Forsaken, Star Trek: Secret of Vulcan Fury

■ **Patch:** iF22 Version 3.3, Microsoft
Flight Simulator, Alexander der Große

Ab 23.1. neu im Handel!



2 '98 **NEU** JavaScript für jedermann: Homepages mit pfiffigen Extras **9,80 DM**
6S 85
sfr 9.80
Plas 1100 - Lit 14.000

in'side online **Mit CD-ROM**

Das freundliche Anwendermagazin für Internet und Online-Dienste

4 394559 409800

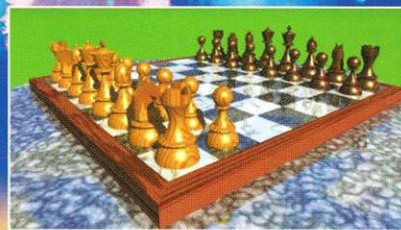
Kriminalität im Netz

Die spannendsten Fälle –
Fakten und Hintergründe



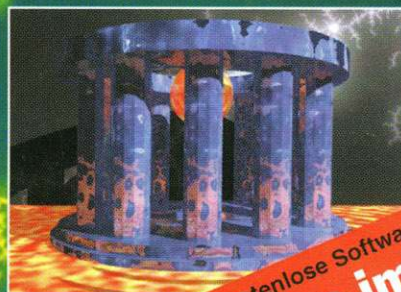
Schachpartie im Internet

Spielespaß online –
gegen Partner in aller Welt



Überraschende Weisheiten
per Datenleitung:

Internet- ORAKEL



in'side online
Das freundliche Anwendermagazin für Internet und Online-Dienste

2 '98

Mit Microsoft Internet Explorer

Geld sparen:

Offline surfen ohne Gebühren!

- ◆ Baumaterial für die eigene Homepage
- ◆ Tools für den Surfer-Alltag

Die besten Web-Sites mit allem Drum und Dran – ausgewählt vom „Net on Air“-Team. Zum gebührenfreien Durchbrowsen nach Herzenslust!

COMPACT disc DATA STORAGE **Publish** VERLAG GMBH

© 1998 Publish Verlag GmbH - Alle Rechte vorbehalten.

EXTRA

17 Seiten Online-Guide

Die besten Plätze im Internet – mit Qualitätssiegel!

+++ Aktuelle Trends in den Newsgroups +++
große Providerliste +++ neue Hard-
und Software für Netzreisende +++

Die heißesten Tips für kostenlose Software
Freeware im Netz

Wir haben genug!



Wir helfen Ihnen gerne aus der Patsche:
Chefredakteur Carsten Borgmeier...

Richtig gelesen! Wir haben genug! Den Kanal voll! Und zwar von Spielen, bei denen man immer wieder hängen bleibt und selbst nach stundenlangem Ausprobieren nicht weiterkommt – obwohl die Lösung eigentlich auf der Hand liegt. Jeder Spieler – egal ob blutiger Anfänger oder restlos versierter Profi – stößt auf solche Situationen. Er probiert und probiert... und probiert und kommt einfach nicht weiter. Aus Frust schüttet er sich schon beinahe Terpentin hinter die Binde, damit er das Elend auf dem Bildschirm nicht mehr mit ansehen muß (don't try this at home!).

So weit allerdings brauchen Sie, liebe Leser, nicht zu gehen. Wir präsentieren Ihnen nämlich in dieser zweiten Ausgabe der PC Spielelösungen Spezial wieder sechs Lösungen zu aktuellen Spielehits – damit Sie zumindest beim Spielen dieser auserwählten Titel nie wieder wutentbrannt „Ich habe genug“ oder auch Schlimmeres zu verkünden brauchen (und wegen der Sache mit dem Terpentin).

Hängen Sie zum Beispiel bei „Baphomets Fluch 2“? Kein Problem – in diesem Heft finden Sie eine Antwort zu allen Fragen, die sich Ihnen beim Spielen in den Weg stellen können. Auch haben wir die aktuelle Mission-CD zum Evergreen „Command & Conquer“ gelöst. Der „Vergeltungsschlag“ steht also voll auf Ihrer Seite.

Lang erwartet und endlich da: „Lands Of Lore 2 – Götterdämmerung“. Da kann es passieren, daß man Gefahr läuft, im Dunkel der Übermächte verschüttzugehen. Natürlich werden wir Sie in diesem Fall retten.

Tapern Sie vielleicht gerade in TopWares Zeichentrick-Adventure „Jack Orlando“ quer durch eine Geschichte von Intrigen und Korruption? Machen Sie sich keine Sorgen – wir boxen Sie besser als jeder Staranwalt aus allen Schuldanklagen heraus. Außerdem finden Sie in dieser Ausgabe Lösungen zum Echtzeitstrategical „Dark Reign“ sowie die Fortsetzung zu „Earth 2140“.

In unserem Report berichten wir diesmal über die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Haben Sie sich nicht schon immer gefragt, warum ein Spiel indiziert wird? Hier erfahren Sie es!

Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Lösen wünscht

Ihre Redaktion



... und Redakteur Claas Wolter

AKTUELL

Spiele-News 4

LÖSUNGEN

Earth 2041, Teil 2 10

Baphomets Fluch 2 15



Command & Conquer 2:
Vergeltungsschlag 23

Lands of Lore 2: Götterdämmerung 39

Dark Reign

48



Jack Orlando

57



STORY

Indiziert!
Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften nimmt Computerspiele unter die Lupe



32

RUBRIKEN

Editorial 3

Hinweise zur Heft-CD 8

Tip & Tricks 34



Impressum 66

Vorschau 66

Zukunftsvisionen

„Mayday“ (Media Publishing)

Im Jahr 2051 beherrschen drei Staatenbünde die Erde: der Vereinigte Kontinent von Amerika, der Asiatische Bund und die Nah-Ost-Liga. Eines Tages bahnen sich Konflikte an, ein Krieg ist nicht mehr zu verhindern.

Modernste vollautomatische Waffensysteme werden im Echtzeitstrategiespiel „Mayday“ in den Kampf geschickt, und jede der Supermächte versucht, strategisch wichtige Punkte samt Infrastruktur unter ihre Kontrolle zu bringen. Der Spieler steuert hierbei die Armeen einer der drei Seiten.

Das Geschehen spielt sich in einer Landschaft ab, deren Höhenunterschiede das Spiel beeinflussen können. So ist es beispielsweise für tiefer postierte Einheiten nicht immer möglich, Armeen auf Hügeln zu entdecken.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.media-publishing.de>
Media Publishing
Dornhaldenstraße 6
70199 Stuttgart



Sehr detailliert: die Grafiken von „Mayday“



Hier sind die Höhenunterschiede schön zu erkennen

Die Spanier kommen!

„Theocracy“ (Interactive Magic)

Unter dem Arbeitstitel „Theocracy“ entsteht derzeit ein Echtzeitstrategiespiel, das sich mit der Geschichte Zentralamerikas befaßt.

Der Spieler ist der Anführer eines Indianerstamms und beschäftigt sich zunächst mit dem Aufbau einer Zivilisation und der Verteidigung des Reviers gegen andere Stämme. Außerdem hat er durch Opfer die Götter seines Stamms milde zu stimmen. Hierbei orientiert sich das Programm stark an Traditionen der alten Azteken und Mayas.

Schließlich fallen die spanischen Eroberer in Zentralamerika ein, um die Eingeborenen zum christlichen Glauben zu bekehren. Auch mit ihnen hat man sich nun auseinandersetzen.

Besonderen Stellenwert will der Hersteller den grafischen Feinheiten zukommen lassen, alle Aktionen sollen bis ins kleinste Detail animiert sein. Als Erscheinungstermin hat man das Frühjahr ins Auge gefaßt.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.imagicgames.de>
Interactive Magic, Dieselstraße 66
33334 Gütersloh
Tel.: 0 18 05/23 11 26



Pompös und detailliert: die Gebäude in „Theocracy“



Die ersten Konflikte mit benachbarten Stämmen

Grafikwunder

„Incoming“ (Rage Software)

Ein neues Grafikwunder kündigt die englische Softwareschmiede Rage für den Februar an. In dem 3D-Arcade-Action-Shooter „Incoming“ steuert der Spieler einen Kampfhubschrauber durch 42 Missionen. Die Schauplätze reichen von einer Ölraffinerie bis hin zum Weißen Haus. Für eine besondere Atmosphäre sollen die Lichteffekte sorgen, mit denen man alles andere als sparsam umgegangen ist.

Im Multiplayermodus können sich bis zu 16 Spieler über Modem, Internet oder Netzwerk heiße Gefechte liefern.

WEITERE INFORMATIONEN:

Rage Software
1 Dacre Street Bootle
Liverpool. L20 8DN, England
Tel.: 00 44/1 51/9 33 26 88



Hier wird die Vielfalt der Lichteffekte besonders deutlich



Auch die Explosionen sehen sehr realistisch aus

Putziges Reptil

„Croc“ (Fox Interactive)

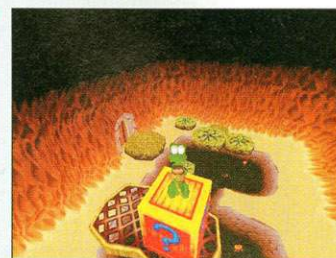
Im 3D-Plattformspiel „Croc“ steuert der Spieler ein kleines Krokodil durch 45 3D-Levels, die in insgesamt 300 Sektionen aufgeteilt sind. Bonuslevels lassen sich ebenfalls noch ergattern. Aufgabe ist es, kleine Wesen namens Gobbos zu retten. Dazu hüpfert und springt der kleine grüne Beißer durch die 3D-Abschnitte und sammelt alle möglichen Gegenstände ein.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.foxinteractive.com>
Fox Interactive
90 Heron Drive, Langley
Berks SL3 8XP, England



Das kleine „Croc“ unterwegs



Schwierige Situation: Hier heißt es gezielt springen



Auch Freiluftlevels sind zu finden

Entsichert

„Loose Cannon“ (Take 2)

„Kill or be killed“, töten oder getötet werden, ist das Motto im 3D-Actionshooter „Loose Cannon“. Eine durchgedrehte Söldnergruppe ballert alles nieder, was sich bewegt. Der Spieler ist Mitglied dieses wenig glorreichen Haufens und will dem Massaker entfliehen. Das ist leichter gesagt als getan, denn die anderen Miet-Meuchler schrecken nicht davor zurück, auch ihren Kollegen umzubringen. Also schießt er sich, in isometrischer Perspektive gesehen, durch 17 Missionen und richtet dabei jede Menge Schaden an. Die actionreiche Hatz dürfte dieser Tage fertiggestellt sein.



Eine Spur der Verwüstung hinterläßt der Spieler in „Loose Cannon“

WEITERE INFORMATIONEN:

Take 2, Hogarth House
29-31 Sheet Street, Windsor
Berkshire SL4 1BY, England



Auch im Winter wird ordentlich geschossen



1967 sahen die F1-Flitzer noch etwas anders aus

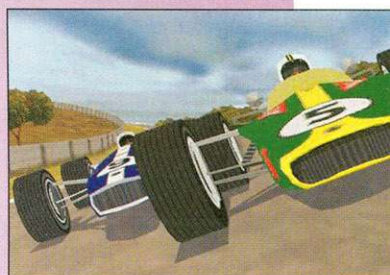


Blick aus dem ungeschützten Cockpit eines Boliden

Antike Boliden

„Grand Prix Legends“ (CUC Software)

Immer noch wollen die Spiele Schmieden am Erfolg von Schumi & Co. teilhaben und überbieten sich gegenseitig mit noch perfekteren, noch aktuelleren F1-Simulationen. CUC schlagen hierbei einen etwas anderen Weg ein. Anstatt beispielsweise schon die Teams der Saison 1999 zu präsentieren, kramte man etwas in der Vergangenheit der Renn-Oberklasse. In „Grand Prix Legends“ ist die Zeit um dreißig Jahre zurückgedreht. Der Spieler findet hier die Fahrer, Strecken und Wagen des Jahres 1967, und das alles in schönster 3D-Grafik. Im Mai soll das Rennen losgehen.



1967 gilt als eines der spannendsten und spektakulärsten Jahre der F1

WEITERE INFORMATIONEN:

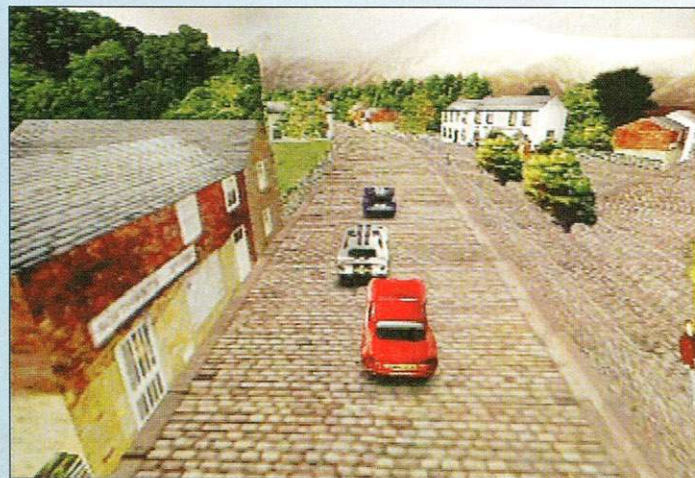
<http://www.sierra.de>
CUC Software, Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Tel.: 0 61 03/99 40 40

Fahren ohne Flensburg

„Test Drive 4“ (Accolade)

Lange Zeit war es still um die Boliden aus der „Test Drive“-Serie, dieser Tage sollen endlich die Wagen von „Test Drive 4“ aus den Boxen rollen.

In der Rennsimulation kann der Spieler in originalgetreuen und vom jeweiligen Hersteller lizenzierten Nachbildungen von PS-Protzen wie dem Dodge Viper GTS, einem



Mit Karacho durchs Dorf: Die Fußgänger müssen vorsichtig sein



Noch immer macht die Polizei Jagd auf Geschwindigkeitssünder

1969er Camaro, dem Shelby Cobra, einer 1997er Corvette oder dem Nissan 300ZX Platz nehmen. Insgesamt 14 verschiedene Fahrzeuge stehen zur Auswahl. Seine Fahrkünste kann man auf Strecken in San Francisco, im amerikanischen Lake District, den Italienischen Alpen oder auch auf deutschen Autobahnen unter Beweis stellen.

Den Vertrieb des Spiels übernimmt Electronic Arts.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.accolade.com>
Electronic Arts, Pascalstraße 6
52076 Aachen
Tel.: 0 24 08/9 40-0

König der Taktik

„Adhara-3“ (CDV)



Die Einheiten sind sehr detailliert gezeichnet

Irgendwo in den unendlichen Weiten des Weltraums, sollte man meinen, tummeln sich noch andere Lebewesen. Im futuristischen Echtzeitstrategical „Adhara-3“ hat es die Menschheit aber selbst im Jahr 2474 noch nicht geschafft, Außerirdische zu treffen – obwohl man die 17 nächstgelegenen Sternensysteme bereits kolonisiert hat. Doch auf einem neuen Kolonisierungsflug stoßen die Erdlinge nun doch auf Aliens: merkwürdige Pflanzenwesen mit unbekannten Kräften und ganz und gar nicht freundlich. Ein Krieg ist unvermeidlich.

Neu an diesem Spiel sind, neben einigen taktischen Verbesserungen, die unterschiedlichen Tageszeiten, die sich auf den Spielver-

lauf auswirken. Pflanzen brauchen Sonnenlicht, und auch das intelligente Gemüse kann ohne die belebenden Strahlen nicht agieren. Den menschlichen Kämpfern bieten sich bei Nacht dadurch ganz neue Möglichkeiten. Der Spieler kämpft in den verschiedenen Missionen abwechselnd auf beiden Seiten und kann so seinen Sinn für Taktik auf die Probe stellen.

„Adhara-3“ könnte das Echtzeitstrategie-Genre in ganz neue Bahnen lenken – dieser Tage bereits dürfte es sich nachprüfen lassen.



Gut zu erkennen: Jede menschliche Einheit hat ihre Taschenlampe dabei

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.cdv.de>
CDV, Neureuter Straße 37b
76185 Karlsruhe
Tel.: 07 21/9 72 24-0

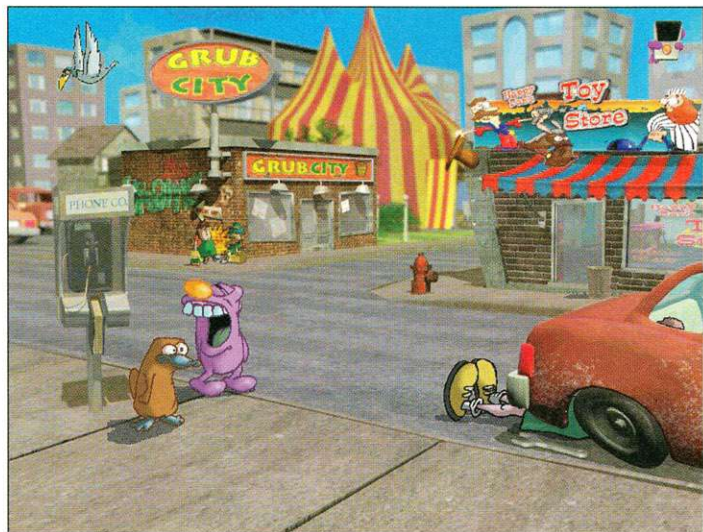
Raumcrash

„Gnap“ (Arbeitstitel; Ari Data)

Herzlich ablachen darf man beim Comic-Adventure „Gnap“. Gnap ist ein einäugiger, lilafarbener Außerirdischer, der mit seinem Raumschiff auf die Erde gestürzt ist. Ursache: Tank leer. Beim Aufprall hat sein fliegender Untersatz einige Blessuren davongetragen, die Aufgabe des Spielers ist es nun, Gnap bei der Suche nach Ersatzteilen zu helfen. Dazu steuert er das

kleine Alien durch die Menschenwelt – vom Bauernhof über die Innenstadt bis hin zu einem Zirkus und einer Biker-Bar. Überall trifft Gnap auf menschliche Kreaturen, mit denen er sich verständigen muß. Problematisch ist hierbei, daß er nur sein Alien-Kauderwelsch beherrscht, was ihn immer wieder in haarsträubende Situationen bringt. So muß er sich allerhand Tricks einfallen lassen, um den Erdlingen klarzumachen, daß er den einen oder anderen Gegenstand mehr als dringend für seinen Heimflug benötigt.

Zusammen mit seinem Weggefährten, einem etwas dümmlichen Schnabeltier, löst Gnap Adventure-typische Aufgaben der Marke „Benutze Gegenstand mit



Schon der Anblick der beiden Hauptcharaktere ist komisch genug

Gegenstand“, um so langsam, aber sicher sein Raumschiff wieder in Gang zu bekommen. Viele der Objekte, die er einsammelt, benötigt er nur, um mit ihrer Hilfe an andere Gegenstände zu kommen.

Für eine gehörigen Portion schwarzen Humors, der Erinnerungen an alte „Day of the Tentacle“-Zeiten aufkommen läßt, ist eben-



Deutlich zu erkennen: Die Charaktere werden überaus realistisch dargestellt



Qualität des grafischen Umfelds soll der von Renderszenen gleichen – diese werden meist als selbstlaufende Zwischensequenzen eingesetzt. In diesem Augenschmaus wird sich der Spieler frei bewegen können. Bereits zum Jahresanfang soll „Blade Runner“ auf dem Markt sein.

originalgetreu nach. In diesem 3D-Action-Adventure bewegt sich der Spieler wahlweise in der Rolle des Blade Runners oder der Replikanten durch das düstere Szenario.

Grafisch soll das Spiel neue Wege gehen. Für alle Charaktere verspricht man perfekte Animierung, die Licht- und Spiegeleffekte sollen äußerst realistisch wirken. Die

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.westwood.com>
Virgin Interactive, Borselstr. 16 c
22765 Hamburg
Tel.: 0 40/3 91 00 60



Immer wieder muß Gnap sich neue Tricks einfallen lassen, um an begehrte Gegenstände zu kommen

falls gesorgt. „Gnap“ wird ab Jahresbeginn zum Preis von 79,95 DM im Handel sein.

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://www.ari-data.de>
Ari Data, Hans-Böckler-Str. 18 a
47877 Willich
Tel.: 0 21 54/94 76-0

GRATIS SOFTWARE!

Mit CD-ROM Nr. 1/98 85 138 - dr. 17 Lit 22.500 - Pros 1700 **DM 16,90**

Kaufen und loslegen! *Light* Shareware SPEZIAL

FREEWARE

200 KOSTENLOSE PROGRAMME

Gratis-Software zu den Bereichen:
► Multimedia ► Business ► Freizeit ► Tools ► Spiele ► Online

Die Highlights:

- DAX-Tip: Aktienberatung
- Virtual Pet 2: virtuelles Haustier
- Flarius: Fraktalgenerator
- Panorama: Windows-Tapezierer
- GSfx Wizard: Packer
- Kat-CeDe: Datenträger-Verwaltung
- Kyodai: Mahjongg-Spiel
- Für Zocker: Grand Virtual Casino
- HTML Texteditor Light

Viele aktuelle Virens Scanner!

Spiele-Special:

- Light-Vollversionen: Rats! - Slay! - Spaceban - TZ Minigolf I & II
- Spielbare Demos: 3D-Ultra Pinball - 3D-Ultra-Minigolf - Harvest of Souls

Freeware zu den Themen: ► Business ► Freizeit
► Multimedia ► Online ► Tools ► Spiele

Aktuelle Virens Scanner

Publish
© Publish Verlag GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

JETZT IM HANDEL!

Demos, Patches, Updates, Tools

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

Installation des Startmenüs

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und starten Sie die Datei „START.EXE“, um das Startmenü von „PC Spielelösungen Spezial“ aufzurufen. Sofern Sie die Autorun-Option nicht ausgeschaltet haben, startet das Programm automatisch nach dem Einlegen der CD. Das Startmenü ermöglicht es Ihnen, das gewünschte Programm schnell und komfortabel zu installieren.

Der Inhalt

Close Combat – A Bridge too Far
Age of Empires
Carmageddon Splat Pack
Cart Precision Racing
Direct X 5.0
Flight Shop Converter für Microsoft Flight Simulator
Forsaken
Great Battles of Hannibal
Jedi Knight
Kick Off 98
Patch für Alexander der Große
Patch für Microsoft Flight Simulator
Patch iF22 Version 3.3
Pax Imperia 2: Eminent Domain
Seven Kingdoms
Star Trek: Secret of Vulcan Fury
Sub Culcture
UBIK
Worms 2

Demo-Steckbriefe

Jedi Knight

Grandiose 3D-Action, die auch ohne Splatter-Orgien auskommt.

Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts

Genre: 3D-Action

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 38 MB

Anmerkung: Benötigt Direct X 5.0



Seven Kingdoms

Eine gelungene Mischung aus komplexem „Civilisation“-Management und Echtzeit-Hektik.

Hersteller/Vertrieb: Interactive Magic

Genre: Echtzeit-Strategie

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 34 MB



Forsaken

Knallarte 3D-Schlachten in atemberaubender Geschwindigkeit und mit faszinierenden Lichteffekten.

Hersteller/Vertrieb: Acclaim

Genre: Action

Typ: Selbstablaufendes „Work in Progress“-Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 26 MB

Lap 1 of 4
Place: 4/4
Lap Info: 1/4
Lap Time: 0:00.00
Current: 0:26.71
Best: 0:00.00



Carmageddon Splat Pack

Rennsport-Action für alle Freunde der „Straßenverkehrs-Anarchie“

Hersteller/Vertrieb: SCI

Genre: Rennsport-Action

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: MS DOS

Benötigter Festplattenspeicher: 85 MB

Great Battles of Hannibal

Rundenbasierende Hexfeld-Strategie zur Zeit der Karthager

Hersteller/Vertrieb: Interactive Magic

Genre: Strategie

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 27 MB

Kick Off 98

Fußball-Simulation, deren Fähigkeit zu begeistern stark vom individuellen Geschmack bestimmt wird.

Hersteller/Vertrieb: Anco

Genre: Fußball-Simulation

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 73 MB



Close Combat – A Bridge too Far

Grafisch ansprechendes Strategiespiel für Mini-Generäle.

Hersteller/Vertrieb: Microsoft

Genre: Strategie

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 40 MB

Age of Empires

Hervorragendes, detailliert animiertes Strategiespiel mit Echtzeit-Stimmung.

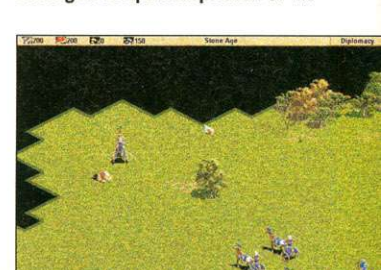
Hersteller/Vertrieb: Microsoft

Genre: Echtzeit-Strategie

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 37 MB





Cart Precision Racing

Neue Sport-Simulation aus den Rennstall „Microsoft“.

Hersteller/Vertrieb: Microsoft

Genre: Rennsport-Simulation

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 34 MB

Pax Imperia 2: Eminent Domain

Komplexes Strategie-Spiel mit frappanter Ähnlichkeit mit „Master of Orion“. Wer sorgfältiges Ressourcen-Management betreibt, kann eigene Schiffskonstruktionen in gra-

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Neue, grafisch opulente Adventure-Episoden für alle Trekkies und Nicht-Trekkies.

Hersteller/Vertrieb: Interplay

Genre: Adventure

Typ: Selbstablaufendes Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 2 MB

Sub Culcture

Action-Simulation in der Tiefsee, inklusive artenreicher Fauna und stimmungsvoller Meereslandschaft. In diesem Demos steht eine Mission zur Verfügung.

Hersteller/Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Unterwasser-Action

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 40 MB



UBIK

Interessante Taktik-Action à la „Syndicate 2“.

Hersteller/Vertrieb: Cryo

Genre: Action-Strategie

Typ: Selbstablaufendes Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: -

Worms 2

Sie leben immer noch. Nun bekriegen sich die militanten Digi-Würmer in SVGA.

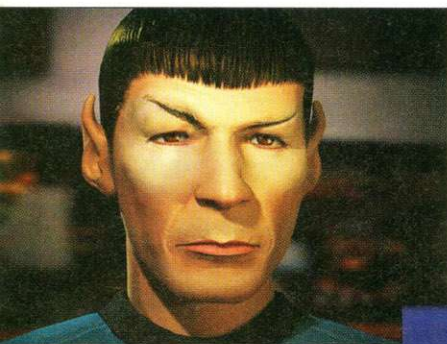
Hersteller/Vertrieb: Team 17

Genre: Action-Strategie

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 19 MB



fisch ansprechenden Echtzeit-Schlachten verheizen.

Hersteller/Vertrieb: THQ

Genre: Strategie

Typ: Spielbares Demo

Betriebssystem: Windows 95

Benötigter Festplattenspeicher: 68 MB

Hinweis

Die Demos auf der CD-ROM benötigen unter Windows NT teilweise das Service Pack 3.0 beziehungsweise laufen nicht unter dem System.



Patches, Updates, Tools

Direct X 5.0

Patch für Alexander der Große

Patch für Microsoft Flight Simulator

Flight Shop Converter für Microsoft Flight Simulator

Patch iF22 Version 3.3

Anmerkung: Vor der Installation des Patches unbedingt die Hinweise beachten!

Earth 2140

Teil 2

Auch in Teil zwei der Herausforderung für Strategen soll es nicht darum gehen, lediglich einzelne Länder zu unterjochen. Ziel ist die Weltherrschaft. Wer sie mit Hilfe der Anleitung zu den ersten sechs UCS-Missionen in der letzten Ausgabe noch nicht errungen hat, findet hier die restlichen Wege zum Ruhm.

Die Missionen der UCS

Mission 6

In dieser Mission beginnt die Eroberung Afrikas. Im Südosten des Stützpunkts befindet sich ein Zugang, der zu verteidigen ist. Deshalb sollte man sofort Einheiten dorthin beordern. Jetzt ist es an der Zeit, den Stützpunkt nach bewährtem Muster auszubauen. Man beginnt also mit Kraftwerk und Forschungszentrum, dann folgen, damit der Rubel rollt, etwas weiter nordöstlich Mine und Raffinerie.

Ist die Produktion erst einmal angelaufen, schickt man vier Einheiten zum Stützpunkt-Zugang, drei Assaults bewachen den Stützpunkt selbst. Jetzt kann erstmals der Spider

gebaut werden. Er verfügt zwar über hohe Zerstörungskraft, ist aber gegen Hubschrauber wehrlos. Deshalb schickt man ihn am besten nur in Begleitung von Assaults los.

Mit einer Armee von fünf Spidern und fünf Assaults läßt sich nun die Offensive starten. Das erste Angriffsziel ist der Stützpunkt im Südwesten, man nähert sich ihm über einen östlichen Umweg. Zuerst ist das Kraftwerk zu zerstören, dann der gesamte Rest. Gleichzeitig werden Einheiten produziert und nachgeschickt, da der Feind mit seinen schweren Panzern sehr stark ist.

Ist der Stützpunkt erledigt, ist der zweite an der Reihe. Mit seiner nachgerüsteten Armee fährt man im äußersten Süden nach Westen und greift dort an.



Mission 7

Hier sind zwei ED-Hauptgebäude zu übernehmen, der Rest der ED wird zerstört. Dummerweise greifen die ED-Truppen dauernd aus dem Norden an. Im Südosten des Stützpunkts werden Rohstoffe gewonnen und verarbeitet. Die Gebäude müssen einzeln mit Einheiten abgesichert werden, da die ED wie immer mit Hat- und Tur-Fahrzeugen Androiden herbeischafft, um sie zu übernehmen und zu zerstören. Geht das Kraftwerk verloren, kann die Mission neu gestartet werden.

Ist die eigene Lage gefestigt, stellt man eine Offensivarmee zusammen. Zuerst geht es in den Südosten, wo sich ein Stützpunkt recht einfach zerstören läßt. Mine und Raffinerie übernimmt man besser, da das Kapital zum Bau von Einheiten benötigt wird. Diese Gebäude müssen unbedingt von zwei Assaults und einem Spider bewacht werden.



Angriff am Morgen bringt Kummer und Sorgen

Ist die Truppe verstärkt, geht es weiter nach Südosten, zur Übernahme des Hauptgebäudes. Im Nordosten befindet sich ein weiterer Stützpunkt. Ist auch dieser bis auf das Hauptgebäude vernichtet, gilt die Mission als erfolgreich abgeschlossen.



Keine Chance für die ED

Mission 8



Sind das viele!

Jetzt geht es nur ums Schießen. In dieser Actioneinlage ohne Gebäude sind große gegnerische Verbände zu eliminieren. Dazu teilt man seine Einheiten auf und faßt die schweren und leichten zu jeweils einer Gruppe zusammen. Mit den leichten lockt man den Gegner an und vernichtet ihn dann mit den schweren. Die Hubschrauberangriffe werden automatisch abgewehrt. Nach einigem Gemetzel ist auch diese Mission geschafft.



Der Feind hat keine Chancen

Mission 9

Diese Mission erscheint zunächst schwerer, als sie ist. Wie üblich wird sofort die R-Taste gedrückt, und Verstärkung eilt herbei. Man errichtet das Hauptgebäude und platziert die Truppen etwas östlich davon. Ist der Stützpunkt fertig, baut man Assaults und schickt sie nach Westen - natürlich nicht alle, denn einige müssen immer zur Verteidigung im Stützpunkt bleiben. Können Shadows gebaut werden, wird einer davon zu den Verteidigungstruppen im Westen beordert. Der Zugang zum Stützpunkt ist somit uneinnehmbar.

Selbstverständlich wird auch für Kapital gesorgt. Im Südosten harren Erze des Abbaus, Heavy-Lifter übernehmen ihren Transport. Südwestlich, am Rand des Sektors läßt sich eine weitere Mine bauen, die allerdings mit einigen Einheiten geschützt werden muß.

Sind sowohl die Verteidigung als auch der finanzielle Nachschub gesichert, kann man sich endlich dem Missionsziel, der Zerstörung der Nuklearanlagen, widmen. Dazu baut man rund 12 Hell Wind-Bomber und fliegt mit ihnen am östlichen Rand der Karte nach Norden, wo man dem BKZ und dem Forschungszentrum ein Ende macht.

Mission 10

Es fängt gleich mit einem Problem an. Die drei MCUs sind südwestlich der eigenen Truppen gelandet und stehen unter Beschuß. Geht das Hauptgebäude verloren, kann man gleich neu anfangen. Eine MCU muß deshalb zwischen den Angreifern und der Hauptgebäude-MCU platziert werden. Man beordert die drei nach Norden und schickt ihnen zur Unterstützung einige Einheiten entgegen. Erreichen diese die MCUs, ist schon ein schwieriges Problem geschafft.



Weiter geht's

Den Stützpunkt baut man im Tal der Landung auf. Die Gebäude sollten nicht allzu dicht am westlichen Gebirge stehen, da sie sonst von dort beschossen werden. Der Feind greift immer wieder mit sehr großen Verbänden aus Süden und Norden an. Jeder Zugang muß deshalb mit starken Truppen und jeweils einem Shadow verteidigt werden. Zwischen den Gebäuden platziert man Einheiten, um Luftangriffe abzuwehren.



Schon wieder die ED

Ist die Verteidigung gefestigt, geht's in die Offensive. Mit acht bis zehn Spidern und einem Shadow verläßt man den Stützpunkt im Norden und marschiert nach Osten. Dort trifft man auf einen gegnerischen Stützpunkt und zerstört alles bis auf die Minen. Mit weiteren zehn bis zwölf getarnten Spidern nimmt man nun den südlichen Ausgang Richtung Südwesten, mit dem dortigen Stützpunkt verfährt man wie gehabt.

Da nun das finanzielle Auskommen gesichert ist, wird es Zeit, ein paar Bomber zu bauen. Im Nordwesten und Nordosten befinden sich weitere Stützpunkte. Sind deren Kraftwerke schließlich zerbombt, kann man dort problemlos einmarschieren und hat Afrika in der Tasche.

der Gegner greift sofort am großen mittleren Zugang an. Es sei nochmals gesagt: Zuerst sind die Zugänge zu verteidigen und mit Shadows zu tarnen. Erst dann sind die Finanzen an der Reihe. Ein Vorkommen befindet sich im Süden des Stützpunkts.

Ist das Finanzielle geregelt, nimmt man ein paar Spider und einen Shadow und baut nördlich eine weitere Mine auf. Mit einer 15 Einheiten großen, gemischten Armee stößt man nun durch die Mitte nach Nordosten vor. Der dortige Stützpunkt wird in aller Ruhe dem Erdboden gleich gemacht.

Ist die Armee wieder ergänzt, geht es in den warmen Süden. Die Verteidigungstürme des Gegners sind immer mit vielen Einheiten gleichzeitig anzugreifen. Ist der Stützpunkt gefallen, werden noch ein paar versprengte ED-Einheiten gesucht, und es geht in die zwölfte Mission.



Unsichtbar kriegen wir sie alle

Mission 12



Wir nähern uns dem Ende

Mission 11

Im Land der Ritter der Tafelrunde angekommen, ist zunächst der eigene Stützpunkt aufbauen und auch gleich zu sichern, denn

Nun gilt es, die Früchte der eurasischen Atomforschung wieder einmal zu vernichten. Ist für die Verteidigung gesorgt, wird die Mine östlich des Stützpunkts auf der Anhöhe platziert. Sind die ED-Truppen schon da, nimmt man einfach deren Mine ein und schützt sie mit zwei Assaults.

Es befindet sich ein ED-Stützpunkt nördlich des eigenen, mit ein paar Einheiten ist er schnell eliminiert. Nun wird eine schlagkräftige Armee mit rund 10 Spidern und zehn Spider-2-Einheiten durch einige Assaults und Hell Makers ergänzt. Mit dieser Armee rückt

man nun gen Osten auf und greift den dortigen Stützpunkt an. Ist der Durchschlupf passiert, schickt man rund zehn Einheiten nach Süden, um den dortigen Stützpunkt zu zerstören. Das Gros der Einheiten greift den Norden an. Da sich dort viele Andreoiden aufhalten, finden die Hell Makers Verwendung. Die schweren Einheiten greifen die Türme und das Kraftwerk an, während die leichten die Andreoiden beschäftigen. Ist das Kraftwerk zerstört, ist es fast geschafft. Am Schluß brauchen nur noch die Abschlußrampen vernichtet zu werden.

Mission 13

Sofort muß der Zugang im Osten verteidigt werden, von dort kommen die meisten Angriffe. Mit dem Teleporter ist auch gleich ein Shadow zu bestellen, da eine gute Verteidigung nur unsichtbar möglich ist.

Die einzigen verfügbaren Rohstoffe befinden sich östlich des eigenen Stützpunktes und werden auch von der ED begehrt. Mit einigen Spidern, Assaults und einem Shadow kämpft man die Rohstoffvorkommen frei. Ist die Mine dort errichtet, bleiben Truppen zu ihrer Bewachung zurück.

Sind finanzieller Nachschub und Verteidigung geregelt, greift man den ED-Stützpunkt im Südosten mit rund zehn Einheiten und einem Shadow an. Das Hauptgebäude, die Mine und Raffinerie werden eingenommen, der Rest zerstört.

Im Nordosten befindet sich ein weiterer Stützpunkt, der nach bewährtem Muster attackiert wird. Ist er vernichtet, geht es zum großen Stützpunkt im Norden. Diesem ist mit Luftunterstützung am besten beizukommen. Während getarnte Landeinheiten angreifen, zerstören Bomber Kraftwerke und Fertigungsstätten. Das Hauptgebäude wird wieder eingenommen, die Boote der ED sind Futter für die Bomber.

Das Kraftwerk muß weg!



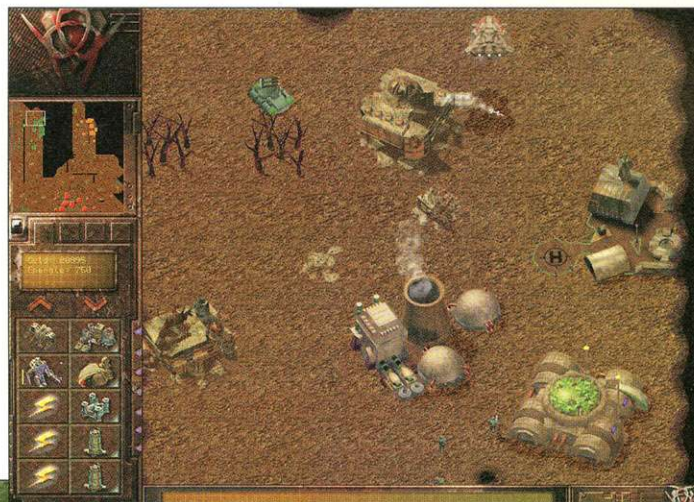
Mission 14



Wirklich eine ganze Menge!

In dieser Mission kommen die ED-Angriffe zunächst aus dem Osten, deshalb ist dort eine starke Verteidigungslinie zu errichten. Um die Finanzen auszubessern, sammelt man die herumliegenden Container ein.

Ist eine große Armee von mindestens 20 Einheiten vorhanden, wagt man einen Ausfall in den Nordosten. Dort findet man reichlich ED-Truppen und einen Stützpunkt. Ist er vernichtet, forstet man die Armee auf und fällt



Bomber können auch aufklären

über den Stützpunkt im Nordwesten her. Im Westen harren noch einige Einheiten und Labors der Zerstörung. Aber nach einiger Zeit wilden Gemetzels wird auch das gelingen, und die Mission ist beendet.

Mission 15

Diese Mission ist sehr umfangreich. Im eigenen Stützpunkt stellt man überall raketenwerfende Einheiten auf, da der Gegner mit Hat-Androiden eindringen will.

Auf dem Landweg gibt es nur einen Zugang, der leicht zu verteidigen ist. Nach einiger Zeit kann man mit einer getarnten Armee aus mindestens 20 schweren Einheiten den



Stützpunkt im Norden angreifen. Sinnvollerweise wird die Attacke durch einige Bomber unterstützt. Hier und bei allen weiteren Stützpunkten wird alles bis auf die Hauptgebäude, Minen und Raffinerien dem Erdboden gleich gemacht.

Ist der nördliche Stützpunkt Geschichte, forstet man deine Einheiten auf und marschierst gen Osten. Hier wiederholt sich das Spiel, und es geht im Süden weiter. Ist dort ebenfalls alles zur Zufriedenheit erledigt, wird es schwierig:



Unsichtbar macht's am meisten Spaß

Der Stützpunkt auf der Insel ist groß und stark. Mindestens zwanzig Bomber sind nötig, um Kraftwerke und Türme zu zerstören. Die ED wird viele Bomber abschießen, so daß für Nachschub gesorgt sein muß. Ist die Insel dann ein wenig geräumt, landet man im Norden. Gleichzeitig kann das Hauptgebäude besetzt werden, und der Widerstand ist gebrochen.



Die werden es schon richten

Mission 16

Die ED-Angriffe kommen aus dem Süden, deshalb sind dort mehrere Einheiten zu platzieren. Die Mine wird im Norden errichtet, darunter die Raffinerie. Zwei Assaults und einige Silver sorgen für Schutz. Bis auf den Hafen wird nun der gesamte Stützpunkt ausgebaut.



Es geht sofort los

Auf dem Festland befinden sich zwei ED-Stützpunkte. Da es nur einen benutzbaren Weg gibt, sind sie einfach zu finden. Mit einer starken Armee von mindestens 20 Einheiten verläßt man den Stützpunkt in südlicher Richtung. Unterwegs sind diverse Türme zu vernichten. Rechts unten auf der Karte wartet der erste Stützpunkt. Ist er zerstört, forstet man seine Armee wieder auf, und es geht nach Norden. In diesem Stützpunkt wird, bis auf den Hafen, kein Stein auf dem andern gelassen. Mit den HAT-Transportern schafft man nun Silver herbei, die den Hafen besetzen.

Was noch bleibt, ist die Insel im Osten. Die Invasion erfolgt mit mindestens 20 Einheiten im Süden. Da die ED dort sehr stark ist, müssen weitere Truppen folgen.

punkt aufgebaut und verteidigt. Im Norden und Westen sind Angriffe zu erwarten. Sobald wie möglich schickt man rund 15 Einheiten nach Westen. Der dortige ED-Stützpunkt stellt kein großes Problem dar. Sind die Minen und die Raffinerie übernommen, bleiben drei Spider als Wache zurück.

Vom eigenen Stützpunkt aus werden nun ca. 20 Einheiten nach Norden gesandt. Von dort aus geht es nach Westen, wo der nächste ED-Stützpunkt auf seine Vernichtung wartet.



Weg mit dem Hauptgebäude!

Mission 18

Schnelligkeit ist Trumpf. Nach dem Aufbau der Verteidigung sind ca. 20 Spider/Spider-2-Einheiten in den Westen zu beordern. Dem dortigen Stützpunkt

wird als erstes der Saft abgedreht, denn dann ist er einfach zu besiegen. Nun wird alles Geld in Einheiten investiert. Es lohnt sich, eine zweite Fahrzeugfabrik zu bauen. Mit Wellen von jeweils mindestens 15 Einhei-

ten beginnt nun die Attacke auf den großen Stützpunkt im Westen. Mit Geduld und laufender Produktion sollte es bald geschafft sein.

Mission 19

Aus dem Osten mucken die Eurasier mal wieder auf. Deshalb schickt man alles, was sich bewegen kann, dorthin. Der Stützpunkt muß schnell aufgebaut werden. Sobald schweres

Gerät zur Verfügung steht, rückt es Richtung Süden ab. Wo der Weg sich teilt, wendet man sich ein wenig nach Westen, und es erscheint ein gegnerisches Kraftwerk, das sich wunderbar unter Feuer nehmen läßt.

Mit rund 20 Einheiten geht es nun in die Offensive. Man folgt dem Weg in Richtung Nordosten. Ist dort alles vernichtet, geht es mit ergänzter Armee nach Süden. Vom dortigen Stützpunkt wird nur das Hauptgebäude übriggelassen und besetzt.

Mission 20

Wieder einmal gibt es nur einen Zugang im Südosten, wo die ED auch schon angreifen. Sogar aus der Luft versuchen sie ihr Glück.

Ist der eigene Stützpunkt gesichert und ausgebaut, wird eine Offensivarmee mit rund 15 Einhei-

ten und einem Shadow zusammengestellt, ca. 10 Bomber als Luftunterstützung dürfen ebenfalls nicht fehlen.

Die Bomber schickt man zuerst in den Norden und, am Rand angekommen, in den Westen. Das ED-Kraftwerk in der Ecke wird vernichtet. Weiter geht's nach Süden, wo man mit dem dortigen Kraftwerk ebenso verfährt. Einen Stützpunkt gibt es noch im Süden, der auch dem Untergang geweiht ist.

Mit der getarnten Landarmee bricht man nun gen Norden auf. Es ist ein leichtes, die gegnerischen Truppen zu eliminieren. Alles weitere wird jetzt aber aus der Luft geschehen. Die Bomber greifen die Stützpunkte an, und schließlich kann man das Kontrollzentrum und die gegnerischen Häfen übernehmen.



Die Türme sind bald weg

Mission 21

Die Befreiung der Welt steht bevor. Wie üblich wird der eigene Stützpunkt ausgebaut. Der Gegner greift aus der Luft an. Zwar wird der Hafen vernichtet, doch das ist nicht von Bedeutung. Auf der Insel besitzen die Eurasier zwei Kraftwerke, die mit mindestens 10 Bombern zerstört werden. Die Minen und Raffinerien sind ebenfalls bald nicht mehr.

Eine Armee aus mindestens 20 schweren Einheiten und einem Shadow landet jetzt im Norden der Insel. Diese wird nun von gegnerischen Einheiten gesäubert, das Hauptgebäude wird besetzt, und man errichtet eine Mine.

Die Befreiung der Welt steht bevor. Wie üblich wird der eigene Stützpunkt ausgebaut. Der Gegner greift aus der Luft an. Zwar wird der Hafen vernichtet, doch das ist nicht von Bedeutung. Auf der Insel besitzen die Eurasier zwei Kraftwerke, die mit mindestens 10 Bombern zerstört werden. Die Minen und Raffinerien sind ebenfalls bald nicht mehr.

Eine Armee aus mindestens 20 schweren Einheiten und einem Shadow landet jetzt im Norden der Insel. Diese wird nun von gegnerischen Einheiten gesäubert, das Hauptgebäude wird besetzt, und man errichtet eine Mine.



Mission 17

Wieder gilt es, den Sektor vom Feind zu säubern. Zunächst wird der eigene Stütz-



Gut getarnt erledigen wir alles



Keine Hubschrauber erwünscht

Das Festland greift man ebenfalls aus der Luft an, die Kraftwerke befinden sich im Südosten. Ist das Hauptgebäude zerstört, ist alles andere nur noch Formalität.

Mit rund 20 Einheiten und einem Shadow landet man nun im Süden. Man übernimmt nur das Bkz, der Rest geht den Weg alles Vergänglichen.

Die zu verteidigenden Zugänge befinden sich im Süden und Nordwesten, hier platziert man Shadows, sobald diese fertiggestellt sind. Mit acht Einheiten, einem Shadow, einer Minen-MCU und einer Raffinerie bewegt man sich zu den Rohstoffvorkommen im Südwesten. Sind Mine und Raffinerie aufgebaut, bleiben die Einheiten zum Schutz vor Ort.



Es scheinen immer mehr zu werden

Im Stützpunkt ist genügend Platz für zwei Minen. Im Nordosten befindet sich ein ED-Stützpunkt, der nach bewährtem Muster mit Land- und Luftstreitkräften beackert wird. Auf der dortigen Anhöhe können bequem vier Minen platziert werden. Südlich davon ist noch ein Erzvorkommen zu finden. Sobald die Gegend dort gereinigt ist, errichtet man dort die letzten beiden Minen.

Der ED-Stützpunkt im Norden ist mit einer getarnten Armee anzugreifen und zu zerstören, um die dortigen Rohstoffe zu fördern.



Wo will der denn hin?

Mission 22



Die ED-Stützpunkte sind nun bequem aus der Luft zu erledigen. Sie befinden sich im Westen, Norden und Süden.

Mission 23

Hier müssen lediglich acht Minen errichtet werden. Es beginnt wie immer, nur kommt der Feind von allen Seiten. Sind Shadows verfügbar, ist das Größte geschafft.



Die Angriffe kommen reichlich

Mission 25

Zunächst erfolgen verzweifelte Attacken der ED. Sind Shadows verfügbar, ist der Krieg gewonnen. Die Forschung beeilt sich zwar, den Plasma Blast zu entwickeln. Doch bis es soweit ist, greift der Feind in Massen an.



Haben die es doch noch geschafft!

Die Karte wird nun aus der Luft aufgeklärt. Der Rest ist ein Kinderspiel, da jetzt mit dem Plasma Blast die vier ED-Stützpunkte dem Erdboden gleich gemacht werden. Ist die Mission hiermit noch nicht beendet, ordnet man alles einem offensiven General zu, der dann die restlichen versprengten Einheiten zerstört.

Der UCS gehört die Welt.



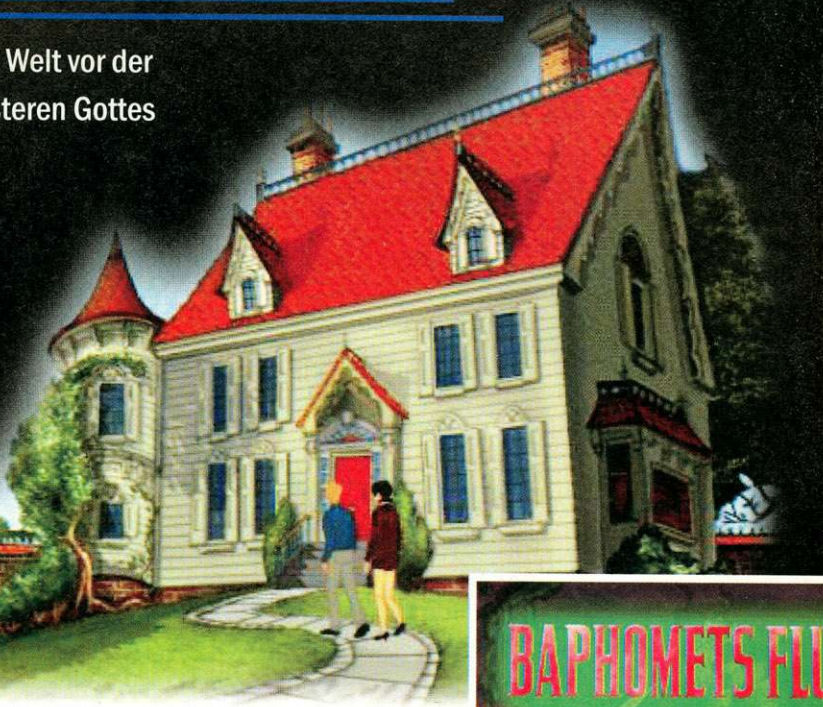
Der finale Schlag



Baphomets Fluch II

Nico und George müssen die Welt vor der Wiederauferstehung des finsternen Gottes Tezcatlipoca bewahren.

Es gilt, spannende Rätsel zu lösen und mit kaltblütigen Gegenspielern fertig zu werden. Ein unvergeßliches Abenteuer erwartet Sie!



Welche Geheimnisse birgt dieses Haus ?

Paris

Nico und George begeben sich zu Professor Oubiers bescheidenem Domizil. Ein nicht gerade vertrauenerweckender Zeitgenosse empfängt die beiden Hübschen. George wird niedergeschlagen, seine Freundin mit einem Gift Pfeil außer Gefecht gesetzt. Das fängt ja gut an!

Wieder bei Bewußtsein, sieht sich unser blonder Held mit einer Reihe von Unannehmlichkeiten konfrontiert. Er ist an einen Stuhl gefesselt, im Kämmerlein brennt's, und obendrein kreucht auch noch eine widerliche Giftspinne in allzu naher Nähe herum. Jetzt heißt es einen klaren Kopf bewahren.

Im hinteren Teil des Zimmers befindet sich ein Bücherregal, welches George auf seine kläglich gefesselte Weise aufsucht. Bei näherer Betrachtung fällt auf, daß das Regal

von einem Holzklotz gestützt wird. Im rechten Moment tritt er diesen zur Seite. Die Konstruktion kippt, die Spinne stirbt, wie nett. An der nun freigelegten Wand offenbart sich eine Metallklammer, mit deren Hilfe es möglich wird, sich der Fesseln zu entledigen.

Zunächst untersucht der just Befreite das Zimmer. Er öffnet den Sekretär links und findet eine Tequilaflasche. Da gönnt man sich natürlich erst einmal einen kräftigen Schluck... und spuckt diesen prompt wieder aus. George hat den Wurm erwischt - er gehört halt nicht zu den ganz Harten. Immerhin sammelt er das Getier vom Boden auf und steckt es ein.

George die Flasche untersucht die Schublade des Sekretärs und findet einen Tonkrug, in dem ein kleiner Schlüssel versteckt ist. Weiter links liegt Nicos Handtasche auf dem Boden. George der Lümmel entwendet einen Lippenstift, ein Höschen und einen Liebesbrief von Lobineau. Schließlich bemächtigt er sich noch des Giftpfeils und geht weiter nach links. Neben dem lustig flackernden Feuer steht ein Schrank, der sich mit Hilfe des Pfeils öffnen läßt. Im Innern befindet sich ein Gaszylinder, der jedoch mittlerweile so erhitzt ist,



George bastelt sich einen Feuerlöscher

daß man ihn nur mit dem Höschen herausnehmen kann.

Den Zylinder steckt George in den auf dem Schrank zu findenden Siphon und hat sich somit clever einen Feuerlöscher geschaffen, mit dem er nun ans Werk gehen kann. Mit einem gekonnten Tritt öffnet er nach vollbrachter Tat die verschlossene Tür und gelangt zur Eingangshalle. Dort findet er neben dem Telefon einen Zeitungsausschnitt - wird gelesen. Ein weiterer Zettel kommt zum Vorschein, Oubiers Kontoauszug.

George beschließt, sich mit Lobineau zu treffen, um mit ihm über Nicos Entführung zu sprechen. Er vereinbart telefonisch ein Tref-

fen im Café Montfaucon. Es bleibt, mit dem Schlüssel die Haustür aufzuschließen und zu verschwinden.

Café Montfaucon

George bestellt zunächst einmal Kaffee - ein Akt, der erst beim zweiten Anlauf erfolgreich ist. Als serviert wird, betreibt er ein wenig höfliche Konversation mit dem Kellner und spricht ihn dabei - beiläufig scheinbar - auf den Mann am Nebentisch an. Irgendwie kommt der ihm bekannt vor. Natürlich! Der Gendarm aus dem letzten Teil. Der Jüngling



Jetzt ist schnelles Handeln nötig

läßt sich von ihm nun dessen Leidensgeschichte erzählen. Als sein Gegenüber dabei einmal in einem pathetischen Akt der Verzweiflung die Hände vor das Gesicht hält, klagt Langfinger George die kleine Flasche auf dem Tisch.



Ein Treffen mit alten Bekannten

Endlich trifft Lobineau ein. Man unterhält sich. Dabei springen ein Maya-Stein und die Adresse der Galerie Glease heraus, immerhin. Also auf zur Galerie!

Galerie Glease

George gesellt sich zunächst zu dem dicken Kunstkritiker. Nachdem dieser den Tontopf zerstört hat, schenkt er ihm zweimal aus der kleinen Flasche des Gendarms ein. Absynth – ein Teufelszeug. Den Kritiker haut es auch glatt um; er fällt in die Vitrine. So etwas zieht natürlich die allgemeine Auf-



Auf Spurensuche in der Galerie Glease

merksamkeit auf sich. George der Fuchs begibt sich derweil unbemerkt in den hinteren Teil der Galerie.

An einer der Kisten klebt ein Aufkleber, auf dem „Mars“ zu lesen ist. Wieso Mars? Ein Gespräch mit Glease erweist sich da als nützlich. Marseille ist das (vollständige) Zauberwort und damit auch das nächste Reiseziel.

zum Wasser. Von hier aus steigt er dann durch die Luke im Boden der Hütte. Er läßt den Hundekuchen mitgehen und verschwindet anschließend wieder durch die Bodenluke.

Ganz links bellt Wachhund Zwanzig. Das nervt natürlich. George, gar nicht dumm, wirft die stibitzten Hundekuchen auf die Plattform über dem Wasser (auf der Seite des Hundes). Der Köter läßt sich auch ebendahin

Marseille

An den Docks von Marseille angelangt, darf man ruhig einen Blick durch das Fenster der kleinen Hütte wagen. Im Inneren ist ein Mann zu sehen, der sich gerade einen Eintopf kocht. George unterhält sich mit ihm und geht anschließend die Treppen links neben der Hütte hinunter zum Wasser. Hier fischt er sich den Bootshaken und angelt sich wiederum damit die Flasche. Mit diesem stolzen Fang geht es wieder nach oben.

An der Hütte ist ein Ofenrohr zu sehen, welches er mit der geangelten Flasche abkühlt. Jetzt kann er das Rohr anfassen und schraubt den oberen Kegel ab. Er stopft nun die Flasche hinein, so daß der Rauch aus dem Inneren der Hütte nicht mehr abziehen kann. Der Mann wird dadurch herausgelockt, und George begibt sich flugs wieder nach unten



Im Wasser schwimmt so einiges herum

ködern, die Plattform wird mit Hilfe des Bootshakens weggezogen, und der Störenfried geht baden. In Ruhe und Frieden kann unser Held schließlich – die Treppen hinauf und über den Zaun – zu den Lagerhäusern gelangen.

Lagerhaus



Eine finstere Ecke an den Docks von Marseille

Ganz links befindet sich eine Leiter, die George hinaufsteigt, um oben durch das linke Fenster zu sehen. Er entdeckt Pablo, Nicos Entführer, am Schreibtisch. Gleich neben dem Fenster dreht ein Ventilator seine Runden. Der läßt sich doch sehr schön mit dem Bootshaken blockieren. Es geht die Leiter wieder hinunter, zur Tür des Lagerhauses.



George befreit seine hilflose Freundin

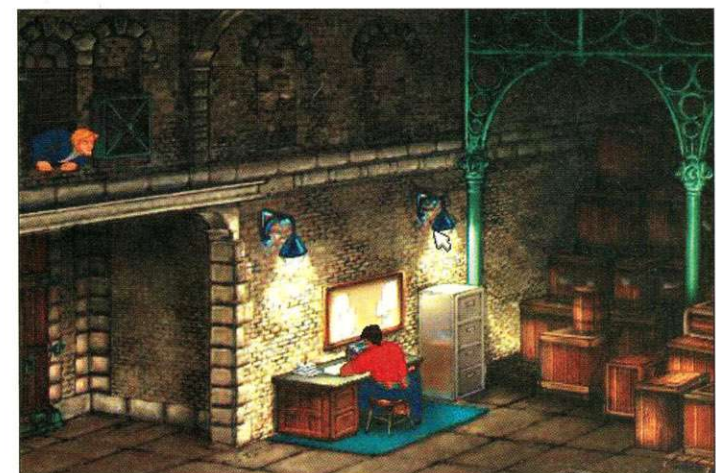
George klopft zunächst einmal höflich an. Pablo wirft schließlich einen Blick durch eine Luke und läßt sich vorgaukeln, daß ein Gendarm vor ihm steht. Öffnet der Bösewicht nun die Tür, klettert der Jüngling die Leiter flink wieder hinauf. Er bewegt sich oben weiter nach rechts und bedient die Kralle. Damit rauscht ein Faß über den Flaschenzug



Das Unheil naht

nach unten und platscht ins Wasser. Pablo will nach dem Rechten sehen und geht auf der Straße weiter nach rechts – genau in die Flugbahn des nächsten von oben gesandten Fasses. Somit landet der Entführer im Wasser, und einem Betreten des Lagerhauses steht nichts mehr im Wege.

Am Schreibtisch öffnet er die Schublade und entnimmt einen Schlüssel. Er marschiert weiter nach rechts und entdeckt zwischen den Kisten einen kleinen Mann. Mit Hilfe des Schlüssels kann sich dieser von seinen



Noch denkt Pablo an nichts Böses...



Zu zweit geht's eben leichter

Fesseln befreien, verschwindet dann aber sogleich spurlos zwischen den Kisten. Es bleiben seine Handschellen. Die kann man doch einstecken, warum nicht.

Per Lift (weiter rechts) geht es in die obere Etage. Dort schiebt George ganz schnell die am nächsten stehende Kiste vor die photo-

Er sammelt noch die kleine Statue vom Boden auf, woraufhin das Pärchen weiterzieht. Im nächsten Raum steht eine Statue auf einem Palettenwagen. Um deren Hals bindet George zunächst das Seil und wandert dann zur Aufzugstür, um erst richtig aktiv zu werden. Also aufgepaßt:

Das Klebeband wird der photoelektrischen Zelle angetan, so daß die Kiste wieder auf ihren ursprünglichen Platz zurückgeschoben werden kann. Darauf bewegt George nun die kleine Kiste,

um die damit freistehende Kiste wegzuschieben. Es ist so möglich, an den Palettenwagen zu gelangen, den es wiederum hochzupumpen gilt.

George kann nun das andere Ende des Seils mit der Laufrolle verbinden und daraufhin den Palettenwagen wieder herunterpumpen. Es gelingt ihm nicht, der schweren Statue allein Schwung zu geben, und so bittet er Nico um Hilfe. Mit vereinten Kräften



Mit voller Fahrt ins Hafenbecken

elektrische Zelle des Aufzuges. Rechts neben der Tür desselben befinden sich zwei Schalter. Mit einem läßt sich das Licht anschalten – dadurch werden weiter links Kratzer auf dem Boden sichtbar. Diese wurden durch eine in der Wand versteckte Geheimtür verursacht, welche sofort geöffnet werden will. Im Raum gleich dahinter steckt Nico. Ihr Retter löst die Fesseln und nimmt ihr das Klebeband vom Mund. Beide Utensilien werden eingesteckt.



George und Nico in der Galerie Glease

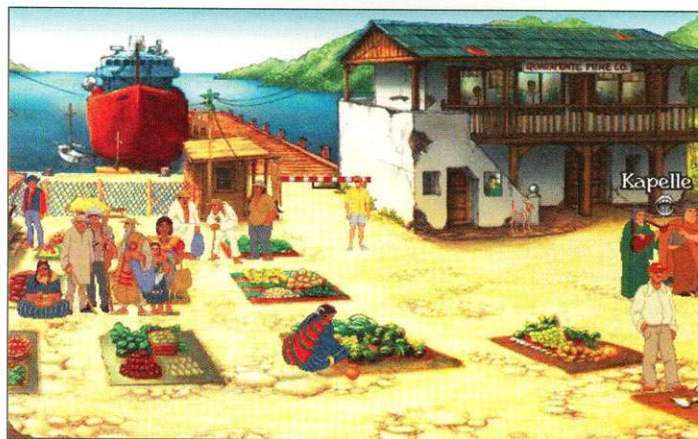
schaffen sie es – die Statue schlägt ein Loch in die Tür. Die beiden klettern hindurch, und George der Entdecker entdeckt ein Stahlseil, um das er die Handschellen legt. Der Flucht steht nichts mehr im Wege. Auf halbem Weg reißt jedoch das Seil, und ein Bad im Hafenbecken steht an.

Nach einer Zwischenstation in der Pariser Galerie Glease begibt sich das Pärchen auf die Reise nach Quaramonte.

Quaramonte

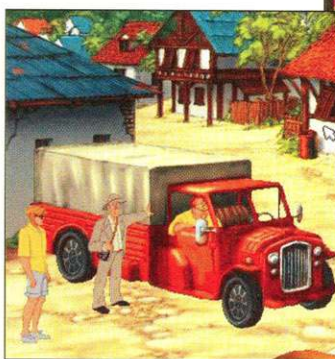
kern und anschließend mit Pearl, die sich vor der Polizeistation befindet. Außerdem hält er noch ein kleines Plüschchen mit dem im Truck anzutreffenden Duane.

Schließlich marschieren Nico und George in die Polizeistation. Hier treffen sie auf den General, der mit Professor Oubier vor einer Landkarte steht. Sobald der Besuch bemerkt wird, läßt der General die Karte verschwinden. Nach kurzer Zeit verläßt der Professor das Revier, und der General wendet sich dann unseren beiden Helden zu. Seine Aufmerksamkeit gilt vor allem Nico, die es ihm



Auf dem Marktplatz sieht man so manches Gesicht

Nach ihrer Ankunft muß George auf dem Marktplatz jede Menge Gespräche führen. Er unterhält sich mit den Musi-



Der General macht gute Miene zum bösen Spiel

angetan zu haben scheint. Ansonsten gibt er sich jedoch verschlossen, und so verlassen die beiden nach einem vergeblichen Versuch, sich die Landkarte anzusehen, und



Mit Concha hat George kein leichtes Spiel



Ist hier etwa Endstation ?

einem kurzen Gespräch mit Renaldo wieder das Gebäude.

Auf dem Marktplatz diskutieren die zwei das Verhalten des Generals. George unterhält sich anschließend nochmals mit Pearl und begibt sich dann zu ihrem Mann Duane. Bei ihm steht gerade Professor Oubier – die Gelegenheit sollte man nützen, um auch mit diesem zu reden.

Es geht zurück zum Marktplatz, um kurz darauf wieder zu Duane zurückzukehren und

den Musiker Miguel aus dem Gefängnis zu befreien. Dazu hat er eine ganze Wagenladung Sprengstoff dabei.

Duane bittet George, ihm einen Sprengzähler zu besorgen, damit die Befreiungsaktion starten kann. Unser gutmütiger Held begibt sich auch sogleich zur Quaramonte Mine Corporation. Hier erfährt er sodann von der rothaarigen Concha, daß sie solche Zünder im Schrank hinter ihrem Schreibtisch aufbewahrt. Sie weigert sich jedoch, einen abzugeben, bevor sie nichts über das Vorhaben des Generals erfahren hat. Der Sekretär vorne rechts verrät noch, daß eine Sonnenfinsternis in neun Tagen stattfinden wird.

Zurück auf dem Marktplatz, hält das Pärchen kurz Kriegsrat, und man einigt sich darauf, daß Nico unter dem Vorwand, ein Interview führen zu wollen, den General aus dem Revier lockt. Dieser ist auch begeistert – es bleibt, Renaldo loszuwerden. Diesbezüglich redet George zunächst mit Pearl und bietet ihr an, sich von Renaldo die Pyramiden zeigen zu lassen. Der Plan funktioniert, und George ist alsbald allein im Polizeirevier. Er kann sich die Landkarte ansehen und wandert dann zu den Gefängniszellen. Er spricht mit Miguel und berichtet ihm von der geplanten Befreiungsaktion.

Es geht zurück zu Concha, um ihren Wissensdurst zu befriedigen. Dafür gibt's auch den Sprengzähler, der flugs bei Duane abzuliefern ist. Die Aktion kann also gestartet werden, und so rennt George schnell zu den Zellen, um Miguel vor der Sprengung zu warnen. Blöderweise wird er dabei von Renaldo überrascht und in die andere Zelle gesperrt. In der Zwischenzeit muß sich Nico in der Wohnung des Generals dessen Annäherungsversuchen erwehren. In ihrer Verzweiflung sieht sie sich die Wohnzimmer-einrichtung an, um überhaupt einen Gesprächsstoff zu finden, bis plötzlich die Mutter des Generals den Raum betritt.

gen, doch leider geht dies schief. Da muß der holde Held wieder eingreifen. Er läßt sich von Miguel die Schlinge geben und befestigt diese am Gitter des Zellenfensters. Er ruft Duane herbei und gibt ihm den Auftrag, das andere Ende des Seils am Truck zu befestigen. Auf diesem Weg soll die Mauer zum Einsturz gebracht werden. Als dies geschieht, ertönt ein lauter Knall, der bis in die Wohnung des Generals zu hören ist. Nico nutzt den Überraschungseffekt, um sich aus der Wohnung zu retten. Zusammen flüchten unsere Freunde per Boot in den Dschungel.

Im Dschungel

In der Nacht wird das Boot von einem Hubschrauber aus unter Beschuß genommen und explodiert. George erwacht am nächsten Morgen – allein. Er folgt einem Weg, der ihn zu einem Baumhaus führt. Hier sieht er zur Rechten eine Waschmaschine, von der er ei-



Nicht nur Tarzan wohnt im Baumhaus

Unterdessen überlegt sich George in seiner Zelle, wie er aus dieser Klemme wieder herauskommt. Auf einmal taucht Duane am Zellenfenster auf. Dieser hat vor, mit seiner Wagenladung ein Loch in die Wand zu spre-

ne Liane abnimmt. Weiter links befindet sich ein Wasserrad und daneben ein Blätterhaufen, auf den er den Kontoauszug aus seiner Tasche legt. Mit der kleinen Statue gilt es, am Wasserrad zu reiben, bis Funken auf den Blätterhau-



Mama taucht auf

ihn über den Grund seines Aufenthalts auszufragen. Es ist in Erfahrung zu bringen, daß die Condor Trans Global nicht mehr existiert, und ferner, daß der Befragte den Auftrag hat,



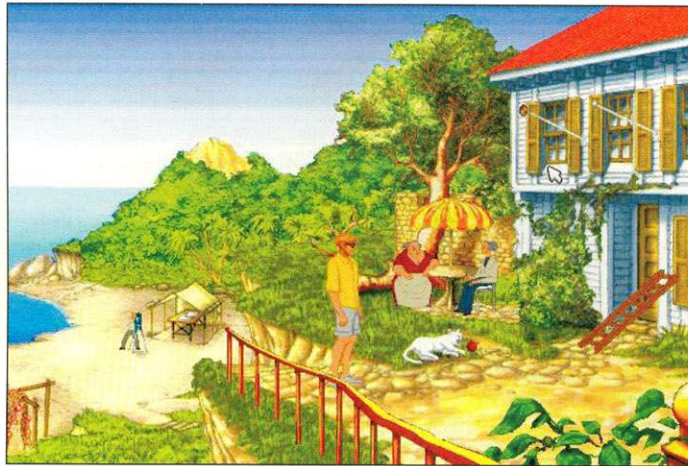
Noch schwimmt das Boot ...



Gesellige Zweisamkeit am Lagerfeuer

fen überspringen und dieser in Brand gerät. Durch den Rauch wird der Besitzer des Baumhauses, Pater Hubert, nach draußen gelockt. Von diesem ist in Erfahrung zu bringen, daß Nico oben im Sterben liegt. Nur eine bestimmte Wurzel kann sie retten – diese gibt's beim Schamanen des nahegelegenen Indianerdorfs.

Der Pater ist nur unter der Voraussetzung bereit, den Weg zum Indianerdorf zu weisen, daß sein Kragen geglättet wird. George zieht also das Kreuz aus dem Boden und geht damit hinüber zur Presse. Dort bindet er die Liane fest und legt den Kragen auf die Steine. Mit dem Kreuz wird die Presse in Bewegung gesetzt und der Kragen geglättet. Und auf geht's. Den Zutritt zum Dorf versperren zwei Wachen. Der Schamane verlangt ein Gastgeschenk und bekommt ... den Hundekuchen, warum nicht. Das Geschenk kommt an, der so großzügig Beschenkte gibt sich allerdings noch nicht zufrieden. George bekommt die leere Packung zurück und legt den Maya-Stein hinein. Schließlich wird er vorgelassen.



Wegen Renovierung geschlossen !

Presse in Bewegung gesetzt, und der Saft der Wurzel läuft in den Kegel. George schnappt sich diesen und klettert die Leiter zum Baumhaus hinauf. Die Medizin wirkt ihre Wunder, und nachdem Nico alles über die Maya-Steine erfahren hat, macht man sich

Der heilende Saft zeigt seine Wirkung



George erfährt am Lagerfeuer, was es mit den Maya-Steinen auf sich hat, und der Schamane weist ihn an, alle drei Steine zu finden, um den Mächten des Bösen Einhalt zu gebieten. Schließlich bekommt er noch

auch sogleich auf die Suche danach – diesmal getrennt.

Ketch's Landing

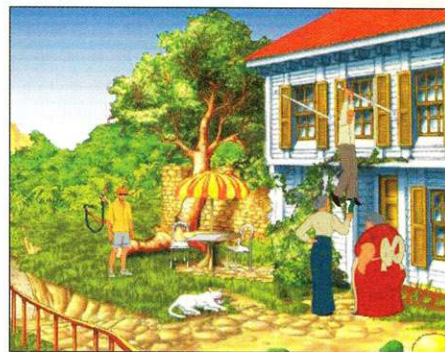


Beim Landvermesser

die heilende Wurzel für seine Freundin und kann sich wieder auf den Weg zum Baumhaus machen. Dort legt er seinen Metallkegel unter die Presse und die Wurzel auf die Steine. Mit Hilfe des Kreuzes wird wieder die

Erste Station des Jünglings ist die kleine Karibikinsel Ketch's Landing. Hier trifft er zunächst auf einen Landvermesser. Dieser reagiert sehr genervt, als George ohne zu fragen durch

sieht und die Baupläne auf dem Tisch betrachtet. Anschließend geht es die Treppen hinauf zum Haus. Die Ketch-Schwester genießen gerade die Sonne. Unser Freund beschäftigt sich zuerst mit der Katze und stellt



Wer ändert eine Grube gräbt ...

dann die Leiter auf. Wie dumm, das Haus ist verschlossen. Die Frauen richten aus, daß gerade Renovierungsarbeiten im Gange sind.

Es geht die Treppe wieder hinunter, zum Bootssteg, wo sich der kleine farbige Fischerjunge Rio herumtreibt. George unterhält sich mit ihm und anschließend auch noch einmal mit dem Landvermesser Bronson. Schließlich begibt er sich zum Haus, um erneut mit den Frauen ins Gespräch zu kommen. Dabei stellt sich heraus, daß sie nicht besonders gut auf den kleinen Rio zu sprechen sind. George behauptet einfach, daß der Kleine und Emily, die Nichte der Schwestern, gerade miteinander spielen. Die Weiber rennen auch sogleich verärgert zum Strand.

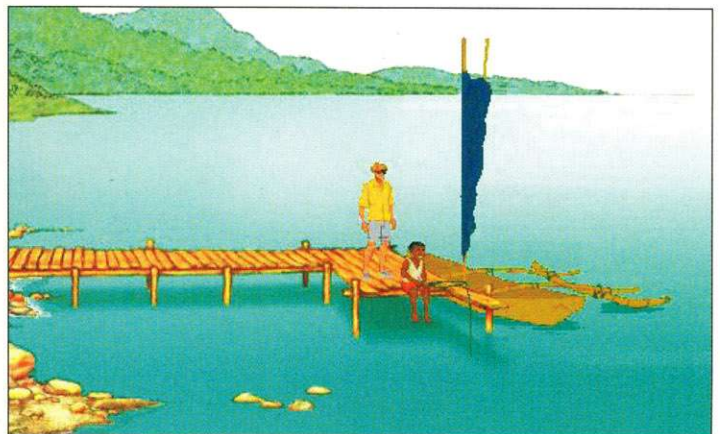
George marschiert die Treppen hinunter, zurück zum Bootssteg. Er bittet Rio, ihm einen Fisch zu angeln. Der Tequila-Wurm dient als Köder. Das erste, was sich die Fluten entlocken lassen, ist ein Fahrradreifen, von dem nur der Schlauch eingesteckt wird. Nach einiger Zeit beißt dann doch ein Fisch an, mit dem George wieder zum Museum zurückkehrt. Dort klettert er die Leiter hinauf und befestigt den Schlauch am Flaggenmast. Am unteren Ende des Schlauches wird der Fisch befestigt.

Die Aufmerksamkeit der Katze wird nun erregt, und George kann sich den Ball nehmen. Noch einmal klettert er die Leiter hinauf und nimmt den Schlauch wieder ab. Damit geht er nun zum Baum links und befestigt ihn an der Astgabel. Das

ergibt eine feine Schleuder, und somit wird nun die Theodoliten-Markierung per geschleudertem Ball vom Flaggenmast geholt. Dadurch wird Bronson nach oben gelockt, der sogleich bestrebt ist, eine neue Markierung anzubringen. Sobald er auf dem Flaggenmast sitzt, nimmt ihm George die Leiter. Jetzt kann der Lummel ungestört am Strand die Pläne und den Theodoliten einstecken. Es geht dann ein letztes Mal zum Haus, um den Schwestern mit Hilfe der Pläne zu beweisen, daß Bronson ein Betrüger ist. Dankbar wird ihm nun der Eintritt ins Museum gewährt.

Britisches Museum

Nicos Suche nach den Steinen führt sie ins Britische Museum. In der Vitrine rechts wird sie auch fündig. Vom Museumswärter möchte sie einiges über diesen Maya-Stein erfahren, als plötzlich Oubier auftaucht. Die junge Dame unterhält sich mit ihm und bittet anschließend den Museumswärter um eine Führung.



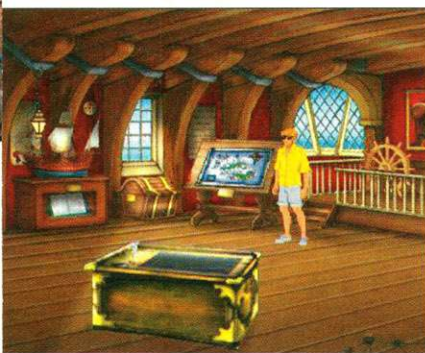
Rio angelt nicht nur Fische



Nico wird im britischen Museum fündig

Nach kurzer Zeit müssen sie feststellen, daß der Stein mittlerweile aus der Vitrine gestohlen wurde. Der Wärter verständigt sofort die Polizei. Nico nutzt diesen Moment, um den Schlüssel von der nun leeren Vitrine abzuziehen. Damit eilt sie zur Vitrine in der linken hinteren Ecke und entwendet den Dolch. Da sie den Schlüssel jetzt nicht mehr braucht, wird er dem Wärter ausgehändigt. Es steht fest, daß nur ein Angestellter des Museums den Stein gestohlen haben kann. Der Verdacht fällt sofort auf Professor Oubier, der auf dem Weg zu den Londoner Docks ist. Da die Sache eilt, beschließt Nico, nicht auf die Polizei zu warten. Sie zieht den Vorhang an der rechten Wand zur Seite und flüchtet durch die Tür dahinter, welche sie geschickt mit dem Dolch öffnet.

Museum in Ketch's Landing



Das Museum birgt ungelöste Rätsel

Derweil nimmt George das Museum auf Ketch's Landing genauer unter die Lupe. Er besorgt sich den Federkiel vom Tisch und sieht sich sowohl das Steuerrad als auch das Porträt an der Wand an. Als er die Seemannskiste links öffnet, springt plötzlich Emily heraus. George interessiert sich für das Kreuz, welches sie um den Hals trägt. Da muß man clever sein!

Er geht nach draußen und gibt den Federkiel der Katze, die ihn sofort in Fetzen reißt. Einen dieser Fetzen hebt er auf und wandert damit zum Bootssteg. Er tauscht ihn bei Rio gegen eine Muschel ein, welche wiederum gegen das Kreuz getauscht wird. Jenes paßt genau in die Federhalterung, die Laterne rechts neben der Eingangstür wird in die Halterung des Tintenfassers eingefügt. Nun fällt der Schatten des Kreuzes auf eine Insel - Zombie Island. George überredet Rio, ihn zu bringen.

Am Ziel angekommen, wirft er ein Netz aus dem Boot über einen Vorsprung der Felswand und gelangt so nach oben.

U-Bahn-Station

Hinter der Tür des Museums entdeckt Nico eine verlassene U-Bahn-Station. In ihrer Handtasche findet sie eine Haarspange, mit der sie im Münzeinwurfslotz des Süßigkeitenautomaten stochert. Ein Geldstück wird dadurch locker und läßt sich entnehmen, um es dann für die Personenwaage zu opfern. Eine Karte mit Gewicht und Horoskop wird ausgespuckt.

Rechts neben der Waage ist ein Kasten in der Wand, den das zarte Geschöpf mit dem Dolch aufzustemmen versucht. Dabei entsteht ein Riß, in den sie die Karte steckt. Der Kasten öffnet sich, und ein roter Knopf wird offenbart, der sofort zu



George geht ein Licht auf

drücken ist. Damit wird das Haltesignal für die U-Bahn aktiviert. Sie braucht nun nur noch auf die nächste zu warten, um damit diesem finsternen Ort zu entweichen.

Zombie Island

Nachdem George die Felswand hochgeklettert ist, schlägt er den hinteren rechten Weg ein. Dieser führt ihn in ein tiefes Dickicht, wo er eine Art Bambusrohr pflückt.



Ein aufschlußreicher Durchblick



Das Duell mit dem Eber

Er geht weiter nach rechts und gelangt zu einem Lager, in dem er mit seinem neuen Röhrchen herumstochert, bis eine anonyme Bestie ein Stück davon abbeißt. Übrig bleibt

Unser Held entscheidet sich nun für den hinteren rechten Pfad. Er gelangt dort zu einer hohen Felsnadel, von der er die Schlingpflanze abzieht. Dann verknotet er die Theodoliten-Markierung mit der Schlingpflanze und befestigt daran auch noch das Netz. Diese Konstruktion wird über die Felsnadel geworfen.

Auch der Weg des Ebers will getestet werden. George gelangt zu einem Felsplateau. Er sieht sich hier genauer um und findet auf dem Boden drei eingemeißelte Löcher.



Ob hier noch eine U-Bahn hält ?

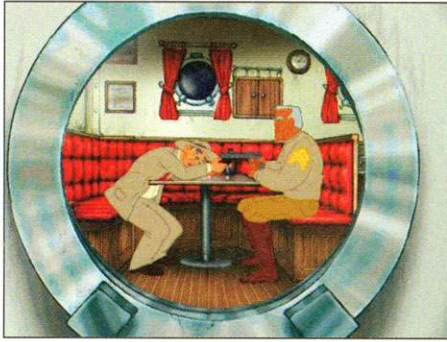
ein prima Blasrohr, welches sich in Kombination mit dem Giftpeil als absolut tödlich erweisen dürfte.

George marschiert zurück zum Ausgangsort und schlägt den vorderen rechten Weg ein. Nach einiger Zeit sieht er sich einem wilden Eber gegenüber - die ideale Gelegenheit, das neue Blasrohr auszuprobieren. Das Schwein ist natürlich wenig begeistert und geht wutentbrannt auf den Jüngling los. Der hängt sich im rechten Moment geschickt an einen Ast, und der Eber läuft ins Leere. Dabei wird eine Schneise in das bislang undurchdringliche Dickicht geschlagen.

In diese stellt er den Theodoliten und schaut sich mit dessen Hilfe um. Aha! Eine blinkende Markierung auf der Felsnadel. Auf gerader Linie voraus befindet sich eine Felsssäule mit einer Höhle. George verläßt das Plateau nach rechts, um sich diese genauer anzusehen.

Docks in London

Nico ist Oubier zu den Londoner Docks gefolgt. Sie versteckt sich in der Nähe des vom Dieb aufgesuchten Schiffes hinter ein paar Kisten. Zunächst kriecht sie zu der Kiste rechts neben dem Aufgang und wartet, bis Pablo und der Wachmann sich unterhalten. Sie rennt dann zum Boot, öffnet die linke Tür und klettert flink die Leiter hinauf.



Hier kommt jede Hilfe zu spät

Bei seiner nächsten Runde entdeckt der Wachmann die geöffnete Tür und sieht sogleich nach dem Rechten. Kaum ist er im Kämmerlein, kommt das Fräulein auch schon heruntergeklettert, macht zu die Tür und versperrt sie mit dem Wischmop. Danach wagt sie einen Blick durch das Bullauge und muß mit ansehen, wie Karzac Oubier erschießt.

George ist auf der Suche nach der Höhle und platzt dabei mitten in eine Filmszene. Er stibitzt ein Brötchen, einen Pfannkuchen und Sirup vom Tisch. Den Pfannkuchen bestreicht er mit dem Sirup und schaut sich dann den großen Busch in der Mitte des Platzes genauer an. Da summt's doch verdächtig – beim zweiten Hinsehen offenbart sich ein Hornissenschwarm.

George unterhält sich mit dem Schauspielerei ganz rechts und sieht anschließend bei den Dreharbeiten zu. Nachdem die Szene im Kasten ist, soll Stuntman Bert zum Einsatz kommen. George spricht diesen an und schenkt ihm den Pfannkuchen. Bert bekleckert sich beim Verzehr mit dem Sirup, woraufhin sich der kaltblütige George flugs zum Busch begibt und das Brötchen hinein-



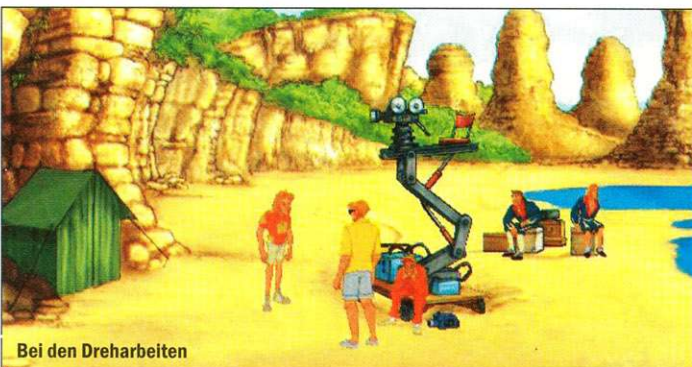
Selbst ist die Frau

Sobald der Mörder die Kabine verlassen hat, schleicht sich Nico hinein. Jeder Wiederbelebungsversuch ist zwecklos, und so kann sie nicht mehr tun, als sich den Stein zu schnappen. Doch schon hat sich Karzac von hinten angeschlichen und greift an. Die junge Dame weiß sich zu wehren und sticht ihn mit ihrem Dolch ins Bein.

Der Schatz von Zombie Island

wirft. Er holt sich noch ein zweites, um damit endgültig die Hornissen aufzusuchen. Die Stürzen sich auch gleich auf den armen Stuntman, der panisch die Flucht ergreift.

Der Regisseur entscheidet, eine andere Szene am Strand zu drehen. George bemerkt, daß der Wagen, auf dem die Kamera befestigt ist, im Sand feststeckt. Er schlägt vor, die Schulterkamera für die weiteren Dreharbeiten zu benutzen. Bert weigert sich nach dem Hornissenangriff jedoch, seine



Bei den Dreharbeiten



In dieser Kiste ist der Maya-Stein

Arbeit fortzusetzen und in die Höhle zu klettern. Bereitwillig übernimmt George den Job, klettert in die Höhle und findet dort den Maya-Stein.

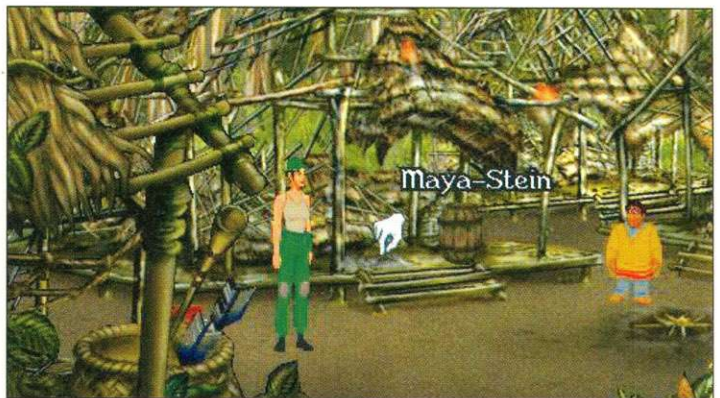
Indianerdorf

George hat bei Concha in Quaramonte eine Nachricht hinterlassen, daß er sich im Indianerdorf befindet. Seine Freundin macht sich also auf den Weg. Sie findet ein niedergebranntes Dorf vor, findet allerdings die Sonnenbrille des Geliebten. Plötzlich taucht Titipoco, der kleine Mann aus dem Lagerhaus, auf und bedroht sie ganz spaßig mit einer Pistolenattrappe – tatsächlich handelt es sich nur um ein Feuerzeug.



Die will erst mal erklettert sein

Nico demonstriert diese Aktion ihrem kleinen Begleiter und beauftragt ihn, auf ihr Kommando an den Hebeln zu ziehen. Somit



Maya-Stein

Ein Ort der Verwüstung

In einer der Hütten auf der linken Seite liegt der Coyoten-Stein auf dem Boden. Dieser ist jedoch durch das Feuer so erhitzt worden, daß man ihn nicht anfassen kann. Mit Titipocos Hilfe kippt Nico das Faß rechts neben dem Stein um. Das Wasser kühlt hinreichend. Mit dieser Beute und Titipoco geht es nun weiter, den linken Weg entlang, zur Pyramide.

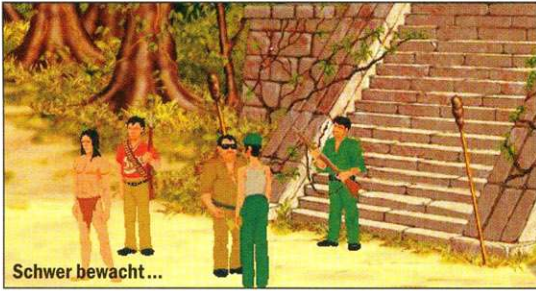
Die Pyramide

Am Fuße der Pyramide schneidet Nico mit dem Dolch die Benzinleitung des Generators durch. Das Benzin läuft heraus und kann mit dem Zylinder des Generators aufgefangen werden. Nico marschiert mit dem Benzin zur Maschine, öffnet die Tankkappe und schüt-

gelangt sie auf die obere Plattform der Pyramide, wo sie George gefesselt vorfindet. Bei ihm sind Pablo und der General. Die Rächerin greift sich den Munitionsgurt von der Kiste und gibt Titipoco das Zeichen, den Aufzug herunterzulassen. Unten eilt sie nach



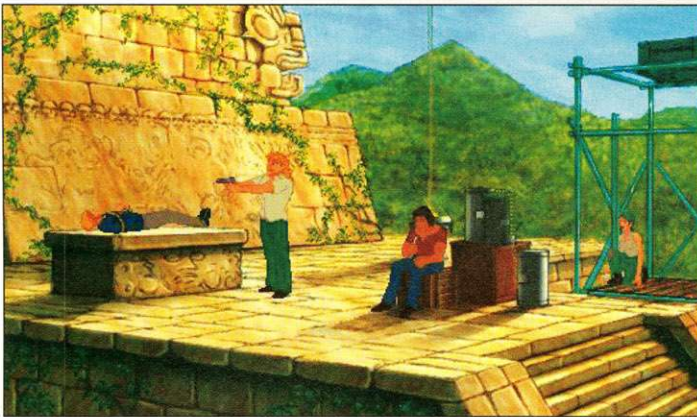
Nico repariert die Maschine



Schwer bewacht...

links, zum Treppenaufgang der Pyramide, der von bewaffneten Männern bewacht wird. Sie schnappt sich die Fackel rechts neben den Treppen und huscht wieder zurück zu den Maschinen. Mit Titipocos Feuerzeug wird die Fackel entzündet und anschließend in das ausgelaufene Benzin geworfen. Nico wirft zu guter Letzt den Munitionsgurt ins Feuerchen und sorgt damit für eine recht beeindruckende Klangkulisse.

zu sehen sind. Weiter rechts im Raum befinden sich an der Wand zehn Kacheln mit ähnlichen Motiven und eine Affenstatue, die vier weitere Steinplatten festhält. Jede der zehn Kacheln setzt sich aus jeweils einem Symbol der rechten und der linken Scheibe zusammen. Jede der vier Steinplatten der Affenstatue setzt sich wiederum aus zwei von den zehn Kacheln zusammen. Das Ziel ist es, alle Steinplatten der Affenstatue einzudrücken.



George steckt in der Klemme

Die Wachen an der Treppe ergreifen die Flucht, und Pablo wird nach unten gelockt. Jetzt machen sich die Gefährten auf, um George zu befreien. Der General läßt sich nicht auf ihre Seite ziehen, und so muß Titipoco ihn mit seiner Feuerzeugwaffe in Schach halten, bis Nico ihren Freund befreit hat. Die drei laufen anschließend in die Pyramide hinein, geraten jedoch in eine Sackgasse. Gemeinsam zieht das Pärchen an den Hebeln an der Wand. Dadurch öffnet sich der Boden unter ihren Füßen, und ein Fall in ungewisse Tiefe steht an.

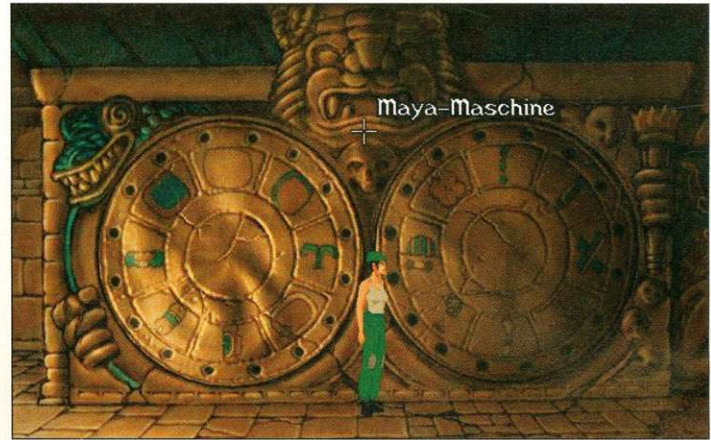


Nico muß sich die Motive einprägen

men. Die Kachel der Affenstatue links unten setzt sich aus der dritten Kachel unten und der ersten oberen aus dem Zehnerfeld zusammen. Die letzte Kachel rechts unten setzt sich aus der ersten und der vierten der unteren Kacheln aus dem Zehnerfeld zusammen. Sind alle Steinplatten an der Affensta-

Und das Gute siegt doch!

Nico sieht sich die Platten genauer an und erkennt, daß sich jene links oben aus der zweiten und der fünften Kachel der oberen Reihe zusammensetzt. Sie merkt sich die beiden Motive der zweiten Kachel und stellt diese an der Maya-Maschine ein. Danach kann sie die Steinplatte eindrücken. Ebenso läuft es bei der fünften Kachel. Nachdem auch diese eingedrückt ist,



Hier fehlt die richtige Einstellung

kann nun endlich die linke obere Steinplatte an der Affenstatue eingedrückt werden. In der gleichen Weise geht sie bei den restlichen drei Kacheln vor.

Die Kachel der Affenstatue rechts oben setzt sich aus der fünften Kachel unten und der dritten oben aus dem Zehnerfeld zusammen.

tue eingedrückt, öffnet sich eine Geheimtür, durch die Nico diesen Raum verläßt.

George und Titipoco stecken derweil in einem anderen Raum. Da es dunkel ist, zünden sie mit Titipocos Feuerzeug eine Fackel an, die sich rechts befindet. Links an der Wand wird ein Hebel sichtbar, den der junge Mann bedient. Es wird ein Mechanismus in Gang gesetzt, Titipoco verschwindet durch ein Loch, und auch George fällt einer Falltür zum Opfer.

Unser Held muß nun seinen Weg allein fortsetzen. Er landet in einer Räumlichkeit und betätigt wieder einen Hebel. Der Ausgang rechts versperrt sich, und es bleibt nur noch die linke Tür. Im nächsten Raum ist der rechte Hebel zu bedienen. Dadurch öffnet sich eine zu durchschreitende Tür. Auch im nun folgenden Raum zieht George den rechten Hebel und wandert dann durch den Ausgang links. Plötzlich steht er wieder im Ausgangsraum, jedoch ist jetzt die rechte Tür frei. Er nimmt die Fackel vom Boden und zündet mit ihr jene an der Wand an. Damit steigt er nun die Stufen rechts hinunter.

Unten zieht George an einem letzten Hebel, wodurch eine neue Treppe frei wird. Er geht weiter und kommt gleichzeitig mit Nico und Titipoco in einer großen Höhle heraus. Jeder von ihnen steht auf einer Anhöhe, auf denen sich die Statuen befinden, in welche die Maya-Steine einzusetzen sind. Den drei Freunden gelingt dies gerade noch rechtzeitig, und das Böse kann gebannt werden.

Die Befreiungsaktion



COMMAND & CONQUER 2

MISSION-CD: VERGELTUNGSSCHLAG

Hier dürfen Strategen wieder nach Herzenslust ihre Truppen zum militärischen Schlagabtausch losschicken. Egal, ob man sich nun für die Alliierten entscheidet oder für die Rote Armee kämpft: Spannend wird es allemal - und mit den folgenden Lösungshilfen auch etwas einfacher.

Die Missionen der Allianz

1. Mission

Zuerst ist der Stützpunkt in folgender Reihenfolge hochzuziehen: Kraftwerk, Cyborg-Fabrik, Radar, Erzanlage.



Der ideale Stützpunkt

Sobald als möglich beginnt man mit der Produktion einiger Schützen, die etwa sechs Felder rechts von der Basis zu stationieren sind. Als nächstes kann eine Waffenfabrik hilfreich sein. Achtung: Wurde eine Werft gebaut, wird diese sofort von gegnerischen U-Booten unter Beschuß genommen. Nachdem das U-Boot zerstört ist, laufen die Kriegsschiffe das Ufer gegenüber der Basis an. Dort sind Teile der gegnerischen Basis vorzufinden. Man nimmt sie unter Beschuß und vernichtet so viele wie möglich davon.

Nicht vernachlässigen sollte der erfolgreiche Strategie die Luftangriffe der Sowjets. Sehr wichtig ist deshalb eine gut funktionierende Luftabwehr.

Die Waffenfabrik produziert ununterbrochen Panzer, die mit dem Landungsboot ans andere Ufer gebracht werden. Die Basis wird mit Zerstörern von allen möglichen Seiten angegriffen.

Als nächstes kümmern sich die Bauoffiziere um Bunker oder Tarnbunker. Im Anschluß daran muß ein Sprengwagen her, um die gegnerische Raffinerie zu neutralisieren. Ist dies geschafft, ist es an der Zeit, sich wieder auf die Marineeinheiten konzentrieren. Die gegnerischen Mammutpanzer lassen sehr gut mit den Zerstörern bekämpfen. Tauchen jetzt unangenehme U-Boote auf, sind



Das eingenommene Techzentrum

sie sofort zu versenken. Die Zerstörerarmada stationiert man vor den Ruinen und stößt weiter nach Osten vor. Es ist jedoch Vorsicht geboten, denn die nahegelegene Hauptbasis verfügt über Teslaspulen!

Die Rote Armee beginnt nach den ersten Angriffen, ihre Basis wieder aufzubauen - die Alliierten versalzen ihr die Suppe mit Sprengwagen, die auch vorher von den Flammenwerfern entfacht werden können. Der erfolgreiche Kommandant sollte aber bitte darauf achten, daß die Sprengwagen nicht von Angreifern aus der Luft attackiert werden - sonst steht er bald ohne Basis da.

Den Rest der Sowjets zerstören die Truppen am besten ebenfalls mit einigen Sprengwagen, die man am besten unter Begleitschutz von schweren Panzern stellt. Das bedeutet dann aber auch das Ende der Panzer.

Achtung: Das Technologiezentrum soll eingenommen und nicht zerstört werden!

2. Mission

Die Einheiten folgen als erstes dem Weg Richtung Westen. Nach einiger Zeit dürften sie auf Panzer und einen Raketenwerfer stoßen. Zunächst schalten sie den Raketenwerfer aus und kümmern sich dann um die Panzer. Nun kommandiert man seine Einheiten am Gebirge entlang. Eine gefährliche Teslaspule ist

jedoch auf dem Berg installiert, und es ist äußerst ratsam, diese gleich zu zerstören.



Teslaspulen sind gefährlich

In der Stadt, die jetzt rechts auftauchen müßte, finden sich Technobots, Mechaniker und Cyborgärzte, die die Truppe wieder auf Vordermann bringen können. Der Sprecher kündigt Verstärkung an, obwohl diese zunächst nicht zu sehen ist. Es stellt sich aber bald heraus, daß es sich um hilfreiche Chronopanzer handelt.

Die nächste Verstärkung kommt direkt am feindlichen Helicopterlandeplatz an, der jetzt sichtbar sein dürfte. Sofort schießt man auf die Hunde, da diese sonst die frischen Fußtruppen dezimieren.

Die Chronosphäre befindet sich in dem Stützpunkt, der links von den Helicopterlandeplätzen liegt. Die Wissenschaftler sind in einem mit Stacheldraht abgesteckten Korridor zu entdecken.



2. Mission: die Helllandeplätze

3. Mission

Sofort nach Tanya sind Kanonenboote und ein Truppentransportboot verfügbar. Die Einzelkämpferin ist mit dem Transportboot auf der anderen Seite des kleinen Flusses abzusetzen. Anschließend werden die Marineeinheiten nachgezogen. Im nahegelegenen Dorf sind alliierte Fußtruppen vorzufinden, die man mit Tanya zu einer Gruppe zusammenfaßt. Leider haben auch die Genossen nicht geschlafen und haben Fallschirmjäger geschickt, die sofort eliminiert werden.

Flammenwerfer und Flugabwehr. Zuerst werden die Teslaspulen außer Gefecht gesetzt, erst dann folgt der Rest.



Vorsicht, Teslaspulen!

Die Alliierten wenden sich nun dem Dorf im Osten des Startpunkts zu. Wenn sich mindestens ein Schütze nahe genug an den Häusern befindet, bekommt die Armee abermals Zuwachs. Die Rak-Zero-Truppen wehren sich gegen anfliegende Helikopter. Am be-

sten kämpft Tanya in zweiter Front, damit sie keine Treffer abbekommt. Auf keinen Fall darf man die eingestürzte Brücke betreten! Unterhalb von ihr findet sich eine weitere Insel, die man mit dem Landungsboot erkundet. Sobald man das Eiland betreten hat, trifft weitere Verstärkung ein. Man lädt alle Einheiten auf das Landungsboot und verfrachtet sie auf die Insel mit der gegnerischen Basis. Anpirschen von hinten ist angesagt, denn vorn warten schon übermächtige Truppen.

Das Anpirschanöver ist bei allen Tech-Zentren zu wiederholen. Es reicht bereits aus, nur die Zentren zu zerstören - das schont Tanya.

4. Mission

Die Einheiten ziehen an den Teslaspulen in weitem Abstand vorbei Richtung Nordost. Hier sind gegnerische Cyborgs sind zu eliminieren und die Kraftwerke zu zerstören. Als bald transportiert das Landungsboot Verstärkung herbei: drei Infiltratoren und zwei Sprengwagen. Die Fußtruppen „parken“ jetzt erst einmal im ehemaligen Kraftwerksbereich. Die Flammenwerfer, die eine zerstörte Brücke bewachen, reagieren äußerst allergisch auf die Sprengwagen - also lassen die alliierten Kommandeure beide Wagen möglichst gleichzeitig vor den Werfern explodieren.

Ist dies erledigt, findet sich rechts eine Radarstation. Nachdem die beiden Cyborgs eliminiert sind, entern die drei Infiltratoren das Radar.



Anpirschen ist angesagt...



Ein Radar steht im Walde...

Die Chronosphärenpanzer überrollen die russischen Fußtruppen und fahren gegen den Uhrzeigersinn um die gegnerische Basis herum. Die Mauer durchbrechen sie nahe der Werft und nehmen diese sofort unter Beschuss. Von den Panzern darf man sich nicht irritieren lassen, sondern feuert weiter. Nachdem die Werft dem Erdboden gleich gemacht wurde, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen.

5. Mission

Tanya wird abgesetzt, erledigt sofort den dort stehenden Cyborg und marschiert dann am Strand entlang Richtung Osten. Weiter geht's an den Flakstellungen vorbei (ebenfalls Osten). Die Cyborgs vor dem einzelnen Flammenwerfer sind kaltzustellen, am Flammenwerfer selber läuft Tanya schnell vorbei. Sie bewegt sich weiter Richtung Norden und trifft auf zwei Soldaten, die auf ein ziviles Gebäude feuern. Tanya nimmt die beiden aufs Korn und erschießt sie.

Zum Dank für seine Rettung zeigt der Bürger seiner Helden den Weg zu den Geiseln. Tanya folgt ihm. Seine Warnung, daß eine Patrouille im Anmarsch sei, nimmt sie ernst und versteckt sich. Ist sie schließlich am Gitter angekommen, vernichtet sie die Fußtruppen, die sich im Umkreis aufhalten, greift das Forschungsgebäude an und befreit die Geiseln. Sie verfrachtet sie in die Kirche, die bereits vom Hinweg bekannt sein dürfte.



Glückliche Ex-Geiseln

Tanya in Aktion

Die Einheiten müssen jetzt besonders auf die Goodies achten, die in der Nähe liegen. Als nächstes schleichen sie sich weiter Richtung Osten.

Die neuen Fußtruppen auf der anderen Seite werden alsbald Probleme mit den sowjetischen Kampfhunden bekommen. Diese Bestien sind als erstes auszuschalten. Die gegnerische Basis verfügt über Teslaspulen,

Jetzt sind nur noch die gegnerischen Einheiten zu vernichten. Die einzige Taktik: immer drauf los!

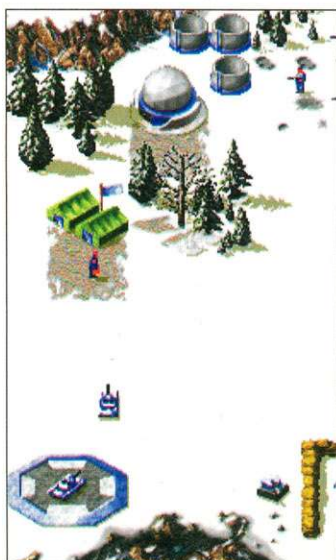
6. Mission

Als erstes übernimmt die Armee nach ihrer Ankunft den kleinen Stützpunkt, der vor ihr liegt. Da die Alliierten derzeit über sehr wenig Einheiten verfügen, lassen sie sich am besten vorerst nicht in Kämpfe verwickeln. Die D.I.E.B.-Einheit versucht sich also zunächst am Erzilo. Dann beschädigen die Truppen U-Boot-Werft und Kraftwerk, bis sich ihre Anzeige im roten Bereich befindet. Anschließend kommen die Invasoren zum Einsatz, die in Werft und Kraftwerk geschickt werden. Mit den gestohlenen Credits baut man flugs einen Transporter, der die blauen Streitkräfte über den Fluß ans andere Ufer bringt.



Eine alliierte U-Boot-Werft?!

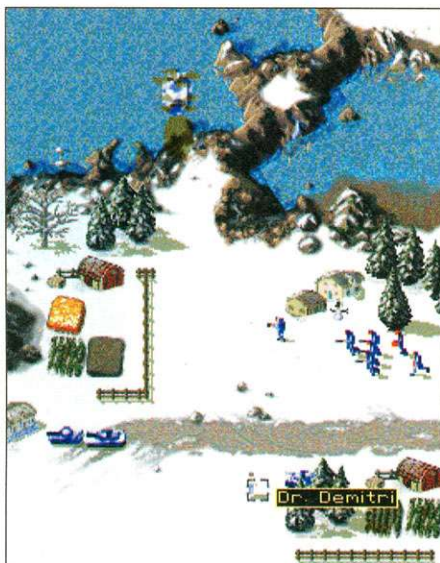
Der ehemalige Stützpunkt dürfte jetzt sichtbar sein. Er ist sofort zu reparieren. Als nächster Schritt sind einige Cyborgs zu erschaffen, die man mit den Panzern in einer Gruppe zusammenfaßt.



Der neue und alte Stützpunkt

Diese Einheiten begeben sich auf die kleine Brücke, die sich schräg rechts von der Basis befindet. Die in der kleinen Stadt lebenden Zivilisten würden gerne in der alliierten Basis um Schutz ersuchen, müssen aber noch dorthin eskortiert werden. Sie verraten, daß Dr. Demitri sich in einer Kirche aufhält, die am linken unteren Bildschirmrand, ganz in der Nähe der Startposition, steht.

Also bleibt den wackeren Streitkräften nichts anderes übrig, als sich auf dem Landweg in Richtung Gotteshaus durchzuschlagen. Es kann sein, daß die eigene Basis jetzt oder etwas später von Mammutpanzern angegriffen wird. Die Allianz sollte gar nicht erst versuchen, sich einem Kampf zu stellen. Besser ist es, die Basis, wenn erforderlich, aufzugeben. Ist Demitri gefunden, läßt das Hauptquartier einen Helitrans einfliegen, der sofort zu ihm weiterzuleiten ist. Der Doktor betritt den Transporthelikopter und wird automatisch aus der Gefahrenzone ausgeflogen.



Dr. Demitri ist gefunden

Das Hauptquartier bedankt sich mit einer schlagkräftigen Verstärkung, die mit den restlichen Einheiten zu einer Gruppe zusammenzufassen ist. Auf der Übersichtskarte im Osten wird eine Basis der Roten Armee sichtbar. Dorthin sendet man die alliierten Streitkräfte. Die Basis ist zu zerstören, als erstes müssen die Verteidigungsanlagen dran glauben. Achtung: Die Radarstation darf auf keinen Fall vernichtet werden, bevor nicht ein Spion in der Anlage war.

Das Problem mit den Mammutpanzern dürfte sich jetzt erledigt haben. Zu guter Letzt unterstützt die alliierte Armee noch ihre neuen Freunde bei der Zerstörung der großen sowjetischen Basis. Die Mission ist damit beendet.



Feindliches Radar

7. Mission

In dieser Mission vernichten die Alliierten mit zwei Chronopanzen, die mitten in eine Stadt gebeamt werden, die umherwuselnden feindlichen Einheiten. Auf dem Bildschirm sind daraufhin Rotarmisten zu beobachten, die versuchen, eine Brücke zu kappen. Dies ist unverzüglich zu verhindern! Der VersorgungslKW hinter der Brücke ist vor dem Verlassen des Strandes zu sprengen, da sonst die Mission nicht mehr zu erfüllen ist und London untergehen wird.

Anschließend beamt man die Chrono-Einheiten auf die Insel auf der linken Seite des gegenwärtigen Standpunkts.

Die dort zu findenden Flakstellungen sind zu zerstören. An den Flammenwerferstellungen ist Vorsicht geboten, da die Chronopanzer bekanntlich nicht sehr feuerfest sind. Diese ziehen nach getaner Arbeit weiter Richtung Norden. Die an der jetzt sichtbaren Radaranlage stationierten Flammenwerfer kann man jetzt aus sicherer Entfernung zerstören. Das Radar wird vernichtet, worauf sich auch die dortigen Flakstellungen verabschieden.

Die Alliierten sammeln den Bonus ein, der an der zerstörten Radaranlage auftaucht, und frischen damit die Panzerung auf. Dann ziehen die tapferen Recken weiter Richtung Norden, wo sie auch die zweite Radaranlage zerstören.

Daraufhin bekommt die Truppe Verstärkung von der schlagkräftigen Tanya. Die Chronopanzer sind auf die Nachbarinsel,

unmittelbar in Tanyas Nähe, zu beamen. Sie folgen der Straße und überqueren bald einen winzigen Fluß. Auf dem Weg dorthin muß mit minimalem Widerstand gerechnet werden. Tanya tobt sich sogleich an den Kraftwerken aus. Gehören auch diese Bauwerke der Vergangenheit an, kommt ein Baufahrzeug als Verstärkung. Dieses errichtet eine Basis mit allem Drum und Dran, also mit allem, was sich bauen läßt, mit Ausnahme der Werft.



Eine fleißige Armee

Man sollte möglichst viele Flakstellungen und Kampfpanzer bauen, da mit massiven (Luft-) Angriffen zu rechnen ist. Die ankommenden Sprengwagen sind außerhalb der Basis abzustellen, beispielsweise auf dem linken Erntefeld. Helikopter eignen sich hervorragend, um Gebäude zu attackieren, und sollten deshalb in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen. Kann der Kommandant auf genug Luft- und Bodeneinheiten zurückgreifen, dürfen diese damit anfangen, die feindliche Basis im Osten des eigenen Standpunkts auseinanderzunehmen. Zunächst sind die Flakstellungen zu beseitigen. Anschließend kümmern sich die Helikopter um die feindlichen Flammenwerfer.



Wiederverwertung als Toaster?

Mit beiden Truppenteilen geht es schließlich dem Rest der Basis an den Kragen.

Der zweite feindliche Stützpunkt befindet sich südöstlich des eigenen Kommandopostens. Da diese Basis sehr groß und schwer bewacht ist, ist es sinnvoll, einen Kampfpanzer auf Erkundungsfahrt zu schicken. Dieser rollt in die Basis der Sowjets ein, ohne sich um angreifende Einheiten zu kümmern. Er fährt weiter Richtung Osten, bis schließlich das Raketenilo in Sicht ist. Die Helikopter nehmen das Raketenilo ins Visier und zerstören es.

Daraufhin ist die Mission erfolgreich beendet und London gerettet.

8. Mission

Zunächst ist wie üblich die Basis hochzuziehen. Wichtig sind bei dieser Mission vor allem die Helikopterlandeplätze. Ein Technologiezentrum könnte zur erfolgreichen Erledigung der Aufgabe auch nicht schaden. Da sehr viele Luftangriffe erfolgen, ist es nicht schlecht, eine gute Flugabwehr zu besitzen.



Eine gute Basis erfreut den Kommandanten

Zu einem späteren Zeitpunkt kann eine Werft inklusive Zerstörer und Schlachtenkreuzer den Ausgang der Mission sehr zu Gunsten der Allianz verändern.

Es ist nun an der Zeit, das Gelände zu erkunden. Daher wird ein Panzer Richtung Süden geschickt, er trifft dort auf einen Stützpunkt der Roten Armee. Sobald die Position des Forschungszentrums feststeht, ist ein Transporter mit einem Spion an Bord in die Basis zu schicken. Der Spion infiltriert das Forschungszentrum und wird zur Basis zurückgebracht.



007 auf Mission

Es macht keinen Sinn, den gegnerischen Stützpunkt zum jetzigen Zeitpunkt auszulöschen, da die Rote Armee ihn immer wieder neu aufbaut.

Die zweite Basis befindet sich im Südosten der Karte. Auch hier ist zuerst die Forschungsanstalt zu infiltrieren und dann erst die Basis zu vernichten. Diese Reihenfolge wird immer beibehalten.

9. Mission



Luftangriffe

In den ersten 25 Minuten sollten ausschließlich Reparaturen an Attrappen durchgeführt werden. Auch auf den Bau von Cyborgs ist zu verzichten, da sonst später nicht genug Geld für die Erzanlage zur Verfügung steht!

Es greifen viele Raketenwerfer und Panzer an. Da erstere extrem gefährlich für die Basis sind, sind sie vorrangig zu vernichten.

Ist die Verstärkung eingetroffen, verkauft man die Bauhofattrappe und errichtet an dieser Stelle einen richtigen Bauhof. Es folgen Erzanlage, Waffenfabrik und Verteidigungsanlagen. Die Rote Armee ist eindeutig überlegen, deshalb ist Angriff in diesem Fall die beste Verteidigung. Die Basis der Sowjets liegt im Norden der Karte. Am besten kann ihr mit den Sprengwagen begegnet werden. Ist sie „sturmreif“ gebombt, vernichtet man sie am besten so schnell wie möglich.

Die Missionen der Sowjets

1. Mission

Die erste Mission auf Seiten der Roten Armee ist eine klassische Basis-Mission: Basis bauen, viele Fahrzeuge herstellen und der gegnerischen Basis das Licht abstellen. Und das macht der erfahrene Strategie am besten so: Zu allererst muß wie immer ein Kraftwerk her. Es folgen Erzanlage, Cyborgfabrik, Radar, Werft und eine Fahrzeugfabrik.



Die ideale Ausgangsbasis

Zur Steigerung der Erzerträge wäre ein zweiter Transporter nicht schlecht. Auch eine Werkstatt kann später gute Dienste leisten. Die Fahrzeugfabrik stellt alsbald möglichst viele schwere Kampfpanzer her, da sich die Attacken allmählich häufen werden. Jetzt ist die Basis mit allen möglichen Gebäuden auszubauen. Der Kommandant sollte sich vor Marineeinheiten in acht nehmen, die von Norden her angreifen.



Alarm!

Um die Basis besser verteidigen zu können, werden V2-Raketenwerfer in einem Ring um sie herum aufgestellt. Die alliierten Truppen nehmen Erntemaschinen unter Beschuß, also ist es höchste Zeit für ihre Vernichtung.

Die beste Taktik gegen feindliche Panzer und Erntemaschinen ist der Beschuß durch Helikopter. Werden genug davon eingesetzt, reicht bereits eine einzige Salve, um eine Erntemaschine zu zerstören.

Helikopterlandeplätze helfen, die Missionszeit zu verkürzen, deshalb müssen sie in ausreichender Anzahl zur Verfügung stehen. Das bedeutet: bauen, bauen, bauen. Es sind alle zu entdeckenden alliierten Einheiten sofort zu vernichten.



Helimania

In der Übersichtskarte dürfte jetzt die gegnerische Basis zum Teil erkennbar sein. Eine Gruppierung aus Panzern, Raketenwerfern und Helicoptern macht erst der Werft den Garaus und kümmert sich dann um die restlichen Kriegsschiffe. Erst jetzt müssen die Kraftwerke und die restlichen Gebäude dran glauben. Nach der Zerstörung der Basis ist die Mission abgeschlossen.

2. Mission

Die Einheiten werden erst einmal Richtung Westen geschickt. Dort zerstören sie die Basis, die sich am Fluß befindet. Hier nach trifft Verstärkung von der Seeseite her ein, mit dabei sind ein Raketenwerfer und ein Sprengwagen. Die verstreuten Bunker erledigt der Raketenwerfer aus sicherer Entfernung. Leider haben sich in den Städten auf der Karte alliierte Spione eingenistet. Die Städte mitsamt ihren Einwohnern sind daher zu vernichten.



Die Stadt der Verräter

Sobald die Städte zerstört sind, treffen zwei Teslapanzer und einige Fußtruppen ein. Mit den Teslapanzern legt man die zweite gegnerische Basis, die sich ganz im Osten befindet, in Schutt und Asche.



Invasion

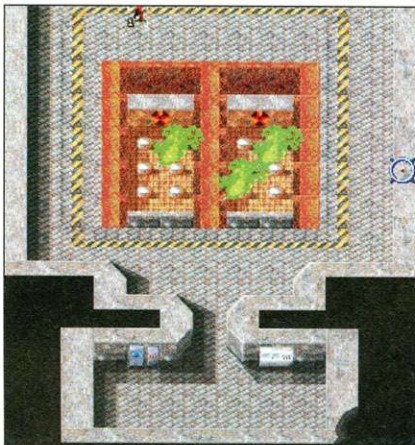
Wieder ist der die Basis beschützende Bunker mit dem Raketenwerfer zu attackieren. Sind schließlich alle feindlichen Einheiten erfolgreich vernichtet, ist auch diese Mission beendet.

3. Mission

Kleiner Tip vorab: Der Cyborg sollte alle erreichbaren Terminals bedienen, da sie beispielsweise lästige Bunker wegsprengen.

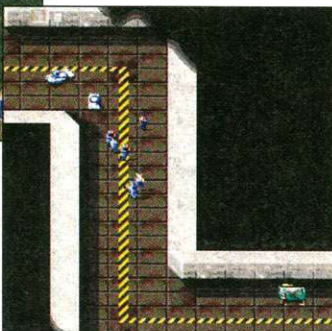
Zuerst besucht Supercyborg Volkov samt Roboterhund den ersten Raum, der geradeaus westlich liegt. Die hier tätigen Forscher sind zu eliminieren.

Jetzt ist der Gang nach unten, links, unten, rechts, unten zu nehmen. Es empfiehlt sich nicht, zu versuchen, die Gefangenen freizubekommen, da das in den meisten Fällen ihren Tod zur Folge hat. Volkov folgt nun dem Gangsystem nach rechts unten. Die beiden Pixelkämpfer schleichen am ehemaligen Doppelbunker vorbei, bis sie in einen Reaktorraum kommen. Die hier arbeitenden Wissenschaftler - inklusive Professor Einstein - müssen ebenfalls das Zeitliche segnen.



Kernschmelze

Im Kontrollraum unterhalb des Reaktors versucht Volkov sich an den Konsolen und leitet dadurch eine Kernschmelze ein, die innerhalb der nächsten 15 Minuten eintritt. Im Osten der Höhle dürfte jetzt eine Forschungseinrichtung sichtbar sein, die Volkov kurzerhand infiltriert. Im Westen der Anlage erscheint eine Fahrzeugfabrik, die ebenfalls zu infiltrieren ist. Volkov befindet sich anschließend in einem gepanzerten Transporter. Mit diesem folgt er der orangefarbenen Markierung im Gangsystem.



Der Weg in die Freiheit



4. Mission: Die Tech-Basis

An dessen Ende angekommen, verläßt das Fahrzeug den Bunker, und die Mission ist erfolgreich abgeschlossen.

4. Mission

Volkov steigt in den Tarntransporter. Es empfiehlt sich, sofort das Ziel, das Techzentrum links oben auf der Karte, anzuklicken. Obwohl gegnerische Fahrzeuge auf den Transporter feuern, fährt dieser stur zum Ziel und läßt sich nicht irritieren.

Am Techzentrum angekommen, wird Volkov vor die Transporter-Tür gesetzt und jagt das Gebäude in die Luft.

Anschließend steigt der Supercyborg sofort wieder ein und überrollt mit seinem Fahrzeug angreifende Fußtruppen. Als nächstes Ziel ist die Radarstation rechts unten auf der Karte zu programmieren. Hier wiederholt sich die Geschichte: Volkov steigt aus, jagt die Station in die Luft, steigt wieder in den Transporter und fährt weiter zum Strand.



Mammutpanzer voraus!

Sind beide Einrichtungen zerstört, kommen U-Boote mit und ohne Raketen von Osten (unter der Radarbasis) und verstärken das Team. Mit ihnen vernichtet man nun die feindlichen Schiffe, die sich in der Gegend um den Strand tummeln. Die U-Boote machen vor der Bucht fest. Ist die

Strandgegend schließlich gesäubert, treffen Transporter mit Mammutpanzern, schweren Panzern und mobilen Teslaspulen ein.

Diese kleine Armee legt die Reste der Technologiebasis in Trümmer. In der Stadt, die sie passieren, treffen die Volkshelden auf einen kleinen Verband Fußtruppen und Invasoren. Diese können gute Dienste in der zweiten Reihe leisten. Panzer, die auf dem Weg die eigene rote Truppe angreifen, sind mit allen zur Verfügung stehenden Mammutpanzern zu attackieren. In den kleinen Basen sind zuerst die Cyborgfabriken zu vernichten und anwesende Cyborgs, wie gehabt, zu überrollen. Jeweils nach Zerstörung einer Basis (inklusive Flugabwehr) bekommt die Armee Zuwachs aus der Luft in Form von Elite-Cyborgs mit Flammenwerfern und Elektroschockern.

Die alliierte Hauptbasis befindet sich rechts oben auf der Karte. Die Einheiten schleichen sich von hinten oder seitlich an, um der schweren Bewaffnung im vorderen Teil zu entgehen. In der Basis sind wie gehabt erst die Produktionsanlagen außer Betrieb zu setzen, um den Truppen-Nachschub der Alliierten zu unterbinden. Erst dann ist der Rest zu erledigen. Hiernach ist die Mission abgeschlossen.



Hinter dieser Landbrücke liegt die Hauptbasis

5. Mission

Die Truppe folgt der Straße, die vom Startpunkt wegführt. Die vier Angreifer sind zu vernichten. Auf die Invasoren gilt es besonders aufzupassen, am besten bleiben sie immer einige Schritte hinter der kämpfenden Truppe.

Am Ende der Straße angekommen, wird der Versorgungstruck am Wasser abgestellt, worauf hin er seine „beruhigende“ Wirkung entfaltet.

Sind alle feindlichen Einheiten eingeschlagen, ist es an der Zeit, sich der auch bei Rotarmisten beliebten Chronosphäre zuzuwenden. Die Fußtruppen greifen das Gebäude an, bis sich seine Anzeige im roten Bereich befindet. Anschließend kann ein Invasor den Chronoport übernehmen. Beim Kraftwerk wiederholt sich das Spielchen: ballern, übernehmen und reparieren.

Da der Chronoport ein wenig Zeit braucht, bis er aufgeladen ist, können sich die Fußtruppen um die feindliche Cyborgfabrik kümmern. Der Chronoport setzt so

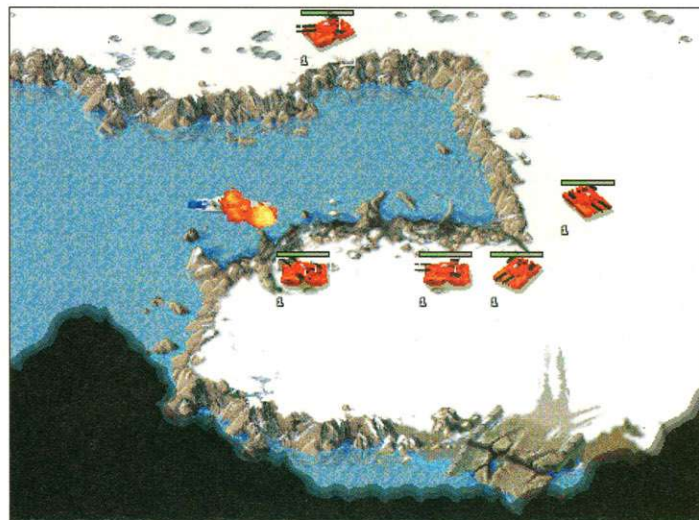
bald wie möglich das Baufahrzeug auf der Insel links der Basis ab. Es darf unter keinen Umständen schon jetzt entfaltet werden. Es fährt um ein Gebirge bis in die Nähe eines Erzfeldes. Hier entsteht der Bauhof. Die Basis sollte über mindestens vier Großkraftwerke, Erzanlage, Cyborg- und Fahrzeugfabrik sowie mehrere Teslaspulen und ein Technikzentrum verfügen. Drei Erntemaschinen sind für die Bewältigung der Aufgaben ideal.

Ist das Erntefeld aufgebraucht, finden die fleißigen Maschinen im Norden der Basis neue und reichhaltige Nahrung. Die Brücke zum Erntefeld darf unter keinen Umständen zerstört werden.

Verfügt die Basis über genug Mammutpanzer, ist es an der Zeit, Richtung Osten vorzustoßen. Nach einigen Sekunden werden kleine Teile eines feindlichen Stützpunkts sichtbar. Zum Schutz der eigenen Streitkräfte sind erst die Verteidigungsanlagen (Geschütztürme und Tarnbunker) außer Gefecht zu setzen. Anschließend kümmern sich die Mammutpanzer um



Und Action!



Wir zerstören einen Zerstörer

Cyborg- und Waffenfabrik, später müssen auch die Schattengeneratoren und Helikopterlandeplätze dran glauben. Ganz im Osten des Stützpunkts befindet sich die feindliche Bauanlage. Auch sie geht den Weg alles Vergänglichchen.

Jetzt können die Invasoren daran gehen, das Forschungszentrum zu übernehmen - aber nicht zu zerstören. Im Süden des Ex-Stützpunkts befindet sich eine Bootswerft. Diese lässt sich am besten mit V2-Raketenwerfern auf den Meeresboden schicken. Ein wenig später greifen feindliche Zerstörer die Mammutpanzer an. Die Schiffe sind allerdings schnell versenkt, und die Mission ist damit beendet.

6. Mission

Zuerst greift man mit den Raketen-U-Booten, die aus den anderen herausgefiltert werden müssen, Kraftwerke an, die rund die Küste stehen. Danach sind noch die Teslaspulen auszulöschen. In unregelmäßigen Abständen werden feindliche U-Boote angrei-

fen, daher stellt man die Raketen-U-Boote am besten unter Begleitschutz. Nach der Zerstörung des zweiten Kraftwerks bekommt die Rote Armee Verstärkung von Volkov und einem Wissenschaftler. Nun erklimmt der Trupp den Felsen und vernichtet die feindlichen Einheiten. Anschließend infiltriert der Wissenschaftler das Kernforschungsgebäude.

Der Anweisung, sämtliche Flakstellungen zu zerstören, ist prompt Folge zu leisten. Sie sind rund um das Forschungszentrum postiert. Sind sie vernichtet, bringt Volkov sich schnellstmöglich in Deckung, denn die Forschungsstation wird Opfer der von MiGs abgeworfenen Atombomben. Die Mission ist beendet.

7. Mission

Der Spion schleicht sich in den Stützpunkt der Waffenbrüder ein. Im kleinen Wald kann er sich hervorragend verstecken, bis sich die Zielobjekte in ihren Kommandoposten zurückziehen.



Spionage im Wald

Damit das Gespräch bis zum Ende mitverfolgt werden kann, begibt sich der Spion ebenfalls hinein. Nach getaner Arbeit rennt er schnurstracks zum Strand, um das Signal für die Verstärkung zu geben.



Rarität: ein roter Chronoport

Surfen mit Köpfchen!

Internet online Spezial
Nr. 1/98 05 138 - sfr 17,- DM 16,90

Das Heft für die Info-Elite

Auf der CD:

- MS Explorer 4.0 (125-MB-Version, deutsch)
- + Addons • Sponsiert von Microsoft: Web Publishing Wizard 1.5
- 30-Tage-Vollversion: Symantec Visual Page 1.0 • 27x aktuelle Internet-Shareware • 16x professionelle Grafik-Shareware
- Bonus: Virens Scanner, Shareware-Sampler, Spiele-Demos • T-Online-Software

Dienstleistungen im Internet

- Jobsuche • Medizinischer Ratgeber
- Banken im Netz • Online-Börse
- Schule: Hausaufgaben zum Downloaden • Erotik-Serviceleistungen
- Preisvergleich per Mausklick • Rund ums Auto

FUN muß sein!

- Nutzloses Wissen
- Verschwörungstheorien aus dem Internet
- Der tägliche Wetterbericht
- Lehrgang: Bügeln & Krawatte binden für Männer

40 topaktuelle Shareware-Programme für Web-Surfer

Wir zeigen Ihnen die besten Dienstleistungen im Internet: Jobsuche, Gesundheit, Erotik, Börse, Wetter, Auto, Homebanking und jede Menge Shareware!

...und alles ohne planloses Klicken

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Mit CD-ROM Nr. 1/98 • Jan./Feb. ISSN 1434-7814 05 138.- - sfr 17,- DM 16,90

Shareware Über 200 Programme auf CD *Light*

Der Mega-Hammer:

10 Vollversionen!

30-Tage-Vollversionen:

- Norton Crashguard 2.01 • Norton AntiVirus 4.0 • Norton Utilities 2.0
- ACT! 3.0
- PcAnywhere 8.0
- WinFax Pro 8.0
- Visual Page 1.0

Special 25 neue Internet-Tools

Newsgruppen-Stöbern • E-Mail-Komfort • HTML-Authoring • FTP-Download • GIF-Animationen

Außerdem auf der CD:

- AFS-Office: Shareware-Office-Paket
- Deformer: Kai's Power GDD-XL
- Aktuelle Virens Scanner und Shareware-Sampler
- Kuriose Shareware satt
- Multimedia- und Grafik-Neuerscheinungen
- Neue Bildschirmsschoner

**10 Vollversionen
200 Shareware-
Programme mit
25 Internet-Tools**

**Für nur
16,90 DM**



Stützpunkt in Ausbaustufe 2

Die eben eingetroffenen frischen Einheiten vernichten die Angreifer oder schlagen sie in die Flucht. Anschließend eskortieren sie den Bautruck Richtung Westen.

Am Rand des Erzfelds entfaltet sich das Baufahrzeug und beginnt sogleich mit der Herstellung eines Kraftwerks und einer Erzanlage. Es folgen Waffenfabrik, Radar, Verteidigungsanlagen (Teslaspulen, Flugabwehr), Cyborgfabrik, Flugzeuglandeplätze und eine Werft.

Die Waffenfabrik sollte den Schwerpunkt auf die Herstellung von schweren Panzern und V2-Raketenwerfern legen, da die feindlichen Einheiten sowohl häufig als auch aus der Luft angreifen. Zwei bis drei U-Boote umrunden die Insel und zerstören die Schiffe des Feindes. Anschließend versenken sie noch seine Werft.

Jetzt heißt es aufpassen: Gegnerische Supercyborgs greifen von zwei Seiten an. Der Cyborg mit Raketenwerfer kann ein ganzes Gebäude mit einem einzigen Schuß zerstören! Die beiden lassen sich am besten von den Erntemaschinen überrollen oder von Teslaspulen rösten.

Ist die eigene Armee stark genug für einen Gegenschlag, rückt sie mit mindestens sechs Panzern und drei Teslapanzern in Richtung Osten zu den feindlichen Verteidigungsanlagen vor. Die Schattengeneratoren sind das nächste Ziel der Roten Armee. Nachdem auch sie außer Betrieb sind, können YAK-Angriffsflugzeuge den

Rest der Basis aufmischen. Es ist von Vorteil, die gegnerische Kommandobasis nicht zu zerstören, sondern von einem Invasor übernehmen zu lassen.

Zum Flugstützpunkt führt der Weg über die Landbrücke zu einer Halbinsel. Alles ist zu vernichten. Zu guter Letzt muß noch die Radarstation im Süden der Karte (auf einer Anhöhe gelegen) daran galuben, hier geht man am besten mit Raketenwerfern und Teslapanzern vor. Die Mission ist daraufhin beendet.

8. Mission

Die Einheiten warten ab, bis alle Fahrzeug-eingetroffen sind. Dann ist ein Hauptgebäude direkt an der Seeseite fällig. Die Alliierten greifen von Norden her an, also stationiert der Kommandant die Einheiten über der Basis. Diese rüstet man nun mit allem aus, was so gebraucht wird: Kraftwerk, Erzanlage, Kraftfahrzeugfabrik, Cyborgfabrik usw.



Basis mit Werkstatt

Unterdessen stellt die Aufklärung fest, daß der Gegner über Marineeinheiten verfügt. So läßt der Kommandant als Verteidigungsmaßnahme eine U-Boot-Werft inklusive vier bis fünf U-Booten mit und ohne Raketen bauen.

Die alliierten Streitkräfte schicken zweimal einen Sprengwagen in Richtung der eigenen Basis. Jeder Wagen muß bereits im Vorfeld abgefangen werden!

Spätestens jetzt muß eine Werkstatt her, um angekratzte Einheiten - auch Helikopter - reparieren zu können. Anschließend sind mindestens zehn Mammutpanzer zu bauen und auf Landungsboote zu verfrachten. Mit diesen ist das der Basis gegenüberliegende Ufer anzulaufen, wo man alle feindlichen Einheiten und Gebäude zerstört. Höchstwahrscheinlich dreht die Eliteeinheit Volkov durch. Er ist in diesem Fall sofort zu eliminieren.

Die Rote Armee stellt jetzt drei Landungsboote mit Mammutpanzern zusammen, läßt sie aber noch im Hafen. Es wird eine weitere alliierte Basis ganz im Norden der Karte sichtbar. Leider können die Truppen hier noch nicht mit den Panzern an Land gehen, da die Basis von Zerstörern umgeben ist. Die feindlichen Schiffe werden daher von U-Booten vernichtet. Hiernach ist es an der Zeit, die Landungsboote vor die Küste der rechten Basis im Norden zu bringen.



Spielzeuggläden auf einem Stützpunkt?

Die Mammutpanzer läßt man auf die gegnerischen Einheiten und Gebäude los. Besonders die zivil aussehenden Bauwerke haben es in sich: Sie bergen massenhaft Credits.

Nach getaner Arbeit ziehen die übriggebliebenen Einheiten auf die Landungsboote und setzen sie auf der Insel westlich der letzten Position ab. Wenn erst die Flugabwehrstellungen zerstört sind, können die Helikopter beim Rest der Basis helfen.

Jetzt baut die Fahrzeugfabrik wieder neue Mammutpanzer. Die Rote Armee läßt sie auf die letzte alliierte Bastion los, die sich auf der Karte ganz rechts oben befindet. Auch hier helfen die Helikopter, nachdem die raketenwerfenden Fußtruppen ausgeschaltet wurden. Wenn auch die letzte Einheit vernichtet ist, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen.

9. Mission

Die Einheiten folgen dem Weg Richtung Stadt. Es stellt sich heraus, daß die amoklaufenden Spezialagenten über Superraketen und Atomwaffen verfügen.



Atomangriff auf unsere Panzer!

Die übriggebliebenen Einheiten rücken Richtung Nordost vor, um sich der Verstärkung anzuschließen. Die neuen Truppenteile attackieren die in diesem Sektor auftauchenden feindlichen Panzer. Daraufhin erscheint ein Baufahrzeug, das man am besten sofort im Schutz der Felsen aufklappt.

Der Bauhof stellt Kraftwerke, Erzanlage, Radar, Waffenfabrik, Flugabwehrstellungen, Teslaspulen und ein Technologiezentrum her.

Etwa nach 25 Minuten Spielzeit greifen Raketenwerfer und Artillerie die Basis von Süden her an. Daher sind unterhalb der Basis einige Panzer zu stationieren.

Es sollte nun die Meldung eingehen, daß „Stalins Leibgarde“ im Anmarsch sei und alle Feinde vernichten wolle. Zuerst schaffen diese Einheiten, mehrheitlich

Mammutpanzer, verrückte Superspione aus dem Weg, aber dann wenden sie sich gegen die eigene Armee und sind deshalb ebenfalls zu vernichten. Sämtliche Mammutpanzer greifen von Norden, von den Erntefeldern her an. Die hoffentlich vorhandenen Verteidigungsanlagen und Mammutpanzer dürften mit den bereits in vorangegangenen Kämpfen beschädigten Angreifern gut zurechtkommen.

Nach der Zerlegung der letzten angreifenden Einheit ist auch diese Mission überstanden!



Gefecht im Stützpunkt



Diese Basis ist reif fürs Schrottrecycling

Das neue Erotik-CD-Magazin für digitale Erotik und Lifestyle



Auf der CD:

Über 310 Aktfotos mit Viewer
2 Sexvideos • 36 erotische Windows-Tapeten
Spiele-Vollversionen:
Dice a Woman 3 Light & Sexy Slots 2 Light
 Erotische Faxcartoons: FaxFun 3 Light
 50 x Shareware

Im Heft:

Stars nackt im Internet
Haus bauen: Der schnellste Weg zum Ruin
Internet: Exhibitionisten & Amateure
Weine: Alles über edle Tropfen
Reiseführer: Mauritius & Hawaii

Am 9. 1. im Handel!

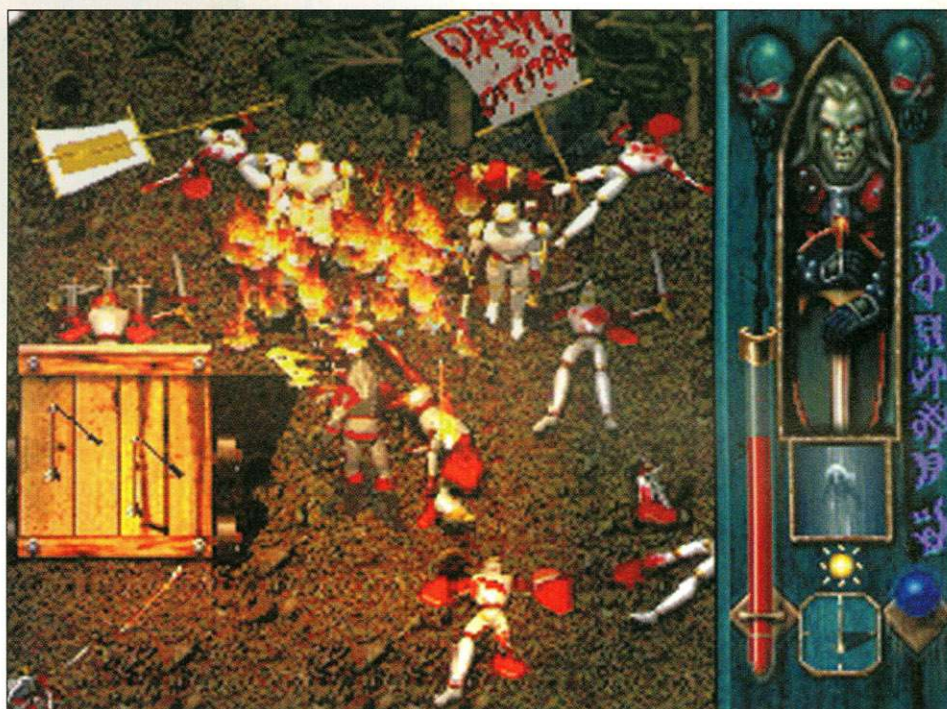
INDIZIERT!

Wann die Bundesprüfstelle Spiele kassiert



Es gibt Spiele, bei denen allein schon der Name zahllose Freaks in Verzückung versetzt. In ihnen wird geballert und geboxt, geprügelt und gemordet, daß es eine wahre Freude ist. Um dem brutalen Treiben Einhalt zu gebieten, tritt dann oft die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Plan und indiziert die bluthaltigen Teile – und nicht nur sie. Rund 350 Titel aus den Bereichen Gewalt, Porno und Rassismus hat es bisher getroffen

Eigentlich wurde die BPjS, so das Kürzel für die Bonner Institution eingerichtet, um Kinder und Jugendliche vor verderblichen Druckwerken zu schützen. Inzwischen nehmen die Prüfer auch Videos, CDs und natürlich Computer- und Konsolenspiele unter die Lupe. Grundlage ist das „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften“ (GjS). Danach können Programme indiziert werden, wenn sie „geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu



Ganz schön blutig, doch für Fans ein Fest...

gefährden“ (GjS, §1, Abs. 1). Unter „gefährdend“ fallen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Inhalte. Tauchen also in einem Spiel blutrünstige Metzelszenen auf, kann es ein Fall für die BPjS sein.

Ist ein „verdächtiges“ Spiel gemeldet, muß es die BPjS begutachten.

Was hier nach einem Traumjob klingen mag, erweist sich in der Realität aber als weniger spannend. Scheint die Sache klar bzw. das Spiel besonders brutal, berät ein dreiköpfiges

Ein Fall für die Prüfer?

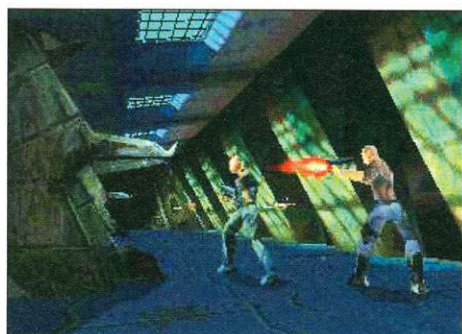
Kann. Denn vor ein Indizierungsverfahren hat der Gesetzgeber die Jugendämter, die Landesjugendbehörden bzw. das Bundesministerium für Frauen und Jugend gesetzt. Erst auf deren Antrag darf die BPjS aktiv werden. Diese Stellen wiederum – antragsberechtigt sind übrigens über 900 bundesweit – werden von besorgten Eltern und Pädagogen alarmiert, die auf den PC-Monitoren im Kinderzimmer erschreckende Bilder erspäht haben oder sonstwie auf die Spur der Brutalo-Spiele geraten sind.



Kaum ein Fall für die Jugendschützer

Gremium aus Fachleuten, in anderen Fällen tritt ein 12er-Gremium zusammen. Eine Indizierung wird dann im Bundesanzeiger bekanntgegeben.

Und damit wäre dann der Stein des Anstoßes gewissermaßen unterm Ladentisch verschwunden, denn von da an darf dieses Spiel Kindern und Jugendlichen nicht mehr zugänglich gemacht werden. Eine Indizierung ist allerdings kein Verbot. Das bedeutet, daß Erwachsene den Titel sehr wohl noch beziehen dürfen. Und das bedeutet ebenfalls, daß Eltern sich nicht strafbar machen, wenn sie ihren Sprößlingen erlauben, sich beispielsweise dann und wann durch diverse blutige Dungeons zu ballern. Das elterliche Recht hat hier immerhin Vorrang. Mißbrauchen sie dieses Recht allerdings, d.h. nehmen solche Ballerorgien überhand, kann durchaus schon mal das Jugendamt eingreifen – so es denn davon erfährt.



Ist eher strategisches Geschick gefordert...

Indizierung ist nicht gleich Verbot

Den BPjS-Prüfern selbst ist ihre Arbeit vor einigen Monaten erheblich erleichtert worden. Bisher mußten sie selber in Erfahrung bringen, auf welchen weiteren Spielesystemen (PC, Playstation etc.) ein bereits indizierter Titel angeboten wurde. Für jedes System war nämlich ein eigenes Indizierungsverfahren erforderlich. Die Suche war sehr zeitaufwendig, wenn nicht gar vergebens. Denn war beim Stöbern in den Fachzeitschriften einmal ein Händler gefunden, der eine weitere Fassung eines indizierten Titels im Angebot hatte, lieferte der dieses Spiel nicht unbedingt an die BPjS aus.

Die Prüfer wiederum dürfen nicht „undercover“, also etwa über eine Deckadresse agieren. Man war also letztendlich darauf angewiesen, mit verschiedenen Händlern zusammenzuarbeiten.

Nach der Änderung des GjS-Paragraphen 18 brauchen die Prüfer nun nicht mehr jede einzelne Version eines Spiels für die verschiedenen Betriebssysteme in Augenschein zu nehmen, sondern können die Namensvettern ebenfalls gleich mit auf den

Index setzen. Der Hersteller eines solchen Spiels kann jedoch, falls er die Indizierung nicht für rechtmäßig hält, bei der BPjS eine Überprüfung der Einstufung beantragen.

Ein harter Brocken: das Internet

Ein harter Brocken für die Prüfer ist in letzter Zeit das Internet geworden. Damit haben auch Jugendliche unter 18 Jahren die Möglichkeit, per E-Mail oder Download an indizierte Titel zu gelangen. Hier einzugreifen, ist nahezu unmöglich.

Sowieso ist unbestritten, daß die BPjS nicht wirklich verhindern kann, daß Jugendliche an „verbotene“ Spiele gelangen. Unter Freunden, über Zeitschriften und nicht zuletzt über das World Wide Web gibt es zahllose Wege, zu bekommen, was man haben möchte. Vor allem aber erhöht der Reiz des Verbotenen die Attraktivität der Titel.



...darf ruhig auch geballert werden

Was eignet sich für wen?

Damit der Kunde beim Kauf von Spielen einschätzen kann, was für welche Altersgruppe geeignet ist, vergibt seit drei Jahren die USK Prüfsiegel; ähnlich der FSK, die Alterseinstufungen bei Kinofilmen vergibt. USK steht für „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“. 90 Prozent der Produzenten, die in Deutschland Titel auf den Markt bringen, arbeiten mit dieser Berliner Institution zusammen und lassen ihre Produkte einstufen.



Auch hier geht's rund

Die fünf Prüfsiegel der USK



Ohne Altersbeschränkung:

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich, aber nicht zwangsläufig auch schon für Vorschulkids geeignet. Beispieltitel: „Boggle“ von Hasbro oder „F1 Pole Position“ von Ubi Soft.



Ab 6 Jahren:

Diese Titel kommen in der Regel ohne Gewalt aus, enthalten aber entweder unheimliche Szenen, haben eine zu komplexe Handlung oder erfordern Lesekenntnisse. Beispieltitel: „Atomic Bomberman“ von Acclaim oder „Little Big Adventure 2“ von Electronic Arts.



Ab 12 Jahren:

Hierunter fallen viele Adventure- oder Fantasytitel. Zwar kommt durchaus Gewalt ins Spiel, aber es fließt kein Blut. Auch schießen Menschen nicht auf Menschen, die Gegner sind zumeist außerirdische Flugobjekte, Dämonen oder grafische Symbole. Beispieltitel: „Warlords III: Reign of Heroes“ von MicroProse oder „Betrayal in Antara“ von Sierra.



Ab 16 Jahren:

Dieser Altersgruppe wird zugetraut, Spiel und eigenes Handeln voneinander trennen zu können. So erhalten auch Kriegsspiele in Abenteuerfilmanier dieses Siegel. Beispieltitel: „Oddworld – Abe's Odyssey“ von GT Interactive oder „Conquest Earth – Das Manifest“ von Eidos.



Nicht geeignet unter 18 Jahren:

Das rote Siegel bekommen jene Titel, die Horror und Gewalt an realistischen Figuren und in realitätsnahen Szenen zeigen. Beispieltitel: „Crusader – No Remorse“ von Electronic Arts oder „Chess Wars“ von CDV.

Weitere Informationen:

Wer sich für das Thema Jugendschutz und Software interessiert, findet im Internet bei der USK (<http://www.usk.de>) sowie beim Verband Deutscher Unterhaltungssoftware (<http://www.vud.de>) weitere Informationen.



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!

Jedi Knight

Wenn man sich zwar wie Darth Vader fühlt, aber leider nicht so kämpfen kann, helfen die folgenden Cheats eventuell weiter:

Das Kommando muß exakt so eingegeben werden, wie es in der Liste steht, nachdem man die Taste „t“ und TAB gedrückt hat. 0/1 bedeutet, das man die Funktion wieder abschalten kann. Beispiel: jedi wannabe 1 schaltet den God-Mode ein, jedi wannabe 0 schaltet ihn wieder aus.

Command: jedi wannabe 1
invul is now ON



Ist man unverwundbar, fallen manche Kämpfe leichter

Cheat	Effekt
jedi wannabe 0/1	God-Modus aus/ein
eriamjh 0/1	Flugmodus ein/aus:
red5	Alle Waffen
wamprat	Alle Gegenstände
deeznuts	Level überspringen
bactame	Volle Lebensenergie
whiteflag 0/1	KI an/aus
slowmo 0/1	Slow Motion aus/ein
thereisnotry	Level beenden
imayoda	Light Jedi Master
sithlord	Dark Jedi Master
5858lvr	Ganze Karte
yodajammies	Volles Mana, volle Kraft
pinotnoir x	Level Warp, x gibt den Level an (1-21)
raccoonking	Volle „Kraft“

TIPS & TRICKS



..und andere gute Gaben

Age of Empires

Das Echtzeiteroberungsspektakel von Microsoft ist im Moment der absolute Reißer auf dem Markt, stellt es doch den vielen SF-Titeln solide Geschichte entgegen, grafisch toll verpackt und mit einem Touch „Civilization“ angereichert. Da dürfen ein paar Cheats nicht fehlen. Sie werden in das „Chat“-Fenster eingegeben (ENTER drücken und dann den Code eingeben):

Cheat	Effekt
COINAGE	1.000 Goldstücke zusätzlich
DIEDIEDIE	Das Aus für alle Teilnehmer
FLYING DUTCHMAN	Alle „Juggernaut“-Schiffe werden in „Fliegende Holländer“ verwandelt
GAIA	Kontrolle über Tiere
HARI KIRI	Selbstmord
MEDUSA	Villagers werden zu „Black Riders“, wenn sie durch eine gegnerische Nahkampf-Einheit sterben. Der „Black Rider“ wird nach dem Ableben zu einem schweren Katapult
NO FOG	Fog of War deaktiviert
PEPPERONI PIZZA	1.000 Einheiten Nahrung zusätzlich
PHOTON MAN	Eine Einheit mit Lasergewehr erscheint
QUARRY	1.000 Einheiten Stein zusätzlich
RESIGN	Spieler gibt auf
REVEAL MAP	Ganze Karte wird offenbart
WOODSTOCK	1.000 Stück Holz zusätzlich

MDK

Die Cheats für MDK werden im Hilfe-Bildschirm eingegeben, der mit F1 zu erreichen ist. Nachdem die folgenden Codes eingegeben wurden, gelangt man mit ESC oder ENTER wieder zum Spiel zurück.

Cheat	Effekt
HEALME	Volle Gesundheit
HOKUKURTISFUN	Köder
ILIKETOLOB	Mörser
INEEDABIGGUN	Die Big-Gun!
KILL	Selbstmord
NASTYSHOTTHANKS	Homing Sniper-Granate
TORNADOAWAY	Wirbelsturm

Seven Kingdoms

Kleine Hilfestellung genehm? Im Spiel einfach die etwas komplizierte Tastenfolge !!!@## eingeben, und schon ist der Cheatmodus aktiviert. Folgende Tasten rufen nun folgende Schummeleien auf den Plan:

C	mehr Geld
F	mehr Essen
T	alle Erfindungen, alle Power Scrolls
M	deckt die ganze Karte auf
Y	(vorher eine Stadt wählen) - erhöht die Bevölkerungszahl
G	(vorher einen Tempel wählen) erhöht die Praypoints

1 Ore Carrier	17 Mortar Unit
2 Ore Truck	18 Priest
3 Crusader	19 Medic
4 Oppressor	20 Slaven Rider
5 Crucifier	34 Inquisitor AC
6 APC	35 Revelator AC
7 Faith Hammer	37 Nova AC
8 Annihilator	39 Redeemer AC
9 Purifier	

Birthright

Constructor

The screenshot displays a top-down view of a game world. On the left, a large, irregularly shaped blue lake borders a snowy mountain range. A small settlement with several buildings and a windmill is situated on a patch of brown, hilly ground in the center. To the right of the settlement, a small red and white striped lighthouse stands on a rocky outcrop. The right side of the screen is occupied by a complex user interface (UI) panel. This panel includes a top section with a black background and a green and red icon. Below this is a grid of icons representing various resources and buildings, such as a horse, a castle, a ship, a mine, a mill, and a church. At the bottom of the UI panel, there are two small portraits of characters, one labeled '20' and the other '21'.

Dungeon Keeper

Dark Colony

Heroes of Might & Magic 2

Heiße Scheibe!

Die CD-ROM von HOT CDs enthält über **750 heiße Erotik-Fotos** – das steigert die Herzfrequenz Ihres Rechners!



Neu:
Erotik-
Video
auf der
CD!

Jetzt im
Handel
für nur
DM 12,90!

Mit Erotik-CD für PC, Mac und AMIGA

Nr. 1/1998
Dez. '97/Jan. '98
DM 12,90
16.50 inkl. 325 Dtlr. - 1400 Ptas.
100.05 - 19.20 sfr. - 16.90 Lit.

HOT CDs

Mehr Fun am PC!

Das Computermagazin für digitale Erotik

NEU! Jetzt mit **Erotik-Video!**

Auf der CD:

750 heiße Fotos plus Video

Gratis:
Erotik-Screensaver
CyberGirls Galore
+ Vollversion
NSH Cards 3.0+ Lite
60x topaktuelle Shareware

Jetzt updaten! Neue Version
Paint Shop Pro 32/4.14

HOT CDs
Erotik-CD für PC, Mac & AMIGA
Ausgabe 1/98

Vollversion:
Kartenspiel
NSH Cards 3.0
Light

Erotik-Schoner:
Cyber Girls Galore

750 Fotos
60 top-aktuelle
Shareware
für Win 3.1/95

Alle Rechte vorbehalten.
© Publish Verlag GmbH
76571 Gaggenau

COMPACT
disc
DATA STORAGE

2. Jahrgang
ISSN 1434-7784

4 594150 512909

HEROES2W.EXE /NWC. In einem so gestarteten Spiel sind praktisch alle Dinge möglich: extra Zaubersprüche, extra Kreaturen, zusätzliche Bewegungspunkte und Fähigkeiten. Hat sich ein Held ein schlechtes Artefakt eingefangen? Da gibt es nur eine Möglichkeit, es wieder loszuwerden: Man besorgt sich einen schwachen Helden, sofern noch keiner vorhanden ist, drückt diesem das unnütze Ding in die Hand und jagt ihn anschließend in einen aussichtslosen Kampf mit einem gegnerischen Helden. Das ist vielleicht nicht fair dem eigenen Helden gegenüber, aber so bekommt der Gegner das nachteilige Artefakt.

NHL 98

Falls das Schlittern über das Eis und das Herumschlagen mit gefährlichen Holzstöcken zu langweilig wird oder einfach nicht den gewünschten Erfolg bringt, bringen Codes ein wenig Abwechslung.

Die folgenden Codes sind während des Spiels einzugeben:

MANTIS	Die Spieler bekommen längere Hälse, Arme und Beine
NHLKIDS	Die Spieler werden zu Kindern
HOMEGOAL	Tor für die Heimmannschaft
AWAYGOAL	Tor für das Auswärtsteam
PENALTY	Bewirkt einen Penalty
INJURY	Bewirkt ein Foul
ZAMBO	Bringt den Zamboni aufs Eis
VICTORY	Ein bißchen Feuerwerk
FLASH	Kamerablitz
SPOTS	Die Spotlights werden eingeschaltet
CHECK	Jeder Spieler verpaßt dem Kontrahenten automatisch einen Bodycheck, wenn es zum Kontakt kommt
GRAB	In diesem Fall greifen die Spieler automatisch zum Schläger des Kontrahenten, wenn sie nah genug dran sind

Diese Codes werden eingegeben, wenn das Credits-Menü markiert aufleuchtet:

STANLE	Das Video zum Ende einer Saison wird abgespielt
EAEAO	Man startet mit dem „EA Blades“-Team

Shadows of the Empire

Wenn man als Spielernamen *Jabba eingibt (* steht für ein Leerzeichen, das J muß groß geschrieben sein) und als Dash im Schwierigkeitslevel Jedi spielt, erhalten alle Waffen ein Power-Up.

Take No Prisoners

Da, wo die Action ist, braucht man auch viel Munition: Dafür schalte man in den Konsolenmodus und gebe IMPULSE 911 ein, was sofort für unbegrenzte Munition für alle vorhandenen Waffen sorgt. Alle vorhandenen Gegenstände erhalten die volle Prozentzahl, mit Ausnahme des MedKits. Auch der Strahlungsschild (rad shield) profitiert leider nicht davon, aber immerhin!

Gibt man, ebenfalls im Konsolenmodus, BIGCHEATER ein, befindet man sich flugs im Gottmodus. Die Eingabe von FLY verleiht dagegen Flügel, und NOCLIP schalten den Clipping Mode aus, so daß der Held sogar durch Wände gehen kann. Na denn...

Total Annihilation

Echtzeitgeballer ist nicht immer einfach, da kann schon mal eine Schlacht in die Hose gehen. Aber keine Bange, es geht vielleicht dennoch weiter. Dank eines kleinen Fehlers kann man trotz einer Niederlage im Feldzugmenü die nächste Schlacht auswählen.

Mit voller Absicht integriert sind dagegen die folgenden Codes, die in die Nachrichtenzeile (mit ENTER aktivieren) eingegeben werden

+ATM	erhöht Metallvorrat und Energie um jeweils 1.000 Einheiten
+Radar	100% Radarabdeckung
+DoubleShot	Der von den Waffen angerichtete Schaden verdoppelt sich
+ContourX (X = 1 bis 5)	Legt ein Konturgitter auf die Landschaft. Das X wird gegen einen Zahlenwert von 1 bis 5 ausgetauscht
+Dither	Ändert die graue Sichtgrenzlinie zu einem halbdurchsichtigen Dithering-Bereich („Nebeleffekt“)
+NowlSee	Zeigt die ganze Karte, schaltet Sichtbegrenzung ab
+sing	Die Roboter stimmen ein Liedchen an

Turok

Weigern sich die Saurier, auszusterben? Die folgenden Codes helfen Turok ein bißchen auf die Sprünge:

DDDNSTBR	Unsichtbarkeit
NDNLP	Geistmodus
THMSCLS	Alle Waffen
LNJHNSN	Unbegrenzte Munition
RBCHN	Ballonköpfe
GNTRTMT	Ganze Karte
JSNCRPNT	Winzige Feinde
MTTSTBBNGTNB	Sprung aus Level 1
DRNSTBBNGTN	Sprung aus Level 2
MKJNK	Sprung aus Level 3
PTNDNCN	Sprung aus Level 4
NNTND	Sprung aus Level 5
TRMNN	Sprung aus Level 6
JMDNN	Sprung aus Level 7
MRGRTTR	Sprung aus Level 8
SHNTRRT	Galerie
THRTMBB	Credits
JFFSPNGDNBRG	Unendlich Leben
DNLDDCK	„Quack Modus“
NGLCKCK	Alle Schlüssel
JHNTHMS	Sprung zu Longhunter
STPHNBRML	Sprung zu Mantis

GRGMLCHCK Sprung zu Trex
RNTRC Sprung zu Campaigner
BKSTRD Flugmodus
FHGTBC Zeigt Gegner an.
JHNCK „Disco Modus“

Star Fleet Academy

- Folgendes Vorgehen erlaubt das Nachladen der Photonen in Mission 7:
Nach dem ersten Kampf ****TIBERIUS eingeben (evtl. zweimal versuchen), dann im Transporter-Bereich der Sternbasis i drücken. Das sollte die Photonen nachladen.
- In Omega 12-300 den Chaet \$PUNISH eingeben, um extra Photonen-Power zu erhalten.
- Um die Romulaner in der Nähe von Raven (Endspiel) zu töten, muß nur MERCURY eingegeben werden.
- Die Sherak in Smugglers Den tötet man durch Eingabe von \$->ME!
- Eine Extra-System findet man in Common Ground, wenn man von Tasocles nach Thaxius warpt.
- In „Balance of Terror“ KNAT ATTACK im Starbase-System eingeben, um einen Extra-Kampf zu bekommen.

Need for Speed 2 -

Special Edition

Sind die andern immer einen Tick schneller? Folgende Cheats sind für die Special Edition bekannt:

Cheat	Effekt
tombstone	Bonus-Wagen
bomber	Bonus Wagen
rushhour	?
slip	Zeitlupe
fzr2000	Super-Bonus-Wagen
pioneer	Pionier-Modus, sehr schnell
hollywood	Geheime Strecke

War Wind

Wer immer noch damit beschäftigt ist, die Völker von Javaun zum Erfolg zu führen, ist für folgende Hilfen sicher dankbar:

Cheat	Effekt
!GOLDENBOY	Mehr Geld
!THESUNALSORISES	Alles wird angezeigt
!PUMPAHNRN	Volles Prestige
!THEGREATPUMPKIN	Die Kampagne wird gewonnen
!COMEALYFAITHFUL	Schnellere Rekrutierungen
!ONAMISSIIONFROMGAWD	Schnelleres Bauen



Munition ohne Ende, Gegner am Ende

Lands of Lore 2

Götterdämmerung

Ich bin Luther, Scotias Sohn. Diese meine Geschichte berichtet von fürchterlichen Dienern des Bösen und seltsamen Rätseln. Mein Weg war lang und beschwerlich, doch er zwang mich zu glorreichen Heldentaten. Ich bin nun mächtiger denn je.

Die Höhle des Drarakels

Nach meiner Flucht aus Gladstone fand mich in einer Art Vorhof zu einer Höhle wieder, schutzlos, verfolgt von den Schergen des Bösen. Glücklicherweise konnte ich mich gleich einer Grundausrüstung bemächtigen.



Dieser Wache verdankte ich meine erste Ausrüstung

Ich betrat die Höhle in Richtung Westen und beobachtete einige Wachen auf Rundgang - die letzte von ihnen beförderte ich mit einem kräftigen Schlag ins Jenseits. Als ich mich sodann nach Norden wandte, offenbarte sich zu meiner Linken ein großer Felsen, der einen Weg versperrte. Ich ging also weiter, und dann wurde es mit einem Mal dunkel um mich. Genau läßt sich nicht sagen, was passierte. Entweder erfolgte eine Verwandlung in eine Echse - was es mir ermöglichte, durch den schmalen Spalt im Felsen zu schlüpfen - oder eine Mutation zum Monster. In diesem Fall muß ich den Felsen beiseite geschoben haben.



So schnell kriegt mich keiner!

Es ging weiter nach Norden. Eine Konstruktion aus Balken und Steinquadern brachte ich hinter mir zum Einsturz, um eventuelle Verfolger abzuschütteln.



Heiß wie in der Höhle...

In den Räumlichkeiten zu meiner Rechten fand ich einige Ausrüstungsgegenstände, jedoch keine schweren Rätsel. Ich folgte dem Gang nach links, bis zu einer Gegend mit schwarzen Pfützen. Diese entzündete ich mit einem Blitz. Dem folgenden Raum mit dem Lavasee in der Mitte brauch-

te keine weitere Beachtung geschenkt zu werden. Ich verließ ihn in nördlicher Richtung, überquerte eine Brücke und traf auf Drarakel.

Die Halle des Drarakels

Frieden gebührte dem Skelett (im Raum hinter dem Tor), denn es war friedlich. Generell gilt, sich nur mit Feinden anzulegen, die auch Streit

suchen - oder natürlich mit solchen, denen man wirklich 100%ig überlegen ist.

Eine Berührung der Wand hinter dem Gobelin öffnete einen Geheimgang, welcher in des Drarakels Museum führte. Auf meinem Rundgang bot sich die Möglichkeit, viele Gegenstände einzusammeln, die mir meinen weiteren Leidensweg erleichtern sollten.

Im östlichen Teil des Museums befand sich eine verschlossene Abteilung. Ein Hebel - hinter dem letzten Bild in der Galerie im Norden verborgen - ermöglichte mir den Besuch dieser Sektion. Ich zerstörte die Sanduhr und durchbrach die Wand, um durch ein Loch gleich dahinter zu springen.





Drarakel und Belial - wahrlich kein schöner Anblick

Ich durchlief den folgenden Korridor und traf wieder auf ein Skelett, das nach unserer Begegnung etwas „zerstreut“

aussah. Ich öffnete die Tür und bat den Drachen um einen Ritt zum südlichen Kontinent.

Sicher am Ziel angelangt, erfolgte ein Marsch nach Norden. Ich traf auf einen Hulinen, der einen Dorfeingang bewachte. Shalla



Dem pfliff der Wind im wahrsten Sinne des Wortes durch die Rippen ...

Der Hulinen-Dschungel

und ihre Tochter würden vermißt, so sagte man mir – Grund genug, mir den Zutritt zur Stadt zu verwehren. Also machte ich mich auf die Suche nach Shalla.

Im Südwesten, kurz nach einer Doppelbrücke, traf ich auf Kit'yara. Wir unterhielten uns, und bevor ich mich verabschiedete, überreichte



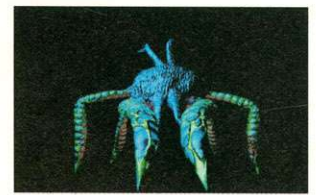
Seltsame Katzen bewohnten den Dschungel

sie mir diverse Gegenstände. Ich ließ ihr Domizil hinter mir und folgte dem ersten Pfad in Richtung Süden. Es erfolgte ein Zusammentreffen mit weiteren Hulinen. Recht verschwigene Burschen, wie sich herausstellte.

Ich schlug mich durch das Gestrüpp. Das pflanzliche Durcheinander wuchs, kaum niedergeschlagen, sofort wieder nach. Ich war gezwungen, mir mit zahlreichen Blitzen einen Weg zu bahnen. Jenseits des Unterholzes entdeckte ich eine Höhle.

Die Höhlen

Die Höhlen entpuppten sich als heiß und instabil. Stück für Stück tastete ich mich voran, bis zu einem Raum, in dem ein Monster mit mehreren „Köpfen“ meiner Schlagkraft alsbald zum Opfer fiel. Weiter westlich offenbarte sich eine Erdspalte. Mit Hilfe meines Bogens brachte ich die Decke darüber zum Einsturz und konnte das Hindernis so überwinden. An der nächsten Weggabelung sagte mir die linke Abzweigung zu. Die Spinne im angrenzenden Raum überlebte unsere Zusammenkunft nicht.



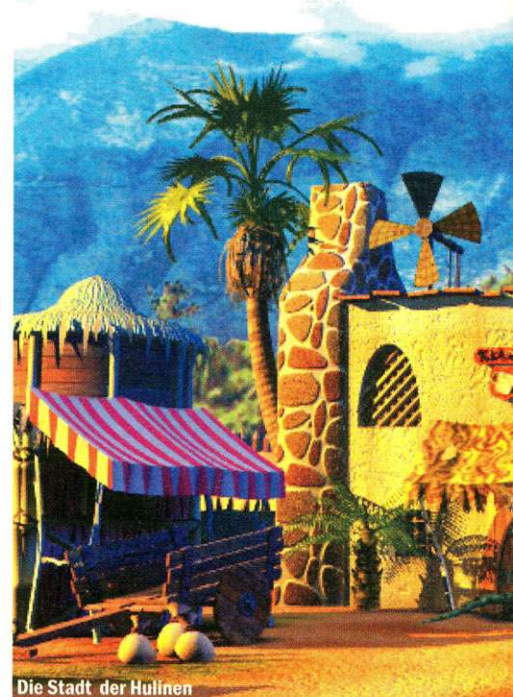
Pfui Spinne!

In einem kleinen Raum im nördlichen Teil der Höhle verbarg sich Shalla, in einer Ecke kauernd. Sie ließ sich davon überzeugen, daß die Spinne beseitigt war, und begab sich heim. Auch ich verließ die Höhlen und kehrte zurück zur Stadt der Hulinen. Man ließ mich sogleich hinein.

Die Stadt der Hulinen

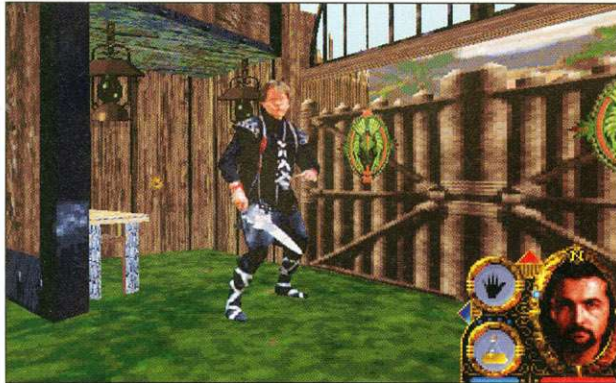
In einer Seitenstraße am Rande der Stadt traf ich auf einen Hulinen, der mir eine Losung verriet: „Ankman“. Ich begab mich dann zu Bacatta, der sich im Süden aufhielt. Man unterhielt sich. Ich versprach schließlich, mich wieder mit ihm zu treffen und verabschiedete mich.

Im westlichen Teil der Stadt machte ich die Bekanntschaft des arroganten und überheblichen Königs, der wenig Interesse an einem Gespräch zeigte. In der Nähe der Königsresidenz fiel mir ein scheinbar verlassenes Haus auf. Meine Losung gewährte mir Einlaß in die Diebesgilde.



Die Stadt der Hulinen

Man beauftragte mich, Kelsrick zu töten. Sodann ging ich in die Wälder, um das Kloster aufzusuchen. Geradewegs gen Süden gelangte ich schließlich über eine Brücke in die Abtei.



Aug' in Aug' mit Kelsrick

In der Bücherei traf ich Dawn. Sie riet mir, Bruder Julian aufzusuchen, der sich ebenfalls in diesen Mauern aufhielt. Ich tat, wie mir befohlen, und konnte bei Julian mit meiner Geschichte über Drarakel auch Eindruck schinden. Er gab mir den Auftrag, ihm eine Wachskopie der Runen in der Höhle, aus welcher Shalla befreit wurde, zu organisieren.



Der Klostergarten

eingelassen, die mich an die Runen vom ersten Stockwerk erinnerten. Ich kramte meinen Zettel heraus und war damit in der Lage, sie in der richtigen Reihenfolge zu drücken (die übrigens links, links, rechts, oben lautete). Daraufhin erhöhte sich die Rampe weiter und ermöglichte mir den Zugang zu einem Raum. Ich löste ein primitives Verschieberätsel, und schon hoben sich zwei Geheimwände – außerdem verschwand der Steinblock, der mir den Weg zum Aufzug versperrte.

Im Stockwerk 7 tappte ich geradewegs in eine Falle: Ich wurde auf eine Schriftrolle aufmerksam. Sobald ich jedoch die entsprechende Räumlichkeit betrat, senkte sich diese, und zwei tödliche Steinkugeln rollten umher. Ich wich aus, so gut es ging, und war zutiefst dankbar, als die Fahrt nach unten ein Ende fand und ich endlich den Raum verlassen konnte.

Die Höhlen 2

Zurück in den Höhlen, orientierte ich mich westlich jener Stelle, an der zuvor die Spinne ihr Ende gefunden hatte. Ich entdeckte vier Zeichen, deren Reihenfolge ich mir notierte. Die Plattform des Lifts (mit der Flöte zu „rufen“) war mit acht Knöpfen versehen, um die verschiedenen Stockwerke der Höhle anzu-steuern. Stockwerk 1 war mein Ausgangspunkt.

Im Stockwerk 2 führte eine Berührung der drei Steinblöcke unter der Decke dazu, daß eine Geheimwand verschwand und eine Heilquelle zum Vorschein kam.

Eine Spinne bewohnte Stockwerk 3. Da im Nest unter anderem zwei Blitzschlagkristalle lagen, mußte sie sterben.

Das Stockwerk 4 offenbarte einen weiteren sprechenden Stein sowie einen Echsentunnel zum sechsten Stockwerk.

Stockwerk 5: Ich berührte die drei Steine zu meiner Linken und öffnete damit eine Geheimwand. Der verborgene Weg führte mich zu einem Ring der Regeneration.

Kaum hatte ich das Stockwerk 6 betreten, senkte sich auch schon ein riesiger Steinblock herab und blockierte meinen Rückweg. Der Weg hinauf führte zu einer Kammer. Rechts waren drei Knöpfe in die Wand

Per „Aufzug“ ins achte Stockwerk. Eine Stelle in unmittelbarer Nähe meines Ankunftsortes sah stark nach Exit aus. Die Ölpfütze davor war allerdings verdächtig. Rechts fand ich eine Öffnung in Form einer Flöte. Ich steckte mein Instrument auch sogleich hinein und wurde mit einer Überbrückung des Öls belohnt. Nach der Überquerung wartete rechts bereits die nächste Falle - rotierende Messer! Anstatt jedoch hindurchzulaufen, beschloß ich, einen Geheimgang zu nutzen, der in Blickrichtung (von der Brücke aus) zu finden war.

Gedacht, getan. Dann nach links gewandt, und am Ende des Ganges angekommen, konnte ich mich gerade noch rechtzeitig umdrehen, um bemerken zu müssen, daß ein Felsball auf mich zurollte. Er schlug nur wenige Schritte vor mir im Boden ein. Mit Hilfe eines Blitzes machte ich nach diesem Schreck ein wenig Licht und sprang in das Halbdunkel des Bodens.

Mit dem Bienenwachs fertigte ich zwei Kopien der auf dem Totem zu findenden Runen an und verließ damit den Höhlenkomplex wieder. Am Eingang traf ich Dawn, der ich einen der Abdrücke überließ.



Dawn entwickelte sich immer mehr zur Leserratte

Im Kloster suchte ich Bruder Julian auf und überließ ihm den verbliebenen Wachsabdruck. Als nächstes stand wieder ein Besuch bei Kit'ara an. Als ich sie wenig später nochmals im Wald traf, überreichte sie mir ein Geschenk für ihren Sohn Daniel, ein Mitglied des Volks der abtrünnigen Hulinen.



Bacatta wartete im Wald auf mich

Ich machte mich auf zu dem Gebiet, das die Wilden bewohnten. Kurz bevor ich den Bane erreichte, traf ich Bacatta, der die Wachen von Gladstone ablenkte und mir so das Überqueren der Brücke erlaubte.



Ein Häscher aus Gladstone

Das aus einem Angriff der Spinnen resultierende Durch-einander gab mir Gelegenheit, in den Dschungel der Wilden zu entkommen.

Der Dschungel der Wilden

Nach meinem Eintritt in den Dschungel traf ich mit einigen „Wilden“ zusammen – unter ihnen Daniel, dem ich das Geschenk überreichte. Als er sein Schwert verlor, nahm ich dieses an mich und machte mich allein auf den Weg.

Ich ging tiefer in den Dschungel hinein, nach Südosten, zum Tempel der Hulinen. Nach einer verwirrenden Begegnung verließ ich das Heiligtum in Richtung Norden, um die Wilden zu besuchen. Beim Dorf präsentierte ich der Wache am Eingang das Schwert Daniels und wurde eingelassen. Es bot sich auch so-gleich die Gelegenheit, die Waffe ihrem Besitzer zurückzu-geben.

Bei meinem Rundgang durch das Dorf schenkte mir die Kräutelhändlerin diverse Gegenstände. Zudem forderte mich ein Guru auf, seinem Stamm beizutreten. Zögernd stimmte ich zu und erhielt den Auftrag, mich zum Dracoiden-Friedhof zu begeben und ein Silberblatt zu besorgen. Ich verließ also das Dorf wieder und fand im Süden einen Krater. Von Pfeiler zu Pfeiler hüpfend gelangte ich hinein.

Die Dracoiden-Ruinen

Auf Sockeln und Steinnadeln befanden sich zahl-reiche Kristalle, die ich mit Blitzen beschöß. Unmittel-bar nachdem ich die Ruinen betreten hatte, führte mich mein Weg nach Westen, wo ich auf eine Zug-brücke stieß. Mich weiterhin west-lich haltend, gelangte ich

nach kurzer Zeit zu dem Turm eines Magiers.

Mit Hilfe der unter Blitzbeschuß gesetzten Kristallkugeln entfernte ich die zahlreichen Barrie-ren – zuerst die nach unten, dann die nach oben. Im ersten Stockwerk befand sich nahe der Treppe ein Kristall, der seiner „Er-



Der Bursche war auch schon mal gesünder...

leuchtung“ harrte. Des weiteren zierte eine Kralle, die sich später noch als wichtig erweisen sollte, ein Podest.

Als ich die nächste Etage betrat, griff eine Kreatur an, die keine Gelegenheit mehr haben sollte, diesen Fehler zu bereuen. Die Armschienen in der Wandnische gingen in meinen Besitz über. Kaum hatte ich diese angelegt, erfolgte der nächste Schreck: eine sprechende Leiche. Sie wußte, daß es mir mit Hilfe meiner jüngsten Beute nun möglich sei, mit den Toten zu sprechen.

Da sich hier keine nützlichen Dinge mehr fanden, verließ ich den Turm wieder. Ich begab mich zurück zu den Höhlen und entdeckte an der nächsten Ecke nach dem Turm einen weiteren Kristall. Eine Tür öffnete sich und gewährte mir Einlaß in einen Raum mit einem großen Spiegel – ich lief hindurch.

Schließlich landete ich in einem Raum mit drei Spiegeln. Einer transportierte mich in den Wald, ein zweiter zurück in die Ruinen und der dritte zum Dracoiden-Friedhof – mein eigentliches Ziel.

Der Dracoiden-Friedhof

Bevor ich den Friedhof betreten konnte, mußte ich das Tor mit dem Schlüsselstein öffnen. Zu meinem Bedauern waren die meisten Gebäude magisch versiegelt. Diese Versiegelungen konnten jedoch umgangen werden, indem man die Gesichter in der Wand mit verschiedenfarbigen Kugeln „fütterte“.

Von besonderer Wichtigkeit war für mich eine unver-schlossene Tür im Norden des Friedhofs: Das letzte Gebäude auf der linken Seite enthielt nämlich eine Glaskugel. Damit stand eine Rückkehr zum Turm an. Ich legte die Kugel dort in die Klaue, woraufhin sich diese weiß verfärbte.

Wieder auf dem Friedhof, suchte ich die Tür, die ich mit meiner weißen Kugel öffnen konnte. Zuerst ging ich dazu nach Westen bis zur Mauer, dann nach Norden, wobei das zweite Gebäude mein Ziel war. Im sonst leeren Raum war

ein Hebel zu finden, mit dem sich im südlichen Nachbarhaus eine Geheimtür öffnen ließ. Auf dem Boden war dort eine weitere Glaskugel zu finden.

Zurück zum Eingang. Ich kippte ein Faß um und ließ es den Berg hinunterrollen, so daß es in einem Haus zerbarst. Ich entfernte mich etwas und zauberte einen Blitzschlag der Spruchstärke 4 auf das Öl. Die nun folgende Explosion riß ein Loch in den Boden, in welches ich sogleich hinabstieg. Nördlich war eine weitere Kugel und ein „Farbgenerator“ zu finden. Ich lud beide Kugeln mit der Farbe Blau und begab mich wieder ans Tageslicht.



Nun kletterte ich auf eine niedrigere Ebene und erklomm eine Treppe in Richtung Südosten. Dort befanden sich zwei Gebäude, die sich mit den blauen Kugeln öffnen ließen. In einem fand sich eine Armbrust, im anderen unterhielt ich mich mit dem Geist eines ehemaligen Dracoiden-Priesters. Er übergab mir eine Urne und beauftragte mich, seinen toten Körper zu finden, diesen zu verbrennen und die Asche in die Urne zu füllen. Als Belohnung für meine Mühen erwartete mich dann ein Silberblatt. Bevor ich allerdings den Auftrag ausführte, stand noch folgende Kleinigkeit an:

Mein Weg führte mich zum gelben Farbgenerator, den ich auch benutzte. Mit der gelben Kugel öffnete ich sodann die entsprechenden Türen und sammelte die ungeladenen Kugeln dahinter ein.

Den Körper des Dracoiden-Priesters fand ich übrigens in den Ruinen. Dort angekommen, suchte ich zuerst den Fluß. In einem Gebäude befand sich eine Statue. Danach ging ich am Ufer entlang und folgte dem Fluß in Richtung Norden, überquerte eine Brücke und erreichte einen großen See, in dessen Nähe sich ein Raum mit einem Körper und einem Altar befand. Ich zog den Körper auf den Altar und brachte zwei Kugeln (gelb und blau) zum Leuchten - schon wurde der Körper eingäschert. Auf dem Rückweg zum Friedhof lud ich im Turm des Magiers eine der Kugeln mit der Farbe Weiß auf.

Nach getaner Arbeit betrat ich den südöstlichen Teil des Friedhofs, wo ich mit Hilfe des Ankhs eine Tür öffnete. In dem Raum befanden sich drei Podeste, die nach eingehender Untersuchung drei Halterungen für Kristallkugeln offenbarten. Nachdem ich meine drei Kugeln richtig eingesetzt und das Ankh abermals benutzt hatte, öffnete sich eine Tür. Dahinter traf ich den Geist eines Dracoiden, mit dem ich mich kurz unterhielt. Danach nahm ich seinen Körper aus dem Sarg heraus und kehrte zu den Ruinen zurück, zur Statue.



Belial in voller Häßlichkeit

Dort legte ich dann den Körper in die Urne, und der Dracoiden beschwor die Statue. Während ich letztere auf ihrem Weg begleitete, nutzte ich meinen magischen Speicherstein, denn ich ahnte bereits das Unheil. Als die Statue den Wurm tötete, stürzte die Decke ein, und Wasser ergoß sich in die Höhlen. Glücklicherweise konnte ich mich jedoch mit Hilfe der schwimmenden Holzgegenstände über Wasser halten - meine Rettung.

Der Dschungel der Wilden II

An der Oberfläche angelangt, traf ich Dawn wieder; sie bekam meine magischen Armschoner und beschenkte mich im Gegenzug mit einem Amulett (und somit einem neuen Zauberspruch) sowie einem weiteren sprechenden Stein. Zurück zum Friedhof, um den Dracoiden-Priester aufzusuchen. Er bedankte sich bei mir und zauberte Silberblätter herbei. Meine Mission war damit erfüllt, und ich konnte zu meinem neuen Guru zurückkehren.

Im wilden Dorf überreichte ich dann stolz das Blatt. Allerdings wurde mir noch eine weitere Aufgabe gestellt, bevor ich endgültig geweiht werden konnte. In einem Zweikampf war ein Gegner aus der Sippe zu besiegen. Da ich einen Nahkampf bevorzugte, konnte ich die Auseinandersetzung bravurös hinter mich bringen. Als Belohnung bekam ich vom Guru einen Trank gegen den Lharkon (welchen ich mit einem Silberblatt kombinierte - ein effektives Anti-Lharkon-Mittel) sowie ein Amulett, das den Echsen-Spruch barg.

Nun suchte ich wieder das Gebäude im Süden des Dschungels auf, westlich des Tempels. Einer der Wilden begrüßte mich und ließ mich eintreten, woraufhin ich einige Gegenstände einsammeln konnte.

Schließlich wandte ich mich gen Osten, zum Fluß. Vom gegenüberliegenden Ufer reichte ein Ast fast bis auf meine Seite, und so sprang ich hinüber. Ich erklomm den Hügel und suchte den Lharkon auf. Mein eigens kreierte Mittelchen kam zum Einsatz, und schon war der Weg in die Klauenberge frei.

Die Klauenberge

Sobald ich die Klauenberge erreicht hatte, traf ich die gute Dawn. Wir unterhielten uns nett, bevor ich meinen Weg fortsetzte. Es ging nach Norden.

Bei einer Brücke über eine Erdspalte waren bei den blubbernden Teerquellen im östlichen Gebäude Armschienen zu finden. Ich überquerte sodann die Brücke, stieg in den Tunnel hinab und erreichte eine Lichtung mit einem See. Rechts fand sich in einer Höhle eine schlafende Polarkatze, die nun keine Gelegenheit mehr bekommen sollte, wieder aufzuwachen.

Ich verwandelte mich in die Eidechse, um in einen Tunnel hinter den Stalagmiten zu kriechen. Darin befand sich ein Stein der Ahnen sowie eine der Kristallkugeln. Letztere brachte ich mit einem der bewährten Blitzschläge zum Leuchten, was wiederum bewirkte, daß sich ein Gebäude aus der Mitte des Sees erhob. Also bin ich von Eisscholle zu Eisscholle gehüpft, um mir das Ganze genauer anzusehen. Als ich nahe genug herangekommen war, bot sich die Möglichkeit, die Breitaxt Blizzard meinem Inventar einzuverleiben.

Danach setzte ich meinen Abstieg in den Eispassagen fort. Es wurde gefährlich. Sobald ich bemerkte, daß sich



der Schnee unter meinen Füßen selbständig machte, rannte ich um mein Leben, immer nahe der Wand zu meiner Rechten.

Nachdem die Lawinengefahr gebannt war, ging ich wieder ein Stück zurück und wandte mich den Höhlen zu. Dort fand sich Kenneths Leiche. Bei einer Durchsuchung derselben fand ich ein Foto seiner Freundin. Ich warf es gegen die Wand und erhielt ein Amulett.

Die Klippen waren mein nächstes Ziel, und ich sprang auf den Weg unter mir. Von dort ging es weiter, bis ich auf Bacatta traf. Dieser erzählte mir, daß Dawn in der Zitadelle gefangen gehalten wurde.

Über der Brücke in der Zitadelle sollte die schwierigste Prüfung meines Abenteuers warten...

Die Zitadelle

Einer der gefährlichsten Orte, an denen ich mich jemals aufgehalten habe. Schnelle aggressive Monster hatten es auf



Was für ein Gestank!

mich abgesehen. Eine intensive Nutzung des Speichersteins war hier lebenswichtig.

Nachdem ich den ersten Raum von Widersachern befreit hatte, berührte ich die Kugel in der Mitte des Raumes. Zwei weitere Kristalle befanden sich im nächsten Raum. Der rechte führte zu einem „Eierraum“; darin wurden getötete Ruloi ersetzt. Ich rottete das komplette Nest aus, indem ich einen Lichtblitz zur Decke schoß. Zudem kam ich in den

Besitz einiger wertvoller Gegenstände (Hellebarde, Armbrust, Schild). Hinten im Raum fand sich dann noch eine Kugel, mit deren Hilfe ich mir meinen weiteren Weg ebnete.

Auf der anderen Seite war ein Korridor, der zu einem Aufzug führte, den man ebenfalls über eine Kristallkugel aktivieren konnte. Der nächste Raum war groß. Es galt hier, allerlei magisch versiertes Ungeheuer auszulöschen.

Nördlich befanden sich zwei weitere Räume. Der rechte führte zu einem Gang, der wiederum in einen Raum mündete. Ich sprang in den Kreis und wurde in ein Gefängnis teleportiert, in dem mehrere Frauen eingesperrt waren. Ich attackierte die Zellentür und bemerkte dabei einen Hebel, der uns weiterhalf. Die Damen flüchteten sogleich (andernfalls leben noch einige der Ruloi).

Östlich der Gefangenen befand sich eine der bekannten Kugeln, diesmal hinter einem Pfeiler versteckt. Eine Berührung brachte sie zum Glühen. Der linke Raum enthielt ebenfalls eine Kugel, wobei eine Berührung hier einen Durchgang in nördlicher Richtung öffnete. Danach öffnete ich eine weitere Tür, und sogleich begannen zwei Statuen auf mich zu schießen. Ich zog mich in nördlicher Richtung zurück.

Nun ging ich wieder zurück in jenen Raum, in dem aus einer Wand Plattformen herausragten. Diese sprang ich hinauf und fand mich auf einer Art Brücke wieder. Den Schüssen hinterherrennend, erreichte ich eine Tür, die dank der so zahlreich aktivierten Kugeln nicht länger verschlossen war.

Kurz gesucht, fand sich der Eingang zum inneren Bereich. Nachdem ich die Tür berührt und eine kurze Kampfsequenz beobachtet hatte, attackierte mich eine gewaltige Spinne – selbstverständlich kein großes Problem. Ich wandte mich im

Raum einem Podest zu und legte mein Schwert Feuersturm darauf, so daß es mit der Magie des Traumsteins erfüllt werden konnte. Danach bemächtigte ich mich dieses Steins und kehrte zum Eingang zurück. Ich befreite schließlich Dawn und begab mich wieder zum Tempel der Hulinen.

Der Tempel der Hulinen

Ich betrat den Tempel mit Hilfe des Traumsteins und fand eine Leiche auf dem Boden. Im nächsten Raum befand sich ein Altar mit zwei Kristallkugeln. Ich stattete jetzt der Kapelle im Osten einen kurzen Besuch ab und besorgte mir hinter dem Altar im Norden eine Alge in der linken und die Farbe in der rechten Kugel, woraufhin sich hinter mir eine Plattform erhob. Auf diese war die Leiche zu zerren. Auf eine Berührung hin schoß dann ein Lichtblitz hervor, und der tote Körper verschwand.

In der Kapelle bekam ich wenig später noch einen grünen Kristall, welcher sich vor einem mit grüner Flüssigkeit gefüllten Pool in einem Stein verbarg.

Es verschlug mich in den nördlichen Teil des Tempels, zu den Schlafräumen und einer Küche. Als die Spinnen die Wand durchbrachen, folgte ich ihnen ins nächste Areal. Der erste Raum bot drei sargähnliche Gebilde sowie eine Flöte in einem von diesen. Ich ging durch den Korridor gegenüber und wandte mich nach links. Hinter einer Ecke erwartete mich ein etwas makaberes Schauspiel. Die Leiche war wieder aufgetaucht, in Kombination mit einem Tisch und einer großen Maschine. Ich drückte den Knopf in der Nähe des Körpers, woraufhin dieser zu Brei wurde und dem Apparat hinten eine Box zu entnehmen war. Diese führte ich in die zweite Maschine ein und konnte dann die Statue entnehmen.

Ich folgte weiter dem Gang und drückte den Knopf. Stufen erschienen nun, die zu einem Schlafraum führten. Ich verwandelte mich in eine Echse und sprang auf das rote Sofa-ähnliche Teil und von dort in einen Echsentunnel, in dem sich ein zu drückender Knopf fand.

Mit der Statue begab ich mich zurück zum Anfang. Es ging weiter nach links. In der Wand befand sich eine leere Nische, in die ich die Statue stellte. Die Nische schloß sich, und aus dem Boden erhob sich ein Podest mitsamt einer zweiten „Kristallscherbe“.

Erneut am Eingang, führte mich mein Weg nach Westen, wobei ich die erste Abzweigung links abbog. In dem Raum befanden sich zwei große Kugeln und Kristallschnitzereien auf dem Boden. Ich legte die Kristalle in die Kugeln, und die Wand öffnete sich. Durch den neuen Ausgang verließ ich den Raum und benutzte den Traumstein mit den dafür vorgesehenen Öffnungen in dem Pfeiler. Ich folgte sofort der sich anbietenden Wendeltreppe.

Im folgenden Raum befanden sich drei Torbögen. Ich durchschritt zuerst jenen zu meiner Linken und fand mich an der Spitze eines großen Labyrinthraumes wieder. Von Plattform zu Plattform springend, war es mir möglich, den Raum zu durchqueren und schließlich in einen weiteren zu gelangen. In diesem führte ein Pfad zu einer Statue in der Mitte. Ich folgte dem Weg und wurde von Feuerbällen beschossen. Schließlich nahm ich mir das Götzenbild sowie die heilenden Schriftrollen und wurde wieder zurück an den Anfang des Raumes teleportiert.



Durch den zweiten Torbogen gelangte ich in einen Raum, dessen Boden zu zwei Seiten wegkippen konnte. Ich tötete die anwesenden Vögel und balancierte anschließend den Raum mit ihren Kadavern so aus, daß es mir ein leichtes war, die vier Knöpfe zu drücken. Es öffnete sich daraufhin die Tür zum nächsten Areal. Ich verließ den Raum durch die Tür, nahm mir allerdings zuvor noch die zweite Statue.

Der letzte Torbogen brachte mich in einen Raum, in welchem drei Pfade zum Rand führten, alle jeweils am Anfang von einer Feuerwand blockiert. Ich durchquerte nacheinander die drei Hindernisse und begab mich jeweils bis zu einem Knopf am Ende des Pfades, welchen ich betätigte. Es senkte sich eine Brücke herab. Ich überquerte diese und kam zu meinem dritten Götzen.

Mit den drei Götzenbildern ging ich um die Torbögen herum und folgte der Passage, die sich hinter dem mittleren befand. Ich erreichte ein Gebiet, dessen Boden schwarz gefärbt war – was mich stark an die Falle in der Höhle erinnerte. Da ich jedoch eine Flötenöffnung entdeckte, hielt sich der Schrecken in Grenzen. Wie erwartet, veränderte sich der Boden wieder, und ich konnte die Falle passieren. Hinter der Wegbiegung warteten auch wieder die rotierenden Messer. Abermals bot sich ein Geheimgang an.

Natürlich rollte zu guter Letzt auch wieder die Steinfalltür auf mich zu, wobei ich dieses Mal fast zerquetscht wurde. Um die Ecke gebogen, entdeckte ich jedoch zwei Knöpfe in der Wand. Ich rannte an ihnen vorbei, drehte mich um und betätigte sie. Dadurch senkte sich der Boden ab, und ich überlebte. Gleichzeitig öffnete sich eine Tür. Ich eilte hindurch, und sie schloß sich auch schon kurz darauf wieder.

Als ich den nächsten Raum betrat, senkten sich drei Behälter von der Decke herab – ich stellte meine Götzenbilder hinein, woraufhin sich eine Treppe zum nächsten Raum formte. In diesem befand sich eine Holzbrücke, die sich etwas absenkte, als ich sie betrat. Wieder erschlug ich zwei Vögel und zerrte ihre Kadaver auf die Brücke, so daß sie mir als Fahrstuhl diente.

Unten befand sich ein weiterer Klon von Belial, den ich umgehend tötete. Ich betrat die Halle im Osten und benutzte den Traumstein. Daraufhin erhob sich die Stadt der Ahnen aus dem Wasser. Ich wurde auch sogleich in diese Stadt gebracht.

Ich gelangte auf eine Art Balkon über der Stadt. Per Aufzug war die Hauptebene erreichbar. Von dort begab ich mich in die Stadt und hielt mich rechts. Als die Straße nach Norden führte, folgte ich ihr. Bei der nächsten Richtungsänderung entdeckte ich eine Öffnung direkt vor mir. Ich schlüpfte hindurch und verließ den Eingangsraum in östlicher Richtung.

Die Stadt der Ahnen

Der folgende Raum bot drei Trinkbrunnen, die ich einfror und danach zerschlug. Attacken mit der Armbrust Valkyrie, der Axt Blizzard oder Eissamen aus dem Klauengebirge führten hier alle zum Ziel, je nach Belieben. Den Block nahe des Eingang zerrte ich zu dem Quadrat auf dem Boden. Danach ging es die Stufen hinunter, um ebenso zu verfahren. Es offenbarte sich sodann eine Geheimwand, die ich sofort passierte. Auf der anderen Seite führten Treppen wieder nach oben, geradewegs auf eine Statue zu, die einen Elfenbeinsplitter hielt. Ich schnappte mir diesen und eilte zurück zu den Stufen, da die Decke sich nun senkte.

Zurück auf die Straße – zuerst nach Westen, dann nach Süden, bis zu einem Seitenraum. Ich öffnete Türen und sah eine Statue hinter einer Schlucht. Bar jeder Vernunft schritt ich über die Felsspalte, und siehe da, es erschienen Steinstufen unter meinen Füßen (Indiana Jones läßt grüßen).

Abermals kehrte ich zur Straße zurück und folgte ihr, bis sie in ein Labyrinth mündete. In diesem Areal gab es drei wichtige Merkmale: Eine sich drehende Steinscheibe, eine glühende weiße und eine glühende rote Kugel.

Ich zerstörte die Steinscheibe mit meiner Waffe. Nun zauberte ich einen zerstörungswütigen Spruch aus der Schamanengruppe auf die weiße Kugel, danach einen Blitz auf die rote. Kurz darauf flog ein Feuerball durch den Raum und traf die Mitte des nördlichen Turms. Durch die Wucht der Explosion wurden sämtliche Türen aufgeprengt.

Ich erreichte die Tür, ging die Treppe hinauf und sah einen beweglichen Block sowie eine Kugel. Letztere entpuppte sich als Transporter, und so schob ich den Block hinein und folgte ihm. Auf der anderen Seite angekommen, schob ich den Block in das dafür vorgesehene quadratische Loch vor mir.

Ich umrundete das Tor und sah ein glühendes Achteck. Auf eine Berührung hin erhob sich ein Teil des Turmes in der Mitte des Zentralgebietes.

Zur Kreuzung in der Stadt zurückgekehrt, wandte ich mich nach Süden. Als ich an der Baustelle der ganz besonderen Art vorbeikam, ging ich nach rechts und schon wenig später nach Norden. Dort verbarg sich ein weiterer Seitenraum. Ich betrat ihn und fand mich in der Nähe eines Energiefeldes wieder – außerdem befanden sich zwei Kugeln an jeder der Seitenwände. Mit Hilfe des Blitzzaubers brachte ich sie alle zum Leuchten, woraufhin sich eine Geheimtür zwischen ihnen öffnete. Ich ging hindurch und sah in dem nun folgenden Raum weitere Kugeln, die nur darauf warteten, mit einem elektrischen Schlag erweckt zu werden. Als auch dies erledigt war, verschwand das Energiefeld aus dem Hauptraum.

Hinter dem nun nicht mehr vorhandenen Energiefeld verbarg sich ein Elfenbeinsplitter. Ich griff danach, und in diesem Moment erloschen alle Lichter. Wasser bedeckte obendrein den Boden und fing an zu steigen. Also rannte ich nach Süden, bis zu einer Mauer. Ich betastete die Wand und aktivierte dadurch einen Mechanismus, der eine Geheimtür öffnete. So ließ sich das Gebäude zur Straße hin verlassen.

Ich ging um den Angelpunkt, bis zur östlichen Seite des südlichen Ausgangs der Zentralstraße. Dort befand sich ein weiterer Raum in Richtung Süden. Ich betrat diesen und fand einen Brunnen mit einem Elfenbeinsplitter. Um ihn zu bekommen, fror ich den Brunnen ein und zerschlug ihn. Dann ging ich den Ring entlang und nahm den westlichen Ausgang.

Ich folgte der Straße gen Süden und kam alsbald an einen weiteren Seitenraum, der sich in östlicher Richtung befand. Hier mußte ich eine Geheimwand berühren, um Zugang zu der versteckten Kammer zu erhalten. Ich durchquerte die neue Öffnung und erreichte einen großen Raum mit einem Silberblatt an einer Seite. Da sich das Blatt zu weit oben befand, konnte ich mich dessen leider noch nicht bemächtigen.

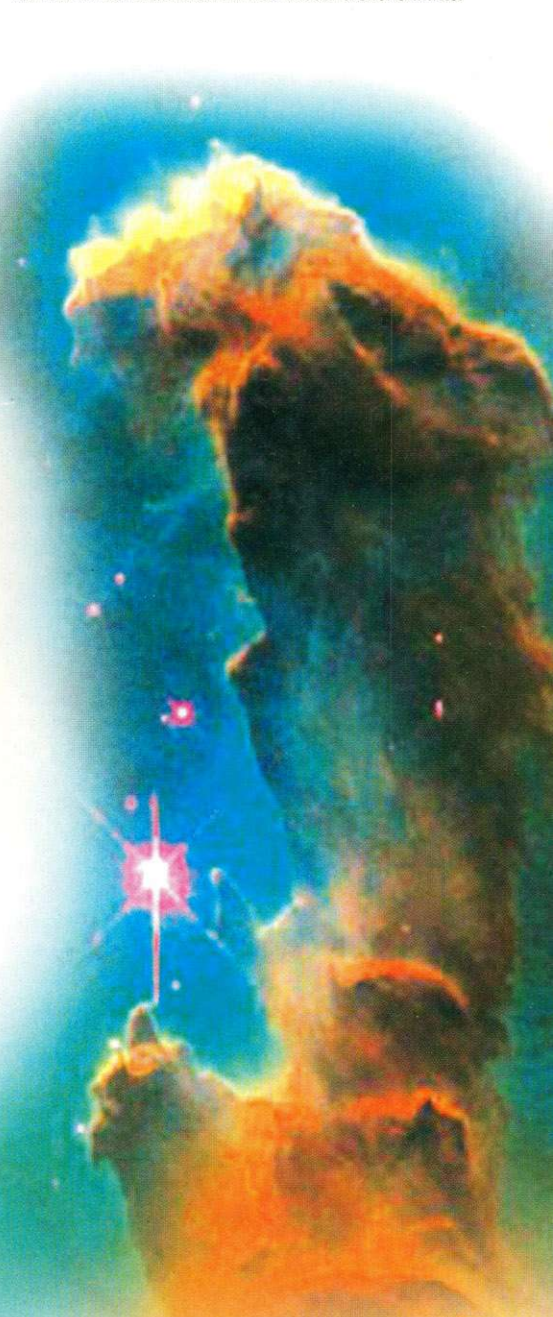
Es ging auf der Straße weiter nach Süden. Am Ende war ein weiterer Raum, der diesmal Behälter für meine Elfenbeinsplitter enthielt. So griff ich denn in mein Inventar und verteilte die Splitter auf die Behälter. Die Folge war, daß die Pyramide in dem Raum einen Feuerball auf den südlichen Turm abschoß.

Ich betrat den Turm und verfuhr so wie bereits bei dem ersten. Danach kehrte ich zur Stadt zurück und entschied, daß der südliche Weg mein weiteres Schicksal bestimmen sollte. Am Ende des Weges befand sich ein Brunnen. Über diesem schwebte eine Wasserkugel. Ich versteckte die Kugel und zerschlug sie. Daraufhin füllte Wasser den Brunnen und lief in den Kanal.

Ich ging zurück nach Norden und nahm die östliche Abzweigung des mittleren Kreises. Wei-

ter südlich im Turmgebiet war eine Tür in der Westmauer. Ich betrat einen Raum mit einem Kanal und sprang über diesen. Ich stieg die Treppe hinauf und nahm die dort zu findenden schwarzen Flechten an mich. Dann kehrte ich zurück und ging durch die gelben Türen. Nachdem alle vier Türen passiert waren, kam ich in einen Raum mit einer Statue von Belial über einer riesigen Ölpfütze mit einer Quelle. Ich schoß einen Blitz auf diese Lokalität. Der nun folgende Feuersturm brach eine weitere Pyramide auf, die wiederum eine Tür zum Turm öffnete. Wieder erhöhte ich diesen.

Ich wandte mich nach Norden und kam an eine Stelle, an der sich zahlreiche glühende Pfeiler anstatt der sonst üblichen Statuenpfeiler befanden. Ich umging sie und fand an der hinteren Seite einen Behälter für Elfenbeinsplitter. Einen legte ich in die Öffnung. Plötzlich schoß ein Lichtstrahl hervor, der zum einen das Museum erreichte und eine Glastür zerbrach, die den rückwärtigen Teil des Museums blockierte. Zum anderen schoß er in das Gebiet mit dem zu hoch hängenden Silberblatt. Hier wurde dadurch der Boden für kurze Zeit angehoben. Ich rannte natürlich zuerst zu ebendieser Stelle. Unmittel-





bar bevor sich der Boden wieder absenkte, wurde ich durch ein kurzes Glockenläuten gewarnt.

Danach ging ich wieder in das Museum, um mich von der Wirkung des Strahls selbst zu überzeugen. Dort legte ich den Tuschestift auf den Schreibtisch, woraufhin sich eine geheime Öffnung in der Wand zeigte. Dahinter verbarg sich eine Tür, die ich mit Hilfe eines Elfenbeinsplitters öffnete. Der Museumsschlüssel war die Belohnung für diese letzte Handlung.

Ich begab mich nach Norden, wo sich der vierte Turm befand. Folgendes war hier zu tun: Ich berührte das Wasser, legte ein Silberblatt in die Pyramide und berührte das Stundenglas. Dadurch wurde die Zeit beschleunigt, und das Silberblatt wuchs zu einem Bäumchen, das alsbald die Pyramide durchbrach. Ich erhöhte sodann den Turm ein letztes Mal.

Jetzt ging ich geradewegs in die Mitte der Stadt und betrat den Turm. Die funkelnde und blitzende Öffnung entpuppte sich beim Hindurchschreiten als Teleporter zum eigentlichen Gebäude. Auf der anderen Seite wartete eine weitere Kopie von Belial auf mich. Sie reagierte aggressiv auf meine Ankunft, und ich mußte sie beseitigen. Ich durchquerte dann den Raum und traf auf ein Kraftfeld, das sich jedoch einfach durchschreiten ließ.

Anschließend kehrte ich wieder zur Stadt zurück, genauer gesagt zum südöstlichen Turm. Bevor sich die Straße nach Süden wandte, fand sich ein weiterer Raum in nördlicher Richtung. Ich betrat ihn und fand Lichtbalken vor, die über den Bildschirm schossen. Ich wich ihnen aus und öffnete dabei die Türen rechts und links von meinem Ausgangspunkt. Hinter jeder Tür war eine

Kugel, die ich mit Hilfe eines Blitzes zum Leuchten brachte. Als alle Kugeln in hellem Glanze erstrahlten, ging ich quer durch den Raum und verließ ihn durch eine letzte Tür. Ich zog einen Vorhang aus dem Weg und enthüllte so einen ausgetrockneten Brunnen. Im nächsten Raum stieß ich auf einen weiteren Brunnen, der von einem Drachenkopf geziert wurde. Ich attackierte den Drachen, so daß sein Blut in den Brunnen floß. Eine Tür öffnete sich. Im Korridor dahinter befand sich ein weiterer Transporter.

Hier im Untergrund wimmelte es nur so von Spinnen. Vor allem die grünen Biester waren zahlreich vertreten - doch da für jede getötete grüne eine garstige braune erschien, ließ ich sie in Ruhe.

Ich rannte durch die Korridore, wobei ich mich grob in Richtung Südwesten orientierte. Irgendwann erreichte ich einen Raum mit einer fleischähnlichen Decke, an der einige Gefäße hingen. In der hinteren Ecke des Raumes war eine Einkerbung in der Wand. Ich zückte mein Schwert und hackte mich durch die Fleischklumpen, die vom Boden bis zur Decke reichten. Durch das so entstandene Loch verließ ich den Raum wieder.

Ich folgte dem linken Gang, bis ich mich erneut durch eine Wand schlagen mußte. Im angrenzenden Raum sah ich einen Tentakel, den ich berührte. Wenig später kam eine Spinne, um den von mir angerichteten Schaden zu reparieren. Als dies geschah, öffnete sich eine Passage zur linken. Ich betrat sie und folgte ihr, wobei ich mich durch weitere Fleischklumpen schlug.

Belials Laboratorium



Bacatta in seiner ganzen Schönheit

Ich traf Bacatta wieder, der mir das „Horn von Belial“ übergab. Dann ging ich den Korridor hinunter und erreichte einen Raum, der in der Mitte blutete. Ich sprang in den Kanal, der vom Pool wegführte, kniete mich nieder und brach mit meiner Waffe die störenden Gitter heraus. Danach verwandelte ich mich in die Echse und rannte durch den Tunnel, stoppte aber vor der grünen Röhre.

Ich verwandelte mich wieder in einen Menschen und nahm mit meiner Fernwaffe die drei auf der anderen Seite des Flusses zu findenden Hebel aufs Korn. Drei Schuß, drei Treffer, und

wenig später versperrte ein Damm die Wasserzufuhr. Ich sprang in den Fluß und schwamm zum anderen Ufer.

Drüben begab ich mich zu den Hebeln, wo ich jeden einzelnen ein weiteres Mal betätigte, um den folgenden Raum ordentlich durchzuspülen. Nach getaner Arbeit sah ich mich ein wenig um und entdeckte hinter einer Ecke eine Tür, hinter der sich grüner Schleim befand. Also setzte ich meinen Weg durch diesen Schleim nach Norden fort. Als ich einen Raum ohne Boden erreichte, senkte ich mit Hilfe des Hebels an der Wand eine Brücke ab, die ich sodann überquerte. Sobald ich das Ende der Korridors erreicht hatte, sprang ich hinunter und wandte mich flußabwärts. Schließlich erreichte ich einen Raum, der nicht von dem Schleim bedeckt war.

Ich ging durch die Tür, den Gang hinunter und dann durch die zweite Tür nach rechts. Hier fand ich vier lichtdurchlässige Schädel in den Ecken des Raumes vor. Ich sprach Beschwörungsszauber auf jeden einzelnen. Daraufhin bewegten sich die Schädel in die Mitte des Raumes. Als der vierte in Position war, erschien ein kleiner Dämon, um den man sich kümmern mußte.

Ich schnappte mir den toten Körper und zertrümmerte ihn über den Gang zu der Tür, die ich zuvor hatte rechts liegen lassen.

Ich zog die Leiche an den Blutbrunnen vorbei und legte ihn auf die silberne Fläche neben





Belial stellt sich endlich zum Kampf



dem Schädel. Dadurch öffnete sich die Mauer hinter dem Totenkopf. Ich sprang durch die neue Öffnung und setzte meinen Weg nach unten fort. Dort traf ich auf Dawn, die mir nahelegte, die Geburtskammer aufzusuchen, um Belial zu töten.

Die Geburtskammer

Als ich dieses Gebiet zum ersten Mal betrat, fand ich vor mir ein ziemlich unförmiges Etwas. Ich transferierte meine Energie auf den Blob, und plötzlich formte sich daraus Belial. Nach einer kurzen Unterhaltung verschwand er und ließ ein paar Dämonen zurück, die aber nicht lange lebten. Ich plünderte die Kadaver und verfolgte Belial.

Im nächsten Raum sah ich sie dann auch schon wieder. Allerdings auch einen bernsteinfarbenen Fluß, auf dem blaue Lichter tanzten. Ich zerstörte die blauen Generatoren an der Decke und verursachte damit eine Lücke in den Lichtern. An dieser Stelle schlüpfte ich hindurch.

In dem folgenden Raum befanden sich zahlreiche Plattformen, die sich auf und ab bewegten. Belial trat an mich heran und schuf ein Bild von Scotia. Ich vernichtete das Trugbild und hüpfte von Plattform zu Plattform. Nachdem ich auch

diese Kammer überstanden hatte, betrat ich einen labyrinthähnlichen Raum, der mit Fallen nur so gespickt war. Dabei machten mir drei verschiedene Versionen das Leben schwer: Steinblöcke, flammende Speere und Pfeiler aus Eis. Glücklicherweise konnte ich alle Fallen ausschalten:

Zuerst zerstörte ich einen Steinblock links von mir. Danach drehte ich mich um und ging geradeaus, bis ich auf eine weiße Kugel stieß. Auf diese zauberte ich einen Ebene-drei-Blitzschlag und neutralisierte so die Eispfeiler. Schließlich wandte ich mich nach Norden, zu einer roten Kugel, und zauberte einen Spruch aus der Schamanengruppe darauf - nun waren auch die Speere neutralisiert.



Belial erschien und schuf ein weiteres Trugbild, das ich zu bekämpfen hatte - diesmal stellte es das Draracel dar. Nach dem Kampf zerstörte ich eine weitere Tür und folgte dem Gang bis in die Arena.

Hier stellte sich Belial nun endlich persönlich zum Finale - nach einem kurzen Kampf war es dann um ihn geschehen...

An dieser Stelle beende ich meine Aufzeichnungen... vorerst jedenfalls.



DARK REIGN™

THE FUTURE OF WAR

Freiheits-Korps

Mission 1



Die vorhandene Basis wird gleich zu Beginn schnell erweitert

Ziel ist es, ein Frischwasserdepot des Imperiums zu zerstören, um selbst in den Genuß des Wassers zu kommen. Zu Anfang stehen dem Strategen schon eine Energieanlage und eine Wasserfabrik zur Verfügung. Sogleich wird die Energie- und Wassergewinnung in die Wege geleitet. Als nächstes muß eine Trainingsanlage her. Dann werden die Zugänge der entstehenden Basis im Norden und Osten mit je einem Laserturm gesichert. Außerdem sollte, sobald das Trainingslager fertig ist, mit der Ausbildung von Infanterie begonnen werden. Als nächstes bedarf es einer Montagefabrik, und schnellstmöglich werden Bikes hergestellt. Sobald zehn Bikes und zehn Soldaten frisch aus den Produktionsanlagen geschlüpft sind, machen sich diese auf den Weg zur Anlage des Imperiums, die sich im Nordosten befindet.



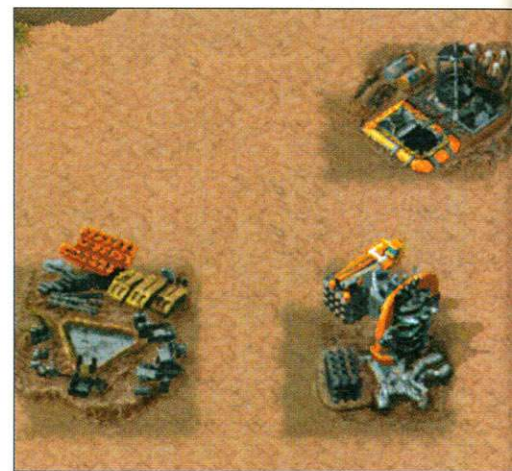
Der Gegner läßt sich erstmals an dieser Brücke blicken

Selbst für abgebrühte Strategen ist es nicht immer leicht, die Welt zu retten. Bei „Dark Reign“ gilt es, erfolgreich die Vergangenheit zu manipulieren, um die Zukunft zu sichern. Hier nun das kommentierte Briefing zu den Missionen beider Seiten!

Der Widerstand ist gering - die zivilen Gebäude müssen nicht zerstört werden. Hat man alle feindlichen Einheiten und Gebäude vernichtet, sind lediglich noch durch Wassergewinnung 8.000 Punkte einzusammeln.

Mission 2

Auf dem Planeten Perlen soll eine Basis errichtet werden. Dazu müssen allerdings die Truppen des Imperiums, die bereits vor Ort sind, so schnell wie möglich ausgeschaltet werden. Der Energiegenerator und die Basis des Imperiums sind zu vernichten.



Das „tägliche Brot“ des Strategen: Eine Basis entsteht

Als erstes werden ein Hauptquartier, ein Kraftwerk, eine Wasserfabrik, ein Ausbildungszentrum und eine Montagefabrik gebaut. Anschließend sichern Laserkanonen die Nord- und die Westseite der Basis. Die Produktion von Fußsoldaten und Spider-Bikes läuft gleichzeitig auf Hochtouren. An der Nordseite des Lagers genügen zwei Kanonen, an der Westseite dürfen es drei sein. Diese drei sollten die Quelle im Westen mit absichern, um somit die Wasserproduktion des Imperiums zu stören. Die meisten Angriffe erfolgen auch auf der Westseite - es sind daher hier noch zusätzliche Truppen zu stationieren. Außerdem wird die Produktion der Montagefabrik auf Raketenpanzer umgestellt.



Gegen die gefährlichen Plasma-Kanonen sind Raketenpanzer das beste Mittel

Wenn genügend Truppen vorhanden sind, geht es gen Westen, wo die Basis des Imperiums liegt. Diese wird dem Erdboden gleichgemacht, und die Truppen erkunden den Rest der Karte, um auch die letzten Einheiten des Imperiums aufzuspüren.

Mission 3

Auf dem Planeten Rhent ist ein Gefangenelager des Imperiums entdeckt worden. Unter den Gefangenen befindet sich ein hoher Offizier des Korps. Er und seine Kollegen müssen befreit, das Gefangenelager zerstört werden. Zu Anfang wendet sich die Einsatzgruppe nach Norden, die Straße

hoch. Hier werden in zwei Gefangenelagern einige Truppen befreit. Die Einheiten folgen weiter der Straße, die nach Osten abknickt. Sie treffen auf ein weiteres Lager. Sind auch hier die Truppen befreit, wird an diesem Ort ein eigenes Lager errichtet. Nach üblichem Schema entsteht nun eine Basis, und diese nimmt auch sofort die Produktion neuer Truppen auf. Die schmale Passage im Süden sollte so schnell wie möglich mit sechs Lasertürmen gesichert werden.

Diese werden mit jedem Angriff fertig - es können somit in Ruhe Truppen gebaut werden. Bis eine große Streitmacht zur Verfügung steht, lohnt es sich nicht, etwas zu unternehmen. Sobald eine starke Truppe beisammen ist, bricht diese nach Süden auf, vernichtet alle feindlichen Truppen und zerstört das Gefangenelager.



An dieser Verteidigungslinie beißt sich der Gegner die Zähne aus

Es ist darauf zu achten, daß die Gefangenen nicht zu Schaden kommen. Also sollten die kämpfenden Truppen Abstand von diesen halten. Ist es schließlich gelungen, den Feind zu besiegen, werden die Gefangenen schließlich ohne weiteres Risiko befreit.

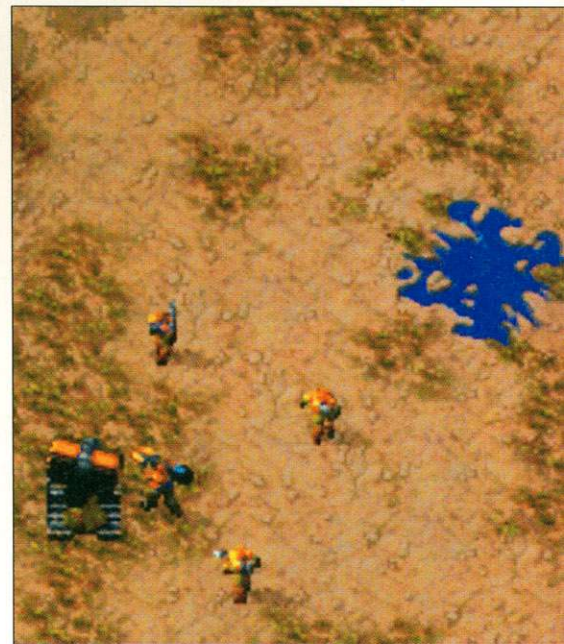


Ein kleiner Angriffstrupp erkundet das Gelände

Mission 4

Auf Teron wüten imperiale Einheiten, die Hauptstadt Ankara ist besetzt. Die Aufgaben: Alle Brücken zur Stadt unter Kontrolle bringen und sichern, die Zivilbevölkerung schützen und die feindliche Basis zerstören.

Die eigene Basis wird etwas oberhalb des Ausgangspunktes bei der Wasserquelle errichtet. Sie sollte so schnell wie möglich im Norden, Westen und Nordwesten mit vielen Lasertürmen gesichert werden.



Diese Quelle des Reichtums ist unbedingt gut zu sichern

Die Waffenproduktion beschränkt sich auf Raketenpanzer und Panzerjäger. Sobald die Basis ausreichend gesichert ist, wird ein Angriffstrupp nach Norden entsandt, um die Brücke zu sichern. Man braucht nur die beiden „Gesetzhüter“ auf der Ostseite zu eliminieren. Dann werden vier Lasergeschütze auf der eigenen Seite der Brücke errichtet, allerdings in



Flammen schlagen aus dem Hauptquartier – es wird ernst

einem kleinen Abstand zur Brücke, um diese nicht durch das Feuer zu gefährden. Diese sollten alle Angriffe abwehren können. Außerdem wird hinter den Geschützen ein kleiner Trupp platziert, der zur Not eingreifen kann.

Jetzt wird eine Streitmacht aufgestellt! Angriffe - die immer wieder vorkommen - sollten kein Problem sein. Wenn genügend Truppen vorhanden sind, werden sie zur Brücke im Norden beordert, überqueren diese und vernichten alle feindlichen Truppen und Gebäude in der Stadt. Zum Schluß wird noch die Brücke westlich der Basis erobert, und der Planet ist befreit!

Mission 5

Das Imperium hat eine Operation des Korps aufgedeckt und beginnt mit einem massiven Angriff. Es sind noch 30.000 Wassereinheiten in Sicherheit zu bringen, bevor die Basis zerstört wird.

Als erstes sollte die Spielgeschwindigkeit ganz heruntergefahren werden, denn hier kann jede verschwendete Sekunde Nachteile bringen. Bei niedrigster Geschwindigkeit ist der Streßfaktor erträglich.



Das Wasserforschungszentrum ist auf jeden Fall zu verteidigen

Alle Einheiten werden zu den beiden Quellen im Nordosten und außerdem zu jener gleich unter der Basis am linken Kartenrand gezogen. Die beiden vorhandenen (Taelon abbauenden) Frachter werden sofort beordert, Wasser zu holen. Außerdem entsteht in der Fabrik ein neuer Frachter. Mit diesem sorgen nun insgesamt fünf Transporter für Wassernachschub. Von den ersten 3.000 gesammelten Credits werden noch einmal drei Frachter gebaut, die ebenfalls Wasser holen. Vom nächsten Geld werden noch einige Söldner gebaut.



Nach den ersten Kämpfen sind mitunter ernsthafte Blessuren zu beklagen

Die Truppen marschieren vornehmlich zu den südlichen Quellen, um dort Angriffe des Imperiums abzufangen. Weiter sollten sie aber auf keinen Fall vordringen. Wenn die 30.000 Credits fast erreicht sind, kann man noch Wasser und einige Gebäude verkaufen, bevor man schließlich sein Ziel erreicht und den Auftrag vollständig ausgeführt hat.

Mission 6

Das Korps will Luftkissenfahrzeuge bauen und benötigt dazu Pläne vom Imperium. Diese müssen in einer For-

schungseinrichtung entwendet werden, welche anschließend zu zerstören ist.

Als erstes wird eine Konstruktionseinheit in den Transporter geladen und zur Wasserquelle im Nordosten gebracht. Dort baut sie etwas oberhalb der Quelle eine Exporteinrichtung.



Auf der nordöstlichen Insel entsteht die erste Exporteinrichtung

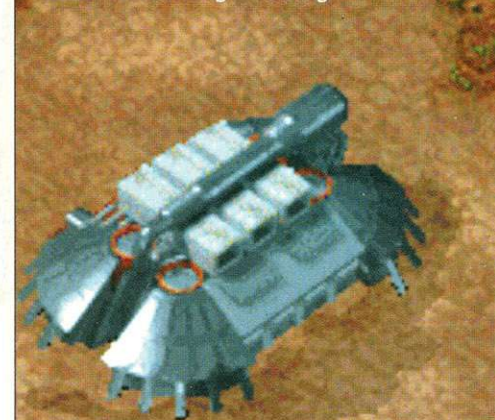
Es wird eine zweite Montagefabrik errichtet und damit die Panzerproduktion vorangetrieben. Ist eine ansehnliche Streitmacht versammelt, rollt diese nach Westen, wo sie die Wasserquelle erobert. Außerdem zerstört sie die feindliche Exporteinrichtung unterhalb der Quelle.

In der Nähe der Quelle wird eine zweite Exporteinrichtung errichtet, weiterhin vom Angriffstrupp zu schützen. Ein zweiter großer Angriffstrupp stößt nach Süden vor und schaltet die beiden Plasmaturme aus, die sich dort an einem Fluß befinden. Kleine Angriffe werden noch schnell abgewehrt, und dann baut eine Konstruktionseinheit eine Brücke über den Fluß.

Die Einheiten sollten mit frischem Nachschub aus den Fabriken die nötige Unterstützung bekommen, bevor sie über den Fluß setzen und auf der anderen Seite ihre Zerstörungslust befriedigen. Einige Raketenpanzer erledigen aus sicherer Entfernung die Plasmageschütze bei der anderen Brücke, jenseits des Flusses. Auch hier wird noch eine Exporteinrichtung bei der Quelle errichtet.

Die Truppen werden wieder verstärkt und repariert, bevor sie ihren Weg nach Westen über die Brücke fortsetzen. Die dortige Basis legt man flach. Anschließend werden die Truppen bei der Wasserquelle im Westen der eigenen Basis zusammengezogen.

Ziel des Auftrags:
die Luftkissen-Forschungseinrichtung



Etwas südöstlich der Quelle befindet sich ein Einschnitt zwischen den Felsen. Hier wird eine Brücke zur Insel in der Mitte der Karte errichtet. Die dritte eroberte Quelle sollte weiter geschützt werden, denn dort greifen in der Regel immer wieder feindliche Einheiten an. Jetzt setzt die Hauptstreitmacht zur Insel über und vernichtet dort alle Einheiten und Geschütze - das Forschungslabor muß allerdings intakt bleiben. Spione stehlen die Pläne des Luftkissenfrachters und bringen sie zum eigenen Hauptquartier. Danach wird die Forschungseinrichtung zerstört.

Mission 7

Das Imperium will verhindern, daß in der Stadt Lycean der „Pax Liberati“ unterzeichnet wird, und greift mit „kopierten“ Korps-Einheiten die Stadt an. Diese ist dreißig Minuten zu verteidigen, damit der Vertrag unterzeichnet werden kann. Anschließend ist das feindliche Hauptquartier zu zerstören.



Die Stadt liegt unter ständigem Angriffsfuer

Zuerst werden schwere Türme an der Nordseite der Stadt sowie an der eigenen Basis errichtet, außerdem noch an der Wasserquelle westlich der Stadt. Dreifachgeschützpanzer runden die Verteidigung ab. Vier Türme sollten ausreichen, um die Angriffe des Imperiums vollständig abzuwehren.

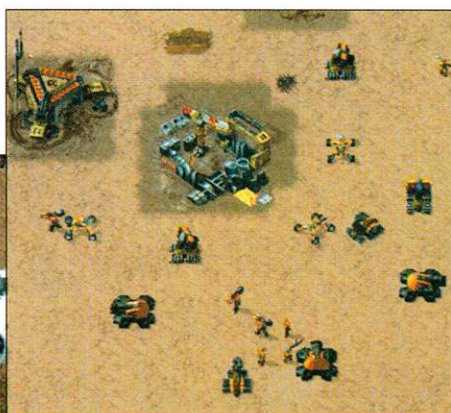


Die Basis ist zwar gut ausgestattet, aber noch nicht perfekt

Wenn dies soweit gelungen ist, greifen Truppen den gegnerischen Posten über der eigenen Basis im Norden an, und es entsteht eine weitere Wasserexporteinrichtung im Norden, über der Stadt. In der Folgezeit sollten vornehmlich Raketenpanzer gebaut werden. Etwa dreißig Panzer dürfen es schon sein, die schließlich die feindliche Basis im Nordwesten angreifen und zerstören.

Mission 8

Das Imperium hat heimlich eine neue Waffe entwickelt: den Exsikkator. Er soll natürlich jetzt, da das Korps Wind davon bekommen hat, in Sicherheit gebracht werden. Dies gilt es unter allen Umständen zu verhindern.



Schon beachtlich: das zu Anfang verfügbare Kontingent

Die zur Verfügung stehenden Truppen stoßen sofort nach Osten vor, um die dortige Wasserquelle unter Kontrolle zu bringen. Hier wird anschließend eine Basis errichtet, die auf jeden Fall vier erweiterte Phase-Einrichtungen bekommen sollte. Die Basis ist fortwährend feindlichen Angriffen ausgesetzt und muß unbedingt verteidigt werden. Die Phase-Transporter werden mit Dreifachgeschützpanzern beladen und dringen unerkannt nach Osten vor, zu den Kraftwerken des Imperiums, die sodann auszulöschen sind.



Etwas unterhalb des Startpunktes liegt eine Taelonquelle

Inzwischen werden die anderen Transporter mit Truppen beladen und zur südöstlichen Ecke des Gebietes gebracht. Der Gegner, aufgeschreckt von den beunruhigenden Angriffen, versucht nun, den Exsikkator auf der Straße nach Süden

in Sicherheit zu bringen. Sofern jedoch alles nach Plan läuft, wird er von den Truppen im Südosten abgefangen und zerstört. Jetzt sollte es keine Mühe mehr machen, auch die gegnerische Basis dem Erdboden gleichzumachen.

Mission 9

Karroch, ein Wissenschaftler des Imperiums, hat eine Entdeckung gemacht, die von großer Bedeutung für das Korps ist. Der Auftrag lautet, ihn zu entführen und zu einer Transporterplattform zu bringen, damit er von dort in Sicherheit gebracht werden kann.



So eine beachtliche Streitmacht läßt das Herz eines jeden Generals höher schlagen

Zuerst schickt man einen Aufklärer nach Südwesten, um die dortige Plasmakanone aufzudecken. Dies muß vom Feind unbemerkt vor sich gehen, da die eigenen Einheiten sonst unter ungünstigen Umständen in Reichweite seiner Scarabpanzer kommen. Hat man die Kanone gefunden, setzt man die Artillerie darauf an.

Die Korps-Truppen besetzen dann die Quelle, die sich etwas westlich vom Zentrum des Gebietes befindet. Auch hier sollten sie sich auf keinen Fall zu weit vorwagen, um es nicht mit den Scarabs zu tun zu bekommen. Ebenso außerhalb deren Einzugsbereichs sind eine Luftabwehreinheit und zwei Geschütztürme an der Quelle zu errichten. Eine Exporteinrichtung und eine Instandsetzungseinrichtung sind hier zudem empfehlenswert. Als nächstes muß eine erweiterte Phase-Einrichtung her.



In dieser Forschungsstation ist der gesuchte Wissenschaftler

Ein getarnter Aufklärer wird in einen Phase-Transporter geladen und zu Karoch in der Mitte der Karte gebracht. Die blauen Wachtruppen schaltet die Artillerie aus. Daraufhin werden zwei Konstruktionseinheiten und drei Luftabwehreinheiten in einen Phase-Transporter geladen und ebenfalls zur Mitte der Karte gefahren. Dort entstehen eine Luftabwehrstation und eine weitere Phasenstation. Anschließend zerstört das Befreiungskommando die Mauer und sorgt dafür, daß Karoch in einen Transporter geladen wird. Die Forschungseinrichtung ist zu vernichten, um keine unnötigen Beweismittel zu hinterlassen, und Karoch wird zur Plattform im Südosten gebracht.

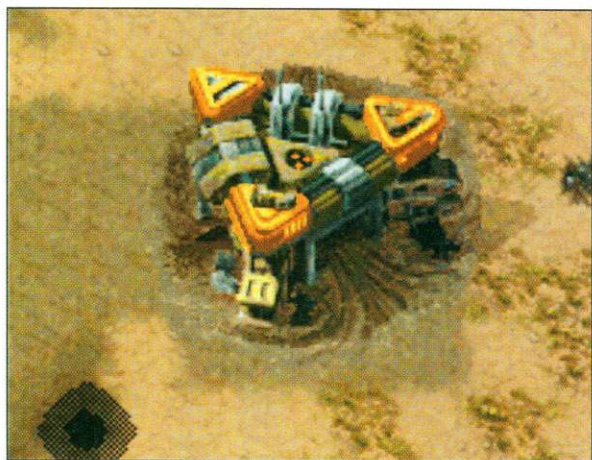
Mission 10

Das Imperium bereitet einen massiven Angriff vor. Dieser muß für eine Stunde aufgehalten werden, damit sich VIPs per Fluchtschiff in Sicherheit bringen können. Außerdem sind alle Wiederbewaffnungsdecks des Gegners auszuschalten, um zu verhindern, daß feindliche Lufteinheiten die Flucht vereiteln.



Vorsicht, der Feind schläft nicht!

Die Spielgeschwindigkeit sollte sofort zu Missionsbeginn auf ein Minimum herabgesetzt werden. Es werden am Engpaß beim Kraftwerk ein Lasergeschütz und ein weiteres Kraftwerk errichtet. Der Frachter des Kraftwerks sollte nach einer erfolgreichen Tour zurückgehalten werden. Auch die restlichen Einheiten am Taelonfeld werden zurück in die Basis befohlen. Als nächstes entstehen in der Fabrik einige Artillerieeinheiten.



Ein auf Stufe 2 ausgebautes Hauptquartier

Sobald die eigene Verteidigung auf diese Weise einigermaßen gesichert ist, wird ein getarnter Aufklärer vorsichtig am linken Kartenrand nach Norden gezogen. Alles, was in sein Blickfeld kommt, wird sofort von der Artillerie zerstört. Dieses Spielchen ist so lange fortzusetzen, bis der Weg zum Taelon frei ist. Die Quelle sollte jetzt mit schweren Geschütztürmen und Luftabwehr befestigt werden. In der Folgezeit produzieren die Fabriken etwa 15 Outriders und einige Skybikes, die sich abschließend um die Wiederbewaffnungsdecks kümmern.

Mission 11

Ein Landungstrupp des Imperiums bedroht eine Basis des Korps. Diese muß an einen sicheren Ort verlegt werden, um von dort einen Gegenschlag zu führen. Außerdem soll ein Lazarett mit einem hohen Korps-Offizier geschützt werden.



Zu Beginn steht der Feind bereits vor den Toren

Es bedarf wieder einer Herabsetzung der Spielgeschwindigkeit, denn auch hier liegt in der Ruhe die Kraft. Die ersten Aktionen bestehen darin, das Lazarett, das Hauptquartier und die Ausbildungseinrichtung einzupacken und den ganzen Troß in Richtung Nordosten in Marsch zu setzen. Dann werden das Kraftwerk und die Exporteinrichtung repariert. Die Jeb Raiders und die drei Sanitäter bleiben an Ort und Stelle und schalten alle Gegner aus, die es wagen sollten, sich blicken zu lassen. Dann werden Exporteinrichtung und Kraftwerk verkauft. Wenn alles glatt gelaufen ist, wird eine neue Basis rund um die Taelonquelle errichtet und diese schnell um ein Kraftwerk und zwei Exporteinrichtungen erweitert. Wasser befindet sich im Westen und im Süden des Lagers.

Es müssen sodann möglichst schnell die Gebäude aufgewertet werden, um drei Phase-Einrichtungen zu errichten. Auch weitere Kraftwerke sind deshalb erforderlich. Jetzt werden getarnte Aufklärer per Phase-Transporter ins feindliche Lager gesandt, wo sie nach dem Aussteigen unbeweglich die ganze Basis überblicken können.



Die Infanterie kämpft sich durch den Dschungel

Infanteristen sowie einige Sanitäter werden in einen Phase-Transporter geladen und anschließend ins feindliche Hauptquartier gebracht. Dort werden sie so postiert, daß, wenn der Feind diese wahrlich schreckliche Bedrohung mit seinem Spaltengenerator angreift, er dabei sein eigenes Hauptquartier, das Ausbildungszentrum und die Montagefabrik zerstört.

Ist soweit alles gelungen, beginnen vorher gebaute Konstruktionseinheiten damit, die beiden Wasserquellen mit je etwa fünf Türmen und Luftabwehrstationen zu sichern. Dann wird derselbe Trick wie zuvor angewandt, um beide Spaltengeneratoren zu zerstören. Der Rest ist ein Kinderspiel, da der Gegner jetzt keine Möglichkeit mehr hat, Einheiten zu produzieren.



Mission 12

Das Imperium hat nach der Pleite mit dem letzten Waffenprojekt eine neue Waffe, einen Dessicator, hergestellt. Dieser muß zusammen mit allen gegnerischen Bauwerken vernichtet werden. Das Überleben des Korps hängt davon ab.



Die Dreifachgeschützpanzer garantieren mitunter durchschlagende Erfolge

Zuerst muß die eigene Montagefabrik eingepackt und weiter nach Westen, außer Reichweite der gegnerischen Artillerie gebracht werden. Im Norden der Basis errichtet man eine vertikale Reihe aus vier schweren Türmen. Diese werden durch zwei Luftabwehrstationen zusätzlich geschützt. Ein weiteres Kraftwerk ist bei der Taelonquelle zu errichten. Außerdem bedarf es zweier Phaseneinrichtungen. So schnell wie möglich werden fünf Höllensturm-Artilleriegeschütze und ein Aufklärer hergestellt.



Das Hauptquartier der Stufe 3 liegt inmitten der Basis

Der Scout unternimmt eine Reise per Phasentransporter in die feindliche Basis in der Südostecke der Karte. Dann wird die Artillerie in einen Transporter verladen und etwas nördlich der Stellung ausgeladen, um dort vorerst den lästigen Spaltengenerator zu zerstören. Als bald darf man den Rest der Karte säubern. Starke Artillerieverbände bewahren sich hierbei besonders.

Imperium

Die Missionen des Imperiums tragen sich grundsätzlich auf den gleichen Gebietskarten zu wie ihre Pendants auf der Seite des Freiheits-Korps, schildern aber Vorgänge, die sich meist chronologisch nach den bereits gespielten Einsätzen der Korps-Seite abspielen.

Mission 1

Der erste Auftrag besteht darin, eine Frischwasserquelle vom Korps zurückzuerobern. Dazu ist es erforderlich, alle Gebäude und Einheiten des Gegners zu vernichten.



Zwei Plasmageschütze sichern die Basis

Man baut eine Ausbildungseinrichtung und eine Montagefabrik. Die Straße wird mit zwei Plasmakanonen nach Süden gesichert. Nach Fertigstellung der Gebäude wird sofort mit der Produktion von Wächtern und Aufklärungspanzern begonnen. Zwanzig Wächter und zehn Panzer sollten eigentlich genügen, es können aber ruhig mehr sein. Es gibt zwei Lager des Korps, eins im Süden und das andere im Südosten.



Die feindlichen Transporteinrichtungen sind zu vernichten

Als erstes wird das Lager im Süden zerstört, da sich dort die stärkste Gegenwehr befindet. Das Lager im Südosten ist kaum bewacht und dürfte daher problemlos zu überwinden sein. Wenn beide Lager zerstört sind, ist der Auftrag erledigt.

Mission 2

Einheiten des Korps versuchen, auf dem Planeten Perlen eine Basis zu errichten. Dies ist zu verhindern. Eine eigene Basis muß errichtet und diese mit wenigstens fünf Plasmageschützen gesichert werden, um dann die feindlichen Truppen vom Planeten zu jagen. Die Stellung wird nach bewährtem Schema aufgebaut, wobei später noch ein zweites Kraftwerk hinzuzufügen ist.



Die Beweglichkeit der Luftkissenfahrzeuge, auch über Wasser, kann hier von Vorteil sein

An der Ostseite (der Basis) sind die schwersten Angriffe zu erwarten. Dort ist eine kleine Landbrücke, die ohne größere Probleme gehalten werden kann. Der Transporter der Taelonkraftwerke ist ebenfalls zur Wassergewinnung einzusetzen. Eine Quelle befindet sich im Nordosten. Die Transporte sollten auf jeden Fall geschützt werden. Wenn die Basis errichtet ist und die Wassergewinnung reibungslos abläuft, wird ein Angriffstrupp aufgestellt und die feindliche Basis im Südosten angegriffen. Mit ihrer Eliminierung ist der Auftrag ausgefüllt.

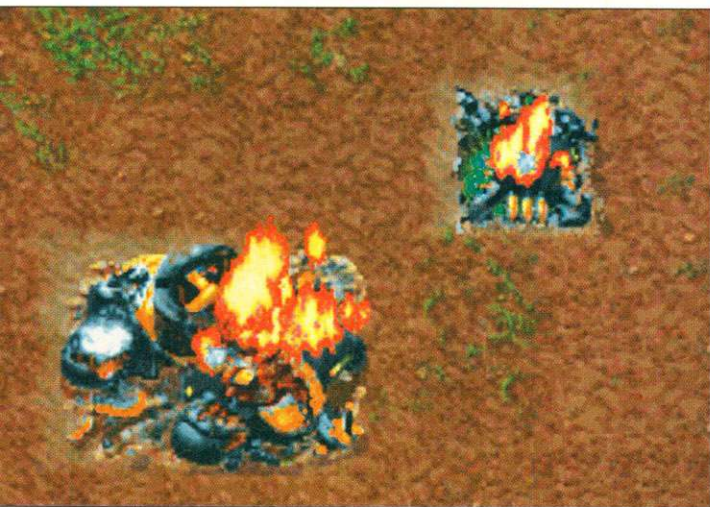
Mission 3

Einheiten des Korps haben ein Gefangenenerlager angegriffen und alle Gefangenen befreit. Das Lager muß wieder aufgebaut und anschließend die Basis des Korps aufgespürt werden, um alle Einheiten und die befreiten Gefangenen zu eliminieren.



Mission Briefing: Hier gibt es schon einige wichtige Informationen

Zuerst sollten alle vorhandenen Gebäude repariert und alle Kampfverbände zusammengezogen werden. Von Anfang an greifen immer wieder feindliche Einheiten das Lager an. Das Hauptlager sollte in der oberen rechten Ecke im nördlichen Sektor errichtet und mit Plasmageschützen gesichert werden. Etwas oberhalb davon befindet sich eine zweite Wasserquelle, die einzunehmen und ebenfalls durch Geschütze zu sichern ist. Später erweist sich eine zweite Montagefabrik als sehr hilfreich. Die Produktion kann auf Plasmapanzer beschränkt werden.



Wenn ein Gebäude brennt, ist es allmählich Zeit für eine Reparatur

Bis eine ausreichende Armee aufgebaut ist, müssen die sporadischen Angriffe der Freiheitskämpfer abgewehrt werden. Dann bricht die Streitmacht nach Norden auf, zerstört das Lager und achtet darauf, daß die beiden Transporter nicht entkommen. Anschließend folgt man der Straße – erst in die eine Richtung, dann in die andere – und vernichtet die übriggebliebenen Truppen.

Mission 4

Auf Teran gilt es, die aufrührerische Zivilbevölkerung mehr als nur mundtot zu machen. Dazu sollen die Einsatztruppen die Stadt Ankara erobern und die Brücken zur Stadt zerstören, um den Korps-Truppen den Weg abzuschneiden.



Plasmaturme beschützen die Basis

Die Basis wird etwas unterhalb des Anfangspunktes errichtet. Dabei ist darauf zu achten, daß die Gebäude wegen des sehr begrenzten Bauplatzes nicht zu weit voneinander entfernt liegen. Auf Ausbildungseinrichtungen, Lazarett und Instandsetzungseinrichtung muß verzichtet werden, da einfach der Platz für solche Extravaganzen fehlt. Die Basis sollte von einigen Plasmageschützen nach Osten, Süden und Südosten abgesichert werden, die Wasserquelle wird in die Verteidigung mit einbezogen. Die Produktion beschränkt sich auf Plasmapanzer. Sobald ein größerer Angriffstrupp aufgestellt ist, wendet sich dieser nach Osten zur Brücke.



Die Brücke muß zerstört werden

Das Imperium hat die Kontrolle über einen Wasserkomplex verloren. Diese muß unbedingt zurückgewonnen werden. Alle Korps-Einheiten sind zu vernichten. Außerdem muß eine Forschungseinrichtung der Rebellen intakt erobert werden.

Als erstes wird die vorhandene Basis um zwei Ausbildungseinrichtungen erweitert. Die Produktion von Infanterie nimmt anschließend auch sofort ihren Lauf. In der Mitte der Karte befindet sich eine Quelle, die erobert und dann weiter gesichert werden muß. Sobald das gelungen ist, sollten sich die Kräfte zunächst auf die Verteidigung der eigenen Basis und die Sicherung des Besitzstandes konzentrieren.



Die Wasserquellen sind heiß umkämpft

sind, wird die Quelle im Nordwesten der Basis eingenommen. Dort entsteht eine weitere Exporteinrichtung.

Da das Geld nun schneller fließt, kann damit begonnen werden, Tachyonpanzer in größerer Zahl zu produzieren. Diese nehmen die Quelle im Nordosten ein. Zwischen den Quellen im Norden und Nordosten befindet sich eine Ausbildungseinrichtung des Imperiums, die durch einen massiven Einsatz der Infanterie zerstört wird.

Im Osten werden die Truppen nun auf etwa zehn Panzer verstärkt, um sich sodann nach Norden zu begeben. Dort befinden sich weitere Quellen, die imperialen Verbände dort müssen eliminiert werden. Anschließend bekommen die Einheiten im Norden und Osten Verstärkung, wobei im Westen starke Infanterieverbände stehen sollten. Alle drei Verbände rücken weiter nach Norden vor, bis die ersten Verteidigungsanlagen in Sicht kommen. Sie schlagen gleichzeitig los und zerstören die sichernden Kanonen. Daraufhin wird so schnell wie möglich die Montagefabrik des Gegners zerstört und die Forschungseinrichtung gesichert. Zu guter Letzt beginnen die Einheiten damit, das restliche Gelände zu säubern.

Die Lasertürme davor werden zerstört, und danach ist auch die Brücke selbst dran. Das gleiche geschieht bei der Brücke im Süden. Jetzt wird die Stadt von Feindtruppen gesäubert. Ist das geschehen, wird die Streitmacht verstärkt. Dann überquert sie im Süden den Fluß und fängt dort an, sich am Ufer entlang nach Osten und später nach Norden vorzuarbeiten. Dabei hinterlassen die Truppen natürlich nur Ruinen. Sobald das erledigt ist, bekommen die Panzer den Befehl „Suchen/Vernichten“, um so eventuell verbliebene Überlebende aufzuspielen und unschädlich zu machen.

Mission 5

Mission 6

Dem Korps ist es gelungen, Forschungsunterlagen zu entwerden. Es soll verhindert werden, daß die Freiheitskämpfer damit entkommen, überdies muß die Forschungseinrichtung verteidigt werden.

Als erstes werden die drei Brücken zerstört, die sich im Norden, Westen und Südosten der Forschungseinrichtung befinden. Eine zweite Montagefabrik sollte auch schnell entstehen. Die Truppen konzentrieren sich dann auf die Verteidigung der eigenen Basis.

Sobald einige Truppen hergestellt sind, wird die Brücke im Osten der Basis zerstört. Zu Anfang sollten nur Plasmakanonenpanzer, später dann Tachyonpanzer produziert werden. Dann wird eine Streitmacht aus Tachyonpanzern nach Osten gesandt. Bei der zerstörten Brücke gehen sie in Stellung und eliminieren alle Einheiten, die in Schußweite kommen, ohne sich dabei selbst in Reichweite der Feindeinheiten zu begeben.



Die Sperre aus Panzern hält alles auf

Sie stoßen über den Fluß vor und fangen an, die dortigen Gebäude zu zerstören. Wenn feindliche Einheiten auftauchen, ziehen sie sich wieder zurück und erledigen diese nach bewährter Methode. Auf diese Weise wird die Insel erobert und die Brücke im Norden der Insel zerstört.

Man errichtet eine Exporteinrichtung auf der Insel. Die Konstruktionseinheit wird per Transporter zur Insel gebracht. Dann sind fleißig Tachyonpanzer zu produzieren. Sieben bis acht von ihnen gehen etwas östlich der zu Anfang zerstörten Brücke südöstlich der Forschungseinrichtung in Stellung und wehren dort alle angreifenden Truppen ab, die sich blicken lassen. Im Westen der Basis wird eine starke Streitmacht gesammelt, die Richtung Norden aufbricht und alles zerstört, was ihr in den Weg kommt. Die in der nordöstlichen Ecke der Karte befindliche Basis wird wenig später dem Erdboden gleichgemacht.

Mission 7

Es müssen Pläne für Angriffsfahrzeuge des Korps erbeutet werden. Mit diesen anschließend zu produzierenden „Klonen“ soll ein Angriff auf die Stadt geführt werden. Es gilt, alles zu vernichten, bevor der „Pax Liberati“ unterzeichnet werden kann.

Die Spione begeben sich nach Osten und beziehen dort am südlichen Waldrand Stellung. Ein Bautrupp errichtet südlich davon einen Fernsehturm, wieder südlich davon einen weiteren und immer so weiter, bis ein Rebellen soldat ins Blickfeld kommt. Dann werden die Spione verwandelt und kehren zur Basis zurück, über die Furt und dann nach Süden. Wenn sie auf die feindliche Basis stoßen, infiltrieren sie die Zentrale, stehlen den Plan für eine Fahrzeugfabrik und lassen den Spion mit dem Plan zurücklaufen. Die anderen stibitzen die Pläne für eine Ausbildungsein-

richtung, den schweren Geschützturm und eine Phaseneinrichtung. Sobald das erledigt ist, errichten zwischenzeitlich hergestellte Konstruktionseinheiten zwei Montagefabriken und ein Ausbildungszentrum. Diese werden auf Stufe zwei aufgerüstet. An dem Flußübergang errichtet man drei schwere Geschütztürme.



Die Furt ist stets im Auge zu behalten

Ebenfalls drei schützen die Basis gegen Angreifer aus dem Süden. Während diese Arbeiten laufen, werden möglichst viele Dreifachgeschützpanzer hergestellt. Fünf der Panzer verläßt man in einen Phase-Transporter, der Rest stößt nach Westen vor und dann nach Süden.

Kommt es zum Feindkontakt, ziehen sich die Panzer hinter die drei Geschütztürme zurück. Sobald der Angriff abgeschlagen ist, wird der Phase-Transporter losgeschickt, Richtung Westen und dann durch den Wald am Rand der Karte entlang nach Süden. Die Panzer werden in der feindlichen Basis ausgeladen und beginnen damit, die Montagefabrik und das Hauptquartier zu zerstören. Der Rest der Truppen führt einen Scheinangriff.

Als bald erledigt man nach und nach den Rest, die schweren Türme am besten mit der Artillerie. Zum Schluß bekommen einige Einheiten den „Suchen/Zerstören“-Befehl, der Rest legt die Stadt in Schutt und Asche.

Mission 8

Der Exsikkator muß vor den Truppen des Korps in Sicherheit gebracht werden. Diese neue Geheimwaffe soll zu einem Treffpunkt gebracht werden, wo dann eine Basis zu errichten ist, um die Korps-Truppen zu vernichten.

Jene Einheiten, die den Exsikkator schützen, lenken die im Südosten stehenden schweren Panzer der Rebellen ab, während die Wunderwaffe mit einem Terminator nach Südwesten entkommt. Mit ein wenig Glück erreicht man so die Einheiten, die im Südwesten der Karte stehen.

Es werden zwei Stützpunkte errichtet, einer im Südwesten und einer im Nordosten bei der eben zerstörten Basis. Mit einem Transporter werden vorsichtig zwei Konstruktionseinheiten nach Nord-

osten gebracht, um dort eine Exporteinrichtung und ein Hauptquartier zu errichten. Die andere Basis errichtet man in der Nähe der Tealonquelle. An beiden Orten werden Ausbildungseinrichtungen gebaut, um die ersten Angriffe der Rebellen abzuwehren.

Das Hauptquartier ist zu erweitern und eine Montagefabrik zu errichten. Sodann entstehen im Nordosten ein Luftkissentransporter und noch eine Exporteinrichtung. Diese sollte ziemlich nah an der Küste sein, denn auf einer Insel dort befindet sich noch eine Quelle.

In der Zwischenzeit baut man die Verteidigung beider Basen aus. Es erfolgt ein weiteres Aufrüsten, um die Insel, die etwas südwestlich liegt, zu erobern. Nach Säuberung der Insel baut man dort noch eine dritte Exporteinrichtung. Jetzt wird nach Belieben aufgerüstet und der Feind überrannt.

Mission 9

Das Korps hat eine Forschungseinrichtung besetzt und einen Wissenschaftler entführt. Der Wissenschaftler muß befreit und zu einer Transporterplattform gebracht werden, ehe das Korps Verstärkung bekommt.

Eine Basis wird errichtet und eine Exportanlage an der Quelle im Osten. Die Verteidigung sollte hauptsächlich der Infanterie übertragen werden. Zwei bis drei Neutronenbeschleuniger sind zu empfehlen, um die Basis gegen Angriffe aus dem Westen und Nordwesten zu schützen.



Irgendwas ist schiefgelaufen: Das Hauptquartier liegt unter Beschuß

Ein temporäres Tor wird gebaut, vier bis fünf Scarabs werden auf den Felsvorsprung im Südosten der Basis verfrachtet. Eine Aufklärungsdrohne dringt von Norden her vorsichtig in den Canyon ein. Sobald sie etwas sieht, haben die Scarabs das Problem aus der Welt zu schaffen. Auf diese Weise wird der Canyon gesäubert und die Transporterplattform eingenommen.

Zu weit sollte man sich nicht vorwagen...



Es ist ratsam, eine Zyklonstaffel aus zehn bis fünfzehn Maschinen aufzustellen. Diese fliegt zu jenem Talkessel, in welchem der Wissenschaftler steckt. Dort wird vorsichtig eine Flugabwehr nach der anderen ausgeschaltet, danach der Rest. Anschließend begeben sich eine Konstruktionseinheit und zwei Panzer in den Talkessel, wofür das temporäre Tor benötigt wird. Im Kessel errichten die Einheiten ebenfalls ein Tor. Danach befreien die Panzer den Wissenschaftler und bringen ihn durch das Tor zur Transporterplattform.

Mission 10

Der Auftrag lautet, alle Hauptquartiere des Korps zu zerstören, bevor die Befehlshaber der Freiheitskämpfer entkommen können.

Zuerst werden zwei Montagefabriken und eine Ausbildungseinrichtung errichtet. Diese müssen sobald wie möglich aufgewertet werden. Außerdem benötigt man zwei Instandsetzungseinrichtungen und ein Wiederaufladungsdeck. Die Basis wird von vier Neutronenbeschleunigern in südliche und westliche Richtung verteidigt.



Die Neutronenbeschleuniger sind ein sicherer Schutz

Anfangs baut man noch Terminatoren und Söldner, später nur noch Tachyonenpanzer. Außerdem werden etwa zwanzig Zyklons benötigt. Die Zyklons klären später langsam die Karte auf und kämpfen die ersten Einheiten des Gegners nieder. Vereinzelte Luftabwehrstellungen haben gegen diese Übermacht keine Chance. Zwischendurch werden die Zyklons immer wieder repariert.

Im Südwesten der Karte befindet sich das feindliche Hauptquartier. Die Zyklons nähern sich diesem vorsichtig und zerstören einzeln die Luftabwehrstellungen am Eingang. Es müssen nur so viele zerstört werden, daß es den Zyklons möglich ist, relativ ungestört die schweren Geschütztürme auszuschalten.



Sind die Luftabwehrstellungen erledigt, heizen die Zyklon-Jäger den Panzern ein

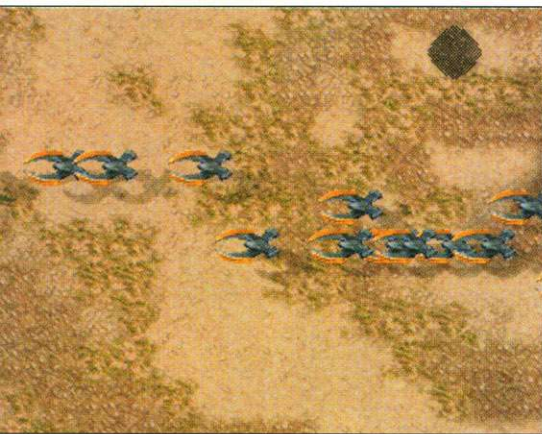
Bis zu diesem Punkt sollten die Einheiten unbeschadet kommen, dann gibt es Verstärkung

Wenn diese erledigt sind, greift die Hauptstreitmacht an. Es sollen zuerst Einheiten herausgelockt und in Ruhe zerstört werden. Zwischendurch bleibt genug Zeit für Reparaturen. Sobald der Hauptwiderstand gebrochen ist, greift die vereinte Streitmacht die Basis an und zerstört die Hauptquartiere.

Mission 11

Ein hoher Anführer des Korps ist verletzt und wird in einem Lazarett behandelt. Es müssen alle Lazarette und alle Korps-Truppen zerstört werden.

Ein Lager ist östlich der Quelle zu errichten. Bei letzterer sollte schnell eine Verteidigungslinie Richtung Osten mit Neutronenbeschleunigern und Plasmageschützen errichtet werden.



Die Infanterie erkundet die nähere Umgebung

Auch aus dem Norden erfolgen Angriffe; diese werden mit Truppen abgewehrt. Später erfolgt ein seismographischer Angriff, dem auch noch Truppen folgen. Dieser Angriff muß überstanden werden, danach wird auch der Norden mit einer Verteidigungslinie gesichert.

Man stellt eine starke Streitmacht auf, die nach Norden die Straße entlang vordringt und dann der Straße nach Osten folgt. Die dortige Basis wird mit Hilfe von Artillerie zerstört. Anschließend entsteht dort eine Exporteinrichtung, die nicht ungeschützt bleiben und ziemlich weit unten liegen sollte. Dann geht's mit neuen Kräften nach Norden weiter, um dort eine weitere Basis zu vernichten.



Entdeckt: eine gegnerische Ausbildungseinrichtung

Es ist nur noch ein Katzensprung bis zur Basis im Westen, natürlich mit frischen Kräften. Jetzt desertieren auch die grünen Korps-Truppen und kämpfen auf der eigenen Seite mit. Sie handeln selbständig, und ihre Höllensturmartillerie erweist sich als sehr hilfreich.

Zwischen den beiden Basen befindet sich noch ein Kessel mit Artillerie. Dieser sollte vorher auf jeden Fall gesäubert werden. Die nächsten Angriffe werden von der eigenen Basis Richtung Osten geführt, die dortige Basis zerstört. Dann geht's nach Norden weiter, wo ebenfalls noch eine Basis zu zerstören ist. Die letzte der Vernichtung zu Weihende liegt schließlich im Nordosten.

Mission 12

Ein Dessicator wurde hergestellt, und das Korps versucht ihn mit allen Mitteln zu zerstören. Dies gilt es zu verhindern. Alle Feindeinheiten müssen daher vernichtet werden.



Die Basis ist bereits gut ausgebaut

Die Basis wird sofort mit Neutronenbeschleunigern und Flugabwehr nach Süden und Westen gesichert. Eine zweite Montagefabrik ist auch vonnöten. Dann werden die ersten Angriffe abgewehrt. Als nächstes stößt eine Streitmacht nach Westen vor, um die Quelle in dem Talkessel zu erobern. Dort wird eine Exporteinrichtung errichtet, die von Flugabwehr geschützt wird.



Die Quelle im Talkessel gewinnt zentrale Bedeutung

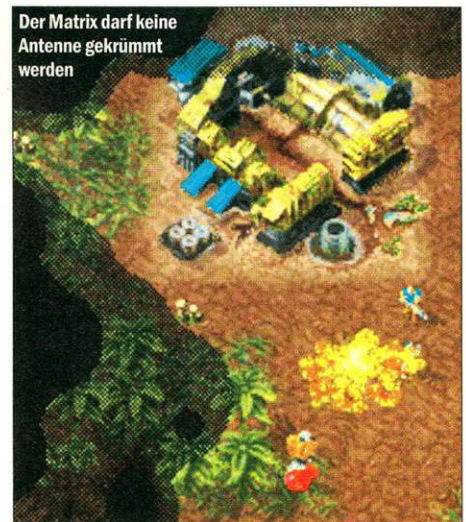
Es gilt, etliche weitere Angriffe abzuwehren und eventuell verlorene Gebäude zu ersetzen. Dann zieht ein starker Angriffstrupp gegen Süden und vernichtet die dortige Basis. An der Quelle wird eine weitere Exporteinrichtung errichtet. Diese sollte ebenfalls mit Flugabwehr gesichert werden.

Als nächstes steht an, die Basis südlich der neuen Quelle zu zerstören. Dahin gelangen die Truppen, indem sie etwas weiter links nach Süden vorstoßen. Dann geht's Richtung Südwesten, und die dortige Basis wird zerstört, um als nächstes das Lager in der linken oberen Ecke zu „sanieren“. Als nächstes wird der Angriffstrupp in die linke untere Ecke gesandt, wo er auch die letzten Korps-Truppen und Gebäude zerstört.

Schnell an neue Wasserquellen zu gelangen, ist bei dieser Mission wichtig. Die Einheiten sollten ständig repariert und durch neue verstärkt werden, denn hier tobt eine Materialschlacht, die nur schwer zu gewinnen ist.

Die letzte Schlacht der Heere

Imperium und Korps-Truppen stehen sich in einer großen Schlacht gegenüber. Die letzte Aufgabe lautet, alle imperialen Truppen sowie die des Korps zu vernichten und die Orbitale Verteidigungsmatrix des Korps zu erobern.



Auf den ersten Blick ist diese Mission erschreckend: Beide Seiten, Imperium wie Korps, besitzen so ungeheuer viele Einheiten, daß es ihnen ein leichtes wäre, die Einheiten des Spielers zu vernichten. Netterweise bekämpfen sie sich nur gegenseitig! Also kann man in aller Ruhe eine eigene Armee aufbauen, die sich schließlich der Beseitigung der restlichen Gegner annehmen kann.

Es ist nur darauf zu achten, daß die Orbitale Verteidigungsmatrix nicht zerstört wird. Wenn schließlich die beiden streitenden Parteien einen Sieger untereinander ausgemacht haben, kann der Spieler seine Armee gegen diesen in die Schlacht führen und so der lachende Dritte sein.

Die Gegner bekämpfen sich bis aufs Blut – die Truppen des Spielers können in Ruhe abwarten





Jack Orlando

Ein Privatdetektiv auf Mördersuche: Bei diesem cineastischen Comic-Adventure paßt die Grafik ebenso zur 30er-Jahre-Atmosphäre wie die Musik aus der Feder des Hollywood-Komponisten Harold Faltermeyer. Doch gibt es auch hier immer wieder Rätsel, an denen man verzweifeln könnte - zumindest ohne diese Komplettlösung.

Das Leben kann einem ganz schön übel mitspielen. Die Auftragslage für einen Privatdetektiv ist in der Zeit um 1933 wirklich mies. Vor allem, nachdem die Regierung der Vereinigten Staaten die 21. Ergänzung zur Verfassung erlassen hat. Diese erlaubt wieder das Trinken und die Produktion von Alkohol. Früher während der Prohibition wurde so was streng bestraft. Damals ging es mir noch richtig gut. Jack Orlando, der Meisterdetektiv. Alkoholschmuggler und andere Kriminelle gab es haufenweise zu fangen. Sogar zum Ehrenbürger meiner Heimatstadt hat man mich gemacht. Alles, was geblieben ist, sind Erinnerungen und Kopfschmerzen. Jeden Morgen einen Kater - das ist mein Leben heute. Meine Nächte verbringe ich in miesen Spelunken und gieße mir ein Glas billigen Whisky nach dem anderen hinter die Binde, um zu vergessen, daß einfach nichts mehr läuft...

So auch an jenem Abend. Ich saß schon seit Stunden in diesem Laden und hatte gerade wieder eine Flasche Whisky geleert. Der Wirt wollte schließen. Ich warf ihm ein paar Münzen auf den Tresen und machte mich auf den Heimweg. Das heißt, ich versuchte es - so ganz sicher wollten mich meine Beine nicht tragen.

Ein Mord geschieht

Ich torkelte also durch die Straße, in der meine Wohnung liegt, und fragte mich gerade, was der nächste Tag wohl bringen würde, als ich zwei merkwürdige Gestalten in einer Nebenstraße laut verhandeln hörte. Ich hatte nichts wichtiges vor, also verharrete ich an

der Straßenecke und hörte kurz zu. Lange dauerte die Unterhaltung nicht mehr, denn plötzlich zog einer der beiden eine Waffe und schoß den anderen nieder. So schnell meine Beine mich vorwärtsbringen konnten, eilte ich zu dem Verletzten, um ihm zu helfen. Daß das ein Fehler war, sollte ich schnell feststellen.

Der treffsichere Schütze schien über meine Hilfsbereitschaft nicht erfreut und zog mir seinen teuren Spazierstock über den Schädel. Ich stürzte zu Boden und hörte nur noch, wie er die an der Hauswand angebrachte Feuerleiter hinaufkletterte. Dann verlor ich das Bewußtsein.

Am nächsten Morgen weckte mich der entsetzte Ruf einer alten Frau - vielleicht waren es auch meine durch den Schlag um das Doppelte verstärkten Kopfschmerzen, so genau kann ich das nicht mehr beurteilen.

Auf alle Fälle war die Alte über die beiden auf der Straße liegenden Männer so entsetzt, daß sie sofort die Polizei rief. Kurze Zeit später hielt ein Streifenwagen vor der Gasse, und zwei Polizisten stürmten auf die vermeintlichen Leichen zu.

Daß der Mann neben mir tot war, war nur allzu offensichtlich. Ich dagegen hatte bis auf mein Schädeldrummen keine Blessuren davongetragen und rappelte mich langsam hoch. Die beiden Beamten, die heranstürzten, schienen mich für den Mörder zu halten. Sie legten mir Handschellen an und durchsuchten mich nach Waffen. Natürlich trug ich keine bei mir - noch war die Kriminalitätsrate nicht so hoch, daß man sich ohne Schießseisen nicht mehr auf die Straße

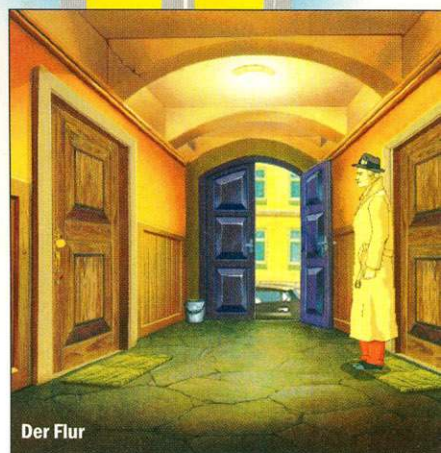
trauen konnte. Doch dummerweise lag neben der Leiche die Pistole des wirklichen Mörders. Daß das nicht meine war, wollten mir die Uniformierten nicht glauben.

„Immer mit der Ruhe, wir sollten auf Euren Vorgesetzten warten“ - mit diesem Satz hoffte ich, die Handschellen wieder loswerden zu können. Inspektor Rogers sei bereits unterwegs, unterrichteten mich die Polizisten. „Ich bin Privatdetektiv, ich lege keine Leute um“ - keine Antwort konnte die aufgebrachten Gesetzeshüter zur Ruhe bringen. Doch die war auch nicht angebracht, schließlich soll der tote Kollege neben mir ein hohes Tier beim Militär gewesen sein.

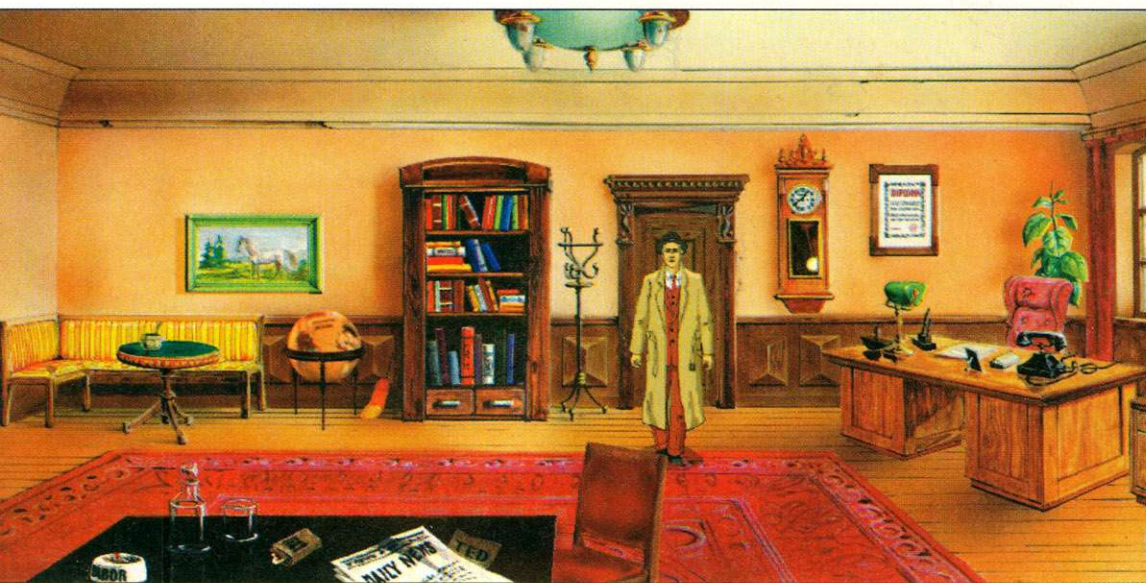
Unter Verdacht

Rogers erreichte den Tatort. „Tom, Du glaubst doch nicht, daß ich das war?“ - Ich konnte es nicht fassen. Mir war, als wäre ich in einem schlechten Film gelandet. Jeder Mensch auf der Welt schien mich für einen Schwerverbrecher zu halten, selbst meine besten Freunde, die doch am besten wissen mußten, auf welcher Seite des Gesetzes ich stand. Schnell erinnerte ich Rogers an meine Heldentaten und erzählte ihm, was wirklich vorgefallen war. 48 Stunden waren jedoch alles, was er mir zugestehen konnte, um den wirklichen Täter zu finden - beziehungsweise denjenigen, den ich für den Mörder hielt, denn für ihn war der Fall im Grunde klar. Er wies mich nochmals darauf hin, in welcher brenzlicher Situation ich mich befand. Immerhin war Major Reynolds, so hieß die Leiche, ein angesehener Mann gewesen.

Ich machte mich auf zu meiner Wohnung, die nur wenige Schritte vom Tatort entfernt an der Hauptstraße lag. Ich betrat das Gebäude und klopfte zuerst an die linke Tür. Hier wohnte Alice, eine gute Freundin und Nachbarin. Sie sah schon auf den ersten Blick, daß mit mir etwas nicht stimmte, und auch mein unglaubliches Nachfragen konnte nicht über meinen schlechten Zustand hinwegtäuschen. Alice meinte, ich solle mich erst mal unter die Dusche stellen und danach auf eine Tasse Kaffee vorbeikommen. Sprach's und schloß die Tür.



Im Flur entdeckte ich einen Besen, den ich mitnahm - man weiß ja nie, wofür so etwas gut sein kann. Dann wandte ich mich meiner Wohnungstür zu. Den Schlüssel verstecke ich immer unter der Fußmatte. Dieses Versteck ist so banal, daß sich kein Einbrecher die Mühe machen wird, hier nachzu-



Meine Wohnung - mein ein und alles

schauen. Mit dem Schlüssel öffnete ich die Tür und betrat mein Zuhause. Zuerst ging ich ganz nach links ins Bad, um mich etwas frisch zu machen und den üblen Geruch der Straße wieder loszuwerden.

Ein Schwätzchen bei Alice

Frisch geduscht machte ich mich dann im Wohnzimmer daran, mich für meine Mörder-suche auszurüsten. Aus der linken Schub-lade unten am Regal nahm ich einen Schlüs-sel, aus der rechten mein Notizbuch - was ist schon ein richtiger Detektiv ohne diese Gedächtnisstütze. Mit dem Schlüssel öffnete ich die Schublade an dem Beistelltischchen neben dem Schreibtisch. Hier versteckte ich immer meine Waffe.

Neben dem Regal stand noch ein Staub-wedel. Um meine Putzausrüstung zu kom-plettieren, steckte ich auch diesen Sauber-

mann ein. Zu guter Letzt braucht ein De-ktiv noch Geld. Auf der Bank vor dem Bad lag ganz unscheinbar mein Portemon-naie. Ich nahm ein paar Scheine heraus und verließ meine Wohnung, um zu Alice zu ge-hen.

Wieder klopfte ich an ihre Tür, und dies-mal ließ sie mich herein. Sie war auf Small-Talk aus, und mit ein paar netten Floskeln wie „Du weißt doch, daß ich Dich gern be-suche“ verbrachten wir einige nette Minuten. Nach der Tasse Kaffee wollte sie sich jedoch lieber wieder ihrer Putzerei zuwenden, fand aber ihr Staubtuch nicht mehr. Ich lieh ihr meinen Staubwedel, und schon war ich allein in ihrem Wohnzimmer, während sie in der Küche rumorte.

Eine gute Gelegenheit, um einige Gegen-stände... nun, auszuleihen. Die Boxhand-schuhe, die so dekorativ an der Wand hin-gen, reizten mich zu sehr, und ich ließ sie in mein Inventar verschwinden. Ebenso verfuhr ich mit dem Apfel, der auf dem Schrank lag,

und mit dem Nagelset. Da bei Alice nichts mehr zu holen war, verließ ich das Haus und ging auf die Straße.

Ich bog in die Seitenstraße neben dem Arbeitsplatz des Jungen ein und kam auf eine Gasse, in der ein Pferdewagen hielt. Der Kut-scher erzählte mir, Napoleon - so hieß der Klepper - sei ein ganz besonderes Pferd und auf Fremde nicht gut zu sprechen. Dieser Hin-weis half mir weiter, und so benutzte ich mei-nen Besen, um das Hufeisen, das ich unter dem Tier entdeckt hatte, hervorzubekommen.

Zurück auf der Hauptstraße, ging ich in die Gasse zwischen meiner Wohnung und der Straße zum Tatort. Ziemlich düstere Gegend hier. Ich beschloß, mich gegen eventuelle Schwierigkeiten zu wappnen, und verstaute das Hufeisen im Boxerhandschuh - man kann ja nie wissen...



Biff will seine Kurbel nicht hergeben - dafür gibt's eins auf die Nase



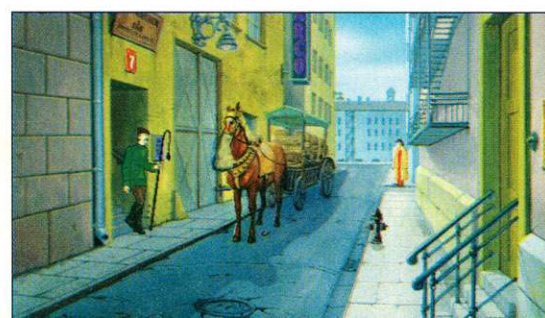
Die Straße vor meinem Haus

Draußen wechselte ich sowohl die Straßenseite als auch ein paar Worte mit dem Schuhputzerjungen. Seine Dienste woll-te ich allerdings nicht in Anspruch nehmen, sondern ihn ein bißchen aushorchen. Als cle-verer Detektiv fiel ich nicht gleich mit der Tür ins Haus, sondern ließ mir etwas über seinen Job berichten. Von den vielen Leuten, die er so tagein, tagaus kennenlernt, mochte er mir aber dann doch noch nichts erzählen, er hat-te einfach zu großen Hunger. Ich gab ihm den Apfel, und nach der kleinen Mahlzeit verriet er mir, daß er im Zusammenhang mit Reynolds den Namen Scaletti gehört habe. Scaletti sei sehr mächtig, viele Leute würden für ihn arbeiten. Noch sollte mir dieser Name aber nicht weiterhelfen...

Wer ist Scaletti?

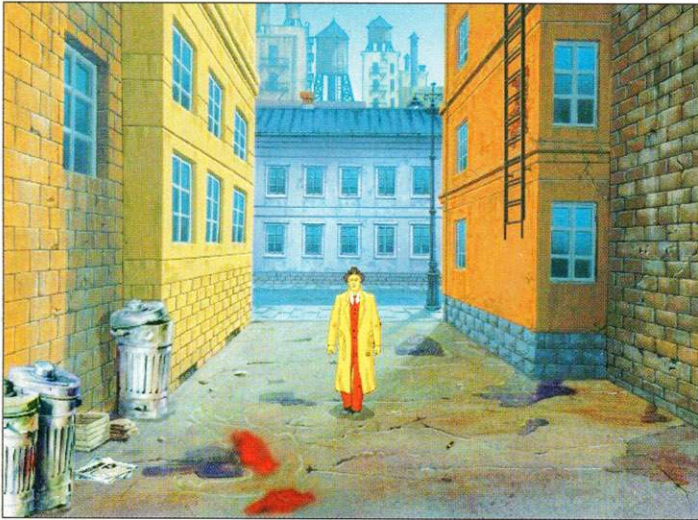
Am Ende der Gasse gelangte ich auf einen Hof, wo mein Blick sofort auf ein schrotttrafies Auto fiel. Die Rostlaube selber interessierte mich eigentlich weniger, doch ich hatte auf ihr eine Kurbel entdeckt, die ich mir unter den Nagel reißen wollte. Dummerweise hatte eine alte Dame mein Trei-ben aus einem Fenster herab beobachtet und rief nun den Besitzer des Metallhaufens zu Hilfe. Der war alles andere als erfreut darüber, daß ich mich an seinem Pracht-stück vergreifen wollte. Nicht einmal die Kurbel wollte er rausrücken, statt dessen fing er sofort an, mich zu beleidigen. Meine Reaktion darauf fiel verständlicherweise ebenfalls nicht gerade freundlich aus, und fast wäre ich in eine handfeste Keilerei ver-wickelt worden - hätte ich nicht vorgesorgt. Mit meiner eisernen Faust hieb ich den bul-

ligen Biff aus seinen Latschen, und die Kurbel war mein. Mit ihr machte ich mich auf zum Tatort.



Alice, die gute Seele, hat immer ein offenes Ohr

Unter dem
Pferd liegt ein
sehr nützliches
Hufeisen



Nur noch ein roter Schimmer von Blut erinnert an den Mord

Schlagkräftige Argumente

Nur noch ein roter Schimmer von Blut erinnerte an die Greuelthat, die hier in der Nacht zuvor stattgefunden hatte. Ich nahm mir ein bißchen Zeit und untersuchte den Ort genauer. Ein Zigarrenstummel lag hier auf dem Boden. Ich betrachtete ihn und merkte sofort, daß dies ein ziemlich teures Stück gewesen ist: eine Davidoff, und die bekommt man eigentlich nur bei Charles.

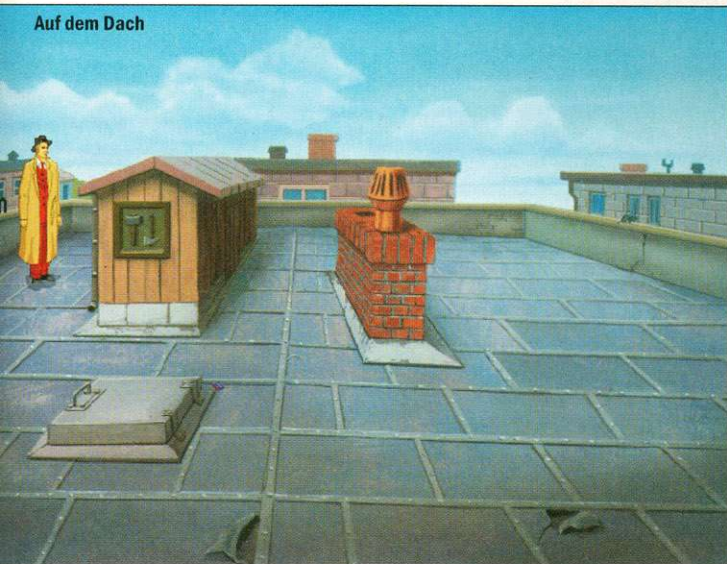
Mit meiner neu erworbenen Kurbel machte ich mir dann an der Feuerleiter zu schafen - schließlich erinnerte ich mich daran, wie der Täter in der Nacht über sie geflüchtet war. Die Kurbel benutzte ich, um sie herunterzuziehen. Ich kletterte aufs Dach.

Dachluke herum. Sie war allerdings verschlossen. Auf dem Dach gab es nichts weiter zu erledigen, also kletterte ich die Leiter wieder hinunter.

Kaum hatte ich wieder festen Boden unter den Füßen, erschien auch schon Inspektor Rogers, um ebenfalls den Tatort nochmals unter die Lupe zu nehmen. Er hatte am Morgen meine Autoschlüssel gefunden und gab sie mir wieder - ich mußte sie verloren haben, als ich niedergeschlagen wurde.

Mit ziemlich skeptischem Blick fragte mich Rogers, was ich hier zu tun hätte. Da ich in der Sache ermittelte, müsse ich mich natürlich umsehen, begründete ich meine Anwesenheit. Rogers schärfte mir nochmals ein, daß mir nicht viel Zeit bleibe, um den Täter zu fassen. Ich verließ den Tatort.

Auf dem Dach



Hier gab es nicht viel, was mir hätte weiterhelfen können. Nur eine Streichholzschachtel fand ich, sie stammte aus dem „Night O’Granis“. Die hatte bestimmt der Mörder verloren. Nun fingerte ich an der

An der Hauptstraße traf ich auf Biff. Der Junge hatte sich von meinem Schlag erholt und meinte nun, Rache nehmen zu müssen. Er zerrte mich in die Seitenstraße, die zu seinem Hof führte, und donnerte mich gegen

die Wand. Wieder einmal verlor ich das Bewußtsein und wachte erst spät in der Nacht wieder auf.

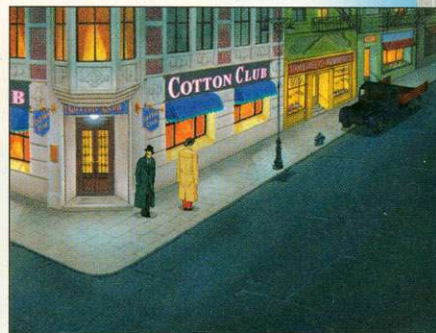
Ein Mann sieht schwarz



Die Übersicht über die Stadt

Verärgert stellte ich fest, daß ich nicht nur wertvolle Zeit, sondern auch den größten Teil meines Inventars verloren hatte. Ich rappelte mich auf und kehrte zur Hauptstraße zurück. Vor dem Haus, in dem ich wohnte, stand mein Wagen. Meine Autoschlüssel waren mir glücklicherweise geblieben, und so stieg ich in mein Fahrzeug und machte mich auf den Weg zur Stadtmitte.

Ich hielt vor dem Cotton Club, stieg aus und ging nach links um die Straßenecke zum Eingang des Lokals. Den Typ, der an der Tür herumlungerte, kannte ich nicht, er schien dagegen genau zu wissen, daß ich im Reynolds-Fall ermittelte. Es sei das beste, wenn ich meine Nase lieber in meine eigenen Angelegenheiten stecken würde, glaubte er mich warnen zu müssen. Daraufhin hatte ich keine Lust mehr, den Laden zu betreten, und ging zurück in die Straße, wo mein Auto stand.



Der Typ im dunklen Mantel meint, mich warnen zu müssen

Eine alte Frau verkaufte am Straßenrand Blumen, neben ihr fand ich eine abgeknickte Rosenblüte. Da die Tante hier wahrscheinlich schon länger saß, fragte ich sie, ob sie irgend etwas ungewöhnliches gesehen habe. Hatte sie nicht. Sie sitze hier den ganzen Tag, meinte sie, und wenn sie keine Rosen oder Tulpen verkaufe, lese sie in ihren Büchern.

Ich ging die Straße weiter entlang, kam am Hotel Paradise vorbei und gelangte schließlich an ein baufälliges Haus, das so aussah, als würde es gleich einstürzen.

Bevor ich mich mit der Ruine näher befassen wollte, ging ich zuerst die Seitengasse vor dem Haus entlag und kam auf einen düsteren Hinterhof. Hier saß ein Penner in der Ecke. Ich sprach ihn an, und erst als er

mich freudig begrüßte, erkannte ich, wer er war: Jerry Cooper, ein alter Alkoholiker, den ich aus besseren Tagen kannte. Sein einziges Gesprächsthema war Whisky, und die einzige Hilfe war der Tip, daß man nachts in der alten Schnapsbrennerei gut an ein paar

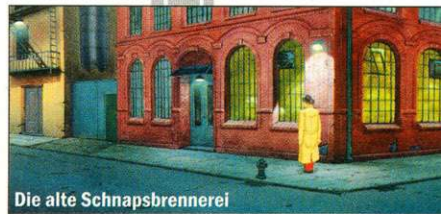
Flaschen des billigen Fusels kommen könne. Noch hatte ich nicht die Absicht, von dieser Möglichkeit Gebrauch zu machen...

Ein Tip von Jerry

Ich ging zurück zu dem baufälligen Haus. Der Eingang war notdürftig mit ein paar Brettern vernagelt, das unterste davon hatte ich aber schnell aus seiner Verankerung gebrochen. Vorsichtshalber nahm ich es mit hinein. Dort fand ich mich in einem Flur wieder, der ebensowenig vertrauenerweckend aussah wie das Gemäuer selbst. Durch die linke Tür gelangte ich in ein Zimmer, in dem ich nur eine Vase fand. Ich steckte sie ein und kehrte zum Korridor zurück. Im gegenüberliegenden Zimmer entdeckte ich gleich hinter der Tür einen Baseballschläger, nahm ihn mit und ging hinaus. Hinter der dritten und letzten Tür erwartete mich ein schlafender

Penner. Der Kerl interessierte mich eigentlich nicht, aber am Kopfende seiner Schlafgelegenheit entdeckte ich ein Seil, das ich vielleicht noch gut würde gebrauchen können. Also machte ich mit dem Tippelbruder kurzen Prozeß und weckte ihn mit meiner Baseballkeule. Schnell war der Mann auf den Beinen und streckte mir ein Messer entgegen. Ich war jedoch schneller und schickte ihn mit einem

gezielten Schlag wieder ins Reich der Träume. Nun konnte ich mir das Seil unter den Nagel reißen, die Keule einstecken und endlich dieses Haus verlassen, bevor es wirklich zusammenstürzte.



Die alte Schnapsbrennerei

Zurück auf der Straße, ging ich wieder zur Blumenverkäuferin und schenkte ihr die Vase. Sie konnte das Behältnis auf alle Fälle besser gebrauchen als ich. Im Gegenzug überreichte sie mir ein altes chinesisches Manuskript. Ich spielte ihr ein bißchen Freude vor und entschwand dann in Richtung Kreuzung, an der ich nach rechts abbog. Ich kam an ein großes rotes Backsteingebäude, die alte Schnapsbrennerei, und ging rechts daran vorbei. Hier stieß ich auf einen Chinesen, der mit einem kleinen Verkaufswagen auf dem Bürgersteig stand. Ich sprach ihn an, und er fragte mich, wie er mir helfen könne. „Mit einigen Informationen“, antwortete ich, doch der Asiate zierte sich etwas. Mit dem chinesischen Manuskript stimmte ich ihn gnädig, und er erzählte mir einige Einzelheiten über den Türsteher des „Night O’Granis“. Dieser sei ein äußerst gewaltbereiter Mensch, und man müsse vorsichtig bei ihm sein, um ihn nicht zu reizen. Außerdem lasse er nicht jeden in den Laden – es sei denn, man könne ihn mit einigen Dollars überreden.

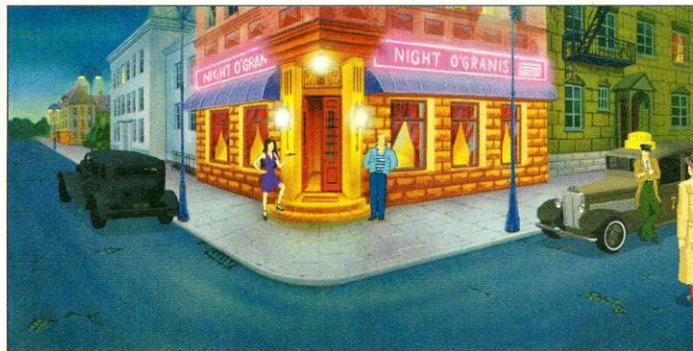


Charles' Laden

Ich ging meinen Weg weiter die Straße entlang und stieß nach wenigen Schritten auf Charles' Laden. Ich betrat ihn und wechselte einige Worte mit dem Inhaber, ebenfalls ein alter Bekannter. „Wie immer bei der Arbeit“, begrüßte ich ihn und bat ihn um Hilfe. Nach einigen weiteren Floskeln wollte ich von ihm wissen, wer zuletzt bei ihm Davidoffs gekauft habe. Nur wenige Stammkunden würden solche Zigarren rauchen, erzählte Charles. Von denen sei aber seit langem keiner mehr in seinem Laden gewesen. Auch ein erneuter Denkanstoß meinerseits brachte nichts.

Zigarrenraucher gesucht

Nun ja, vielleicht konnte er mir ja auf eine andere Art und Weise helfen. „Ich bin etwas knapp bei Kasse“ gestand ich, und er lieb



Vor dem „Night O’Granis“

mir 5 Dollar. Außerdem durfte ich mir noch eine aktuelle Ausgabe der Zeitung „Today News“ mitnehmen.

Nun spazierte ich die Straße lang, bis ich das „Night O’Granis“ erreichte. Hier also sollte der Türsteher besondere Aufmerksamkeit verlangen. Bevor ich mich jedoch dem geldgierigen Burschen zuwandte, wechselte ich erst ein paar Worte mit dem Taxifahrer, der sich als wahrer Autonarr herausstellte. Ich erzählte ihm kurz von meinem Wagen, und er gab mir den Tip, daß ich mich bei Auto-Problemen an Franks Werkstatt wenden solle.

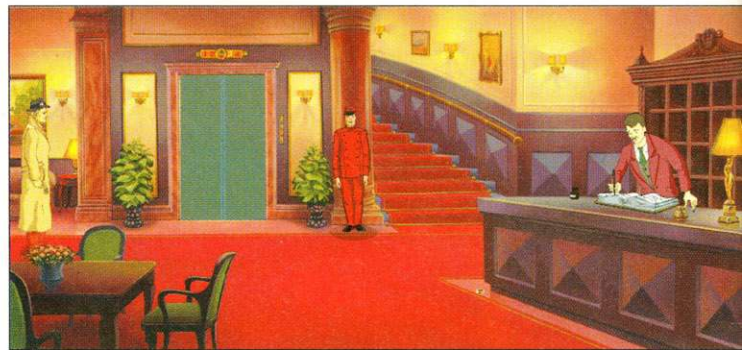
Ich ging jetzt Richtung „Night O’Granis“ und wollte den Laden betreten, da hielt der Türsteher mich erwartungsgemäß zurück. Ich steckte ihm ein paar Dollar zu, und schon ließ er mich passieren.

In der Kneipe zog es mich plötzlich nur noch zu der Blondine, die sich an der Theke vergnügte. Ich sprach sie an und fragte sie nach ihrem Namen. „Drei Dollar“ hieß oder kostete sie. Mir war das egal, schließlich war ich im Dienst und mußte zunächst mal meinen eigenen Hintern retten, bevor ich den von anderen Menschen schwingen ließ. Ich bot ihr einen Fünfer für ein paar Informationen an und machte ihr unmißverständlich klar, daß diese Informationen nichts mit Aufklärung zu tun hatten. Ich wollte wissen, ob sie in der letzten Zeit einen Davidoff-Zigarren rauchenden Typen gesehen habe, und gab ihr die vereinbarten fünf Scheinchen.

Diesmal hatte ich Glück. Sie kannte einen stinkreichen Kerl mit Namen August Bellinger, der sich dieses teure Kraut leistete. Zur Zeit residierte der Herr im Hotel Paradise.

Was lag näher, als dieser Herberge gleich einen kleinen Besuch abzustatten. Am Eingang fragte ich den Portier, ob hier auch wirklich ein Mr. Bellinger wohne – man sollte

schließlich nicht jedem kleinen Flittchen trauen. Ich beschrieb ihm kurz das teure Aussehen des Herrn, um seinem Gedächtnis ein wenig auf die Sprünge zu helfen, und schon erinnerte er sich an den Zigarrenraucher.



Im Hotel Paradise

Im Hotel griff ich mir zuerst die Schachtel Zigaretten vor dem Tresen und fragte dann den Rezeptionisten, in welchem Zimmer Bellinger wohne. Bereitwillig erzählte er, es sei Raum 101. Den Schlüssel wollte er aber nicht herausrücken.

Zimmer-Durchsuchung

Sobald der Nilch wieder in seinem Gästebuch blätterte, verschwand ich durch den Gang nach rechts und kam in den Aufenthalts- und Geräteraum für die Putzfrau. Gleich in der ersten Tür steckte ein großer Schlüsselbund mit den Zweitschlüsseln für die einzelnen Zimmer. Ich nahm mir den Schlüssel zu Zimmer 101 und betrat wieder in die Empfangshalle.

Vor dem Lift fragte ich den Jungen noch kurz, wo ich Zimmer 101 finden könne, und machte mich dann auf in den ersten Stock. Bellingers Zimmer lag direkt gegenüber dem Aufzug. Vorsichtig klopfte ich an die Tür,

doch von drinnen kam keine Antwort. Also bediente ich mich meines Zweitschlüssels und betrat den Raum. Da ich damit rechnen mußte, daß Bellinger jeden Moment zurückkam, mußten hier alle Handlungen besonders schnell ablaufen – ansonsten wäre ich ein toter Mann gewesen.

Ich holte kurz den Koffer unter dem Bett hervor und schaute hinein: unter einigen Kleidungsstücken versteckte sich ein Bausatz für eine Waffe – Bellinger war also Berufskiller. Schnell ließ ich den Koffer wieder unter dem Bett verschwinden und warf noch einen kurzen Blick in das Notizbuch auf dem Nachttisch. Um 20.15 Uhr hatte der Herr also einen Termin mit einem gewissen Smith im „Night O’Granis“. Aha!

Nun war es allerhöchste Zeit, den Raum zu verlassen. Da Bellinger jeden Moment aus

dem Fahrstuhl steigen konnte, öffnete ich das Fenster und kletterte auf den Hinterhof. Ich landete wenige Schritte neben Jerry Cooper.

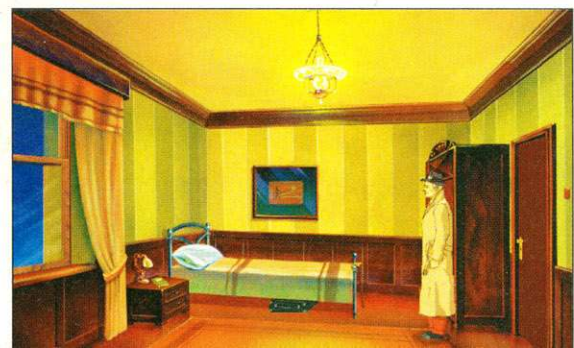
Rollenspiele

Ich ging den Weg zurück zur Hauptstraße und dann ins Night O’Granis. Smith saß anscheinend schon am Tisch – jedenfalls sah der ältere Herr im braunen Anzug irgendwie nach einem Smith aus. Da er eine „Today News“ auf dem Tisch liegen hatte, legte ich ebenfalls mein Exemplar dazu – der Plan funktionierte, und Smith hielt mich ohne Zweifel für Bellinger.

„Sie sind sehr pünktlich, Smith“, spielte ich meine neue Rolle und erzählte ihm dann, wie glatt doch alles gelaufen sei. Nach wenigen Worten machten wir uns auf den Weg zum Hinterhof des Lokals, wo ich mich für meine

vermeintliche Tat auszahlen lassen wollte.

Auf dem Hof traute ich Smith dann aber doch nicht mehr



Bellingers Zimmer



Smith will mich übers Ohr hauen

über den Weg, und sobald er mir den Rücken zuwandte, zog ich ihm den Knauf meiner Waffe über die Glatze. Smith sackte zusammen, und schnell fesselte ich ihn mit dem Seil aus dem Abbruchhaus. Ein kurzer Blick in seine Tasche bestätigte meine Befürchtungen - sie war leer, und die einzige Belohnung, die mich hier erwartet hätte, wäre mit Sicherheit der Tod gewesen.

Ich ging zurück ins Gebäude. Durch die Starumkleide gelangte ich wieder in das mittlerweile proppenvolle Lokal, und an dem Tisch, an dem eben noch Smith und ich saßen, hatte nun ein anderer Herr Platz genommen - Bellinger. Ich erkannte ihn an der Zeitung wieder. Mit der gleichen Methode wie bei Smith gaukelte ich nun Bellinger vor, ich sei sein Gesprächspartner. Nach-

dem ich meine „Today News“ neben seine gelegt hatte, forderte er mich auch schon auf, mich zu setzen. „Der Boß beglückwünscht Sie zu Ihrer hervorragenden Arbeit“, mimte ich den Geldüberbringer. Bellinger war schon ganz heiß auf seinen Lohn und drängte auf sofortige Geldübergabe. Im Lokal war es mir allerdings zu unbequem, und so gaukelte ich ihm vor, daß am Nachbarisch ein Polizist säße. Im „Cotton Club“ hätte ich allerdings schon einen Tisch reservieren lassen, erzählte ich Bellinger.

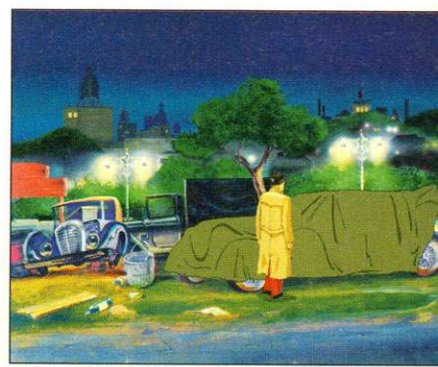
Also brachen wir zur anderen Lokalität auf. Unterwegs dem Weg fragte Bellinger ständig nach seinem Geld und wollte wissen, ob ich auch genug dabei habe. Ich versicherte ihm, er würde es gleich bekommen. Allerdings bekam er etwas ganz anderes...

Wir befanden uns gerade vor dem „Cotton Club“, als auf der Querstraße ein Wagen vorbeiraste. Ein Fenster öffnete sich, und eine Maschinengewehrsalve ergoß sich über uns. Schnell sprang ich hinter meinem Auto in Deckung, bis der Wagen vorbei war. Ich zog meine Waffe und schoß einige Male hinter ihm her, aber ohne Erfolg.

Ich schaute mich nach Bellinger um; er lag tot neben mir. In diesem Moment stürmte auch schon der Besitzer des „Cotton Club“ auf die Straße und beschuldigte mich lautstark des Mordes. Die Polizei habe er bereits gerufen, verkündete er. Na prima, das war's dann wohl. Mit zwei Leichen war ich innerhalb von 24 Stunden in Berührung gekommen - nun hatte Rogers wohl keine andere Möglichkeit mehr, als mich einzusperren.

Wieder unter Mordverdacht

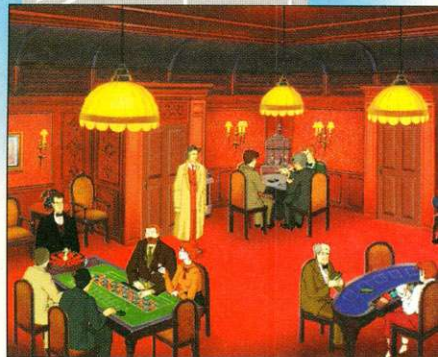
Kurz darauf hielt ein Streifenwagen am Tatort, und die beiden Uniformierten meinten ebenfalls, mich beschuldigen zu müssen. Zudem hielt der „Cotton Club“-Besitzer weiterhin an seiner abwegigen Behauptung fest, er habe genau gesehen, wie ich Bellinger erschossen hätte. Einer der beiden Polizisten führte ihn zur Aussage in sein Lokal, der andere ging zum Streifenwagen, um einen Leichentransport zu ordern. Schnell ergriff ich die Gelegenheit beim Schopf und verließ ebenfalls die Szenerie - ich ging die Kreuzung nach rechts entlang zur alten Schnapsbrennerei. An dieser lief ich links vorbei die Straße entlang, bis ich mich vor Franks Werkstatt wiederfand.



Was verbirgt sich wohl unter der Plane?

Ich betrat den Hof der Werkstatt, am Gebäude vorbei, und stieß auf ein Auto, das von einer Plane verdeckt war. Diese zog ich ab und stand plötzlich vor dem Wagen, aus dem auf mich und Bellinger geschossen worden war. Im Innern fand ich eine Einladung für ein Kasino in einem Restaurant und nahm sie mit. Dann ging ich zurück in die Werkstatt. Mein Wagen stand bereits dort, und ich fragte den Meister, wie lange er wohl für die Reparatur brauchen würde. Bis morgen mittag, bekam ich zur Antwort, und wegen der Bezahlung sollte ich mir keine Gedanken machen. Nun denn.

Ich wandte mich wieder in Richtung Schnapsbrennerei und bog dort in die Straße, die zu Charles' Laden führte. Diesen Weg ging ich weiter entlang, bis ich vor einem grün gestrichenen Restaurant stand. Hier drin sollte sich das Kasino befinden.

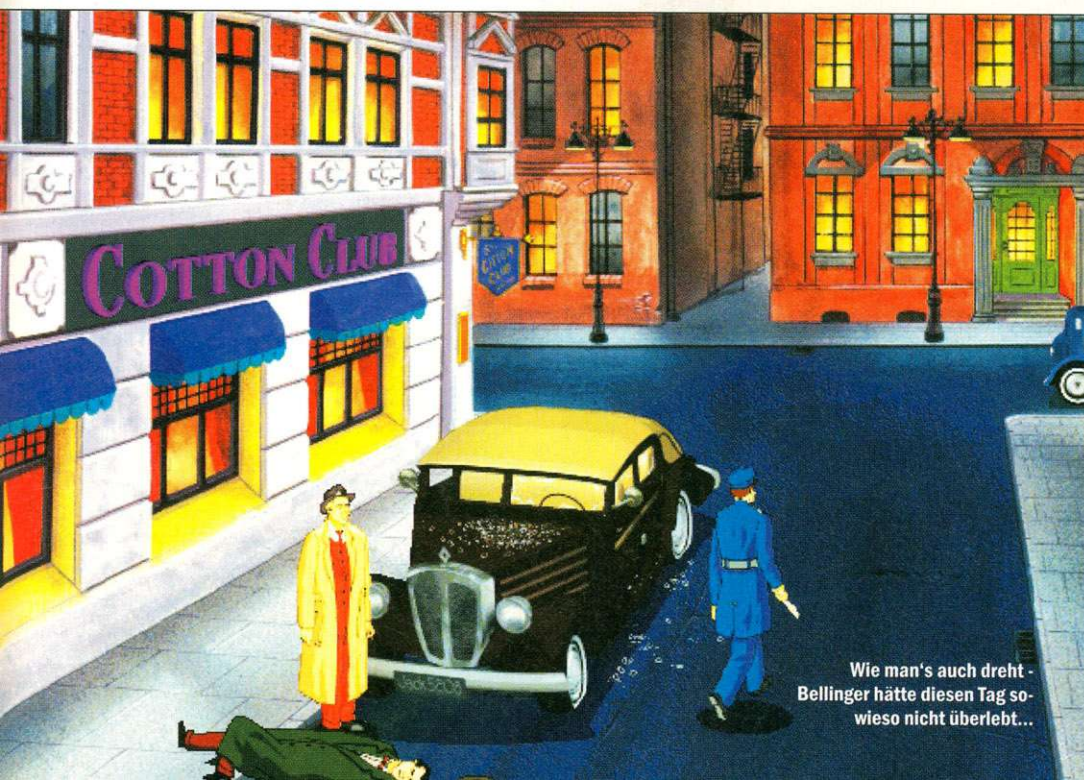


Scalettis illegales Kasino

Ich betrat den Laden und ging schnurstracks auf den Türsteher zu, der mich ohne Einwände in die Spielhölle ließ, nachdem ich ihm meine Einladung vorgezeigt hatte.

Scalettis Spielhölle

Drinne frönten schon viele Leute dem Glücksspiel. Ich wechselte einige Worte mit dem Mann in der Mitte der Pokerrunde und fragte ihn, wo ich hier Geschäfte tätigen könne. Scaletti regle alle Geschäfte über Smith, antwortete dieser. In Scalettis Höhle war ich demnach also gelandet. Langsam, aber



Wie man's auch dreht - Bellinger hätte diesen Tag sowieso nicht überlebt...



Gefangen bei Scaletti

sicher fügten sich einige Teile dieses Puzzles zusammen. Daß Smith derzeit keine Geschäfte mehr regelte, konnte der Kartenklopfer noch nicht wissen, und wo er steckte, ebensowenig.

Vom Croupier am Roulettetisch wollte ich wissen, wo ich Scaletti finden könne. Ich sollte mich an den Leibwächter wenden, antwortete dieser. Und schon stapfte der Bodyguard auf mich zu und drückte mir eine Pistole in die Magengegend. Er führte mich direkt in Scalettis Büro.

Der war sehr erstaunt über den unerwarteten Besuch. Schnell erzählte ich ihm, wer ich bin und was mit Bellinger geschehen war. Das konnte Scaletti zwar nicht erschüttern, schließlich hatte er selber den Auftrag zum Mord an Bellinger gegeben. Dafür zeigte sich die hübsche Blondine, die vorher so ruhig auf der Couch gesessen hatte, geschockt. Sie sprang auf und verließ den Raum.

Da Scaletti in 30 Minuten einen wichtigen Termin mit einem Major der Army am Hafen hatte, blieb ihm keine Zeit, um mich nach allen Regeln der Kunst zu beseitigen. Also sperrte er mich zunächst in den Keller.

Gefangen!

Sollte ich in diesem unwirtlichen Verlies nun meine letzten Minuten verbringen? Resigniert blickte ich auf den Boden, nachdem die Wache mich alleingelassen hatte. Kurz darauf hörte ich schon wieder Schritte.

Jemand schien die Treppe zu meinem Gefängnis herunterzukommen. Erbozt rief ich, man solle mich endlich in Ruhe lassen. Doch es erschien keine Wache. Es war Elizabeth, die mir helfen wollte. Ich erzählte ihr, was mit ihrem Herzallerliebsten Bellinger passiert war, und sieklärte mich kurz über die Familienverhältnisse auf. Dann schob sie ein Brecheisen unter der Tür durch. Ich konnte sie überreden, sich in meiner Wohnung vor Scaletti und seiner Meute zu verstecken, bis der ganze Spuk vorbei war.

Kaum war sie verschwunden, brach ich mit dem Eisen die Tür meiner Zelle auf und stieg die Treppe hoch. Durch die rechte Tür gelangte ich in Scalettis Büro, wo ich auf dem Schreibtisch eine Mappe mit seinen wichtigen Dokumenten entdeckte. Diese steckte ich ein und hatte somit Beweise genug, um Scaletti hinter Gitter zu bringen. Mich entlasteten diese Papiere allerdings nicht.

Auch meinen Revolver nahm ich vom Tisch. Leider stellte ich fest, daß er nicht mehr geladen war, und Patronen waren weit und breit nicht zu entdecken.

Zurück auf dem Flur, gelangte ich durch die hintere Tür ins Freie. Unter der Feuerleiter traute ich mich zunächst aber noch nicht hervor, schließlich schob über mir ein Maschinengewehr-Mann Wache. Ich entdeckte das Heizungsrohr neben mir und drehte kurzerhand das Ventil auf. Bingo! Die heiße Luft aus dem Rohr strömte meiner Wache genau ins Gesicht, und sie fiel vor mir zu Boden. Flugs klaute ich ihr einige Patronen und

pirschte mich dann nach rechts zum Eisentor. Natürlich war es verschlossen, doch mit meinem Revolver bahnte ich mir schnell einen Weg in die Freiheit.



Die Arbeiter verschwinden, sobald der Motor des LKWs läuft

Draußen machte ich mich auf zur alten Schnapsbrennerei. Durch den Hintereingang gelangte ich auf den Hof, wo gerade einige Arbeiter einen LKW mit dem beliebten Fusel beluden. Auf einer der Kisten entdeckte ich eine Kurbel, mit der ich den Motor des Lastwagens anwarf. Die Arbeiter hielten dies für das Zeichen, Feierabend zu machen, und verließen das Gelände. Nun schlich ich mich in die Lagerhalle, wo ich eine Flasche Whisky entdeckte. Ich nahm sie mit und ging wieder zurück zur Straße. Von hier aus setzte ich meinen Weg zu Franks Werkstatt fort.

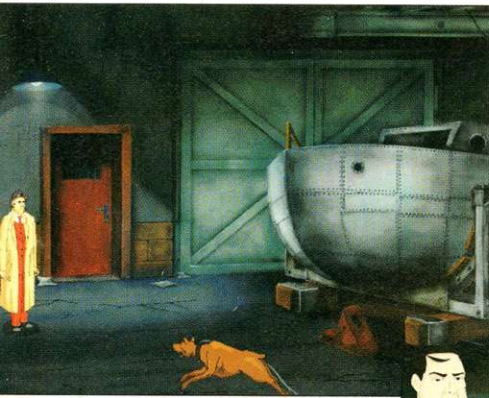
In der Werkstatthalte stand mein Wagen schon fix und fertig und sah aus wie neu. Da ich kein Geld dabei hatte, hoffte ich, der Mechaniker würde den Whisky als Bezahlung annehmen. Und das tat er auch. Glücklicherweise setzte ich mich ins Auto und brauste zum Hafen.

Bier für den Seemann

Dort ging ich sofort in die Seitenstraße, die von meinem Parkplatz abzweigte. Dies war der Eingang zum Hafengelände – der dummerweise durch ein großes Tor versperrt war. Ich machte mir am Schloß zu schaffen, bekam es aber nicht auf. Meine ganze Ausbeute bestand aus einer 5-Cent-Münze, die ich hier gefunden hatte. Ich ging zurück, an meinem Wagen vorbei, die Straße nach links entlang und erreichte das „Bloody Shark“, eine miese Hafenspelunke. Drinnen sprach ich den unfreundlichen Wirt an und bestellte mir ein Bier. Ich schnippte ihm die 5 Cents auf den Tresen und bekam prompt den Gerstensaft gereicht. Da ich zumindest bis zum Ende dieses Falls einen klaren Kopf behalten mußte, trank ich das Bier nicht selbst, sondern ging damit zu dem Matrosen, der als einziger Gast in diesem Schuppen an einem Tisch eine Wurst verspeiste. Ich unterhielt mich kurz mit ihm über Geldprobleme und spendierte ihm dann mein Bier. Das

war genau das, was er wollte. Im Gegenzug vermachte er mir den Rest seiner Wurst.

Mit der Wurst verließ ich den Laden und wechselte die Straßenseite. Die Gasse am „Golden Fish“ ging ich entlang, an einem Penner vorbei, bis auf einen Hof einer Werft. Hier trieb ein glücklicherweise angeketteter Hund sein Unwesen, den ich aber mit dem Würstchen schnell zur Raison bringen konnte. Die Metallschere und die Nieten, die auf dem Boden lagen, nahm ich mit und ging damit zurück zum Hafentor.



Mit einer Wurst läßt sich der Hund besänftigen

Dank der Metallschere war das Schloß am Tor kein Problem mehr, und ich ging auf das Hafengelände. Hier drehte ein Wachmann seine Runden, und ich entschloß mich, zum Penner in der Gasse beim „Golden Fish“ zurückzukehren. Dieser hatte sich bereits ins Koma geschluckt und zersägte friedlich ganze Wälder. Ich war nur an seinem Rum interessiert, nahm mir die Flasche und lief wieder zum Hafengelände.

Sobald der Wachmann den Bildschirm verlassen hatte, schlich ich mich an der Lagerhalle vorbei und gelangte, an einem riesigen Kistenlager entlanggekommen, auf einen Bootsanleger. Hier saß ein alter Käpt'n, der sich gerade sein Abendessen zu angeln versuchte. Mit ihm plauderte ich kurz über sein Seil, das nutzlos neben ihm lag, das er aber trotzdem nicht herausrücken wollte. Die Flasche Rum stimmte ihn dann aber um.

Im Labyrinth der Kisten

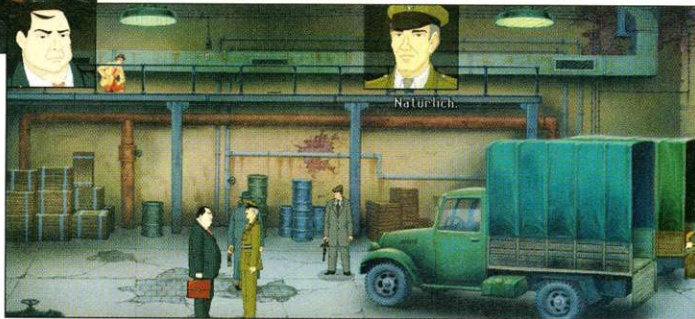
Nun ging ich zurück zum Kistenlager. Durch die rechte Gasse gelangte ich in ein ganzes Labyrinth aus Kisten, wo ich einen Arbeitshandschuh entdeckte und mitnahm. Ich lief den Weg weiter entlang und gelangte an eine Kistenkreuzung. Hier nahm ich den Weg, der nach rechts hinausführte, und erreichte die Rückseite des Kutters. Ein kurzer Blick offenbarte mir, daß ich das Schiffchen nicht betreten konnte - es schwamm zu weit auf dem Wasser.

Also zurück zur Kistenkreuzung. Dort ging ich durch die Gasse, die zwischen meinem Standplatz und dem Weg zum Kutter lag, und erreichte einen kleinen Platz, umstellt natürlich von Kisten. Nach kurzer Zeit tauchten hier einige Rowdies auf, die mich ausrauben wollten. Ich warf ihnen einige Beleidigungen an den Kopf und schoß dann in die Luft. Das jagte sie schließlich in die Flucht. Zurück ließen sie ein Brecheisen, mit dem ich ein Brett aus der Kiste unter dem Karton mit der Aufschrift „Warning!“ herauswuchten konnte. Damit machte ich mich wieder auf zum Kutter.

Das Brett konnte ich wunderbar als Planke benutzen und so nun das Boot betreten. Gleich neben dem Eingang hing ein Anker, den ich mitnahm. Mit diesem verließ ich nun das ganze Kistenlabyrinth und machte mich wieder auf den Weg zur Lagerhalle.

Polizei war in diese Geschichte eingeweiht - niemand anders als Inspektor Rogers war der Mann, den Scaletti und seine Schergen bestochen hatten, um die kriminellen Mächtschafften der Army zu verdecken.

Als der Major und Scaletti nach dem Austausch einiger Höflichkeiten verschwunden waren, wagte ich mich bis in die Mitte des Gangs vor, wo ich den Schalter betätigte. Dieser setzte in der linken Halle den Kran in Gang - und das war mit einer Menge Lärm verbunden.



Auf frischer Tat ertappt: Scaletti und der Major

Hier mußte ich sehr aufpassen, denn die Wache lief immer noch in der Gegend herum. Mit etwas Glück aber paßte ich einen Moment ab, in dem ich ungestört die schweren Türen zur ersten Halle öffnen konnte. Ich betrat sie, nahm die Dose mit Schmieröl und den Hammer an mich und kletterte die Leiter hinauf.

Lauschangriff

Den Gang entlang nach rechts gehend, gelangte ich in die angrenzende Halle, wo sich mir ein erschreckendes Bild bot: Scaletti und sein Major unterhielten sich hier. Ich belauschte ihr Gespräch und erfuhr, daß der Militär Scaletti Waffen verkaufte. Auch die

Aufgeschreckt rannten die Wachen dorthin, und ich konnte in aller Seelenruhe die Leiter hinauf und aufs Dach der Halle klettern. Auch dort wartete eine Wache, die ich aber wieder mal mit dem Griff meiner Waffe ausschalten konnte.

Schnell knotete ich das Seil an den Anker und ließ es an der Mauer der Halle hinunter - nun konnte ich aufs Dach des LKWs klettern, sobald die unten herumstreunende Wache verschwunden war.

Kaum war ich auf der Plane gelandet, ging die Fahrt auch schon los - in Richtung Kaserne.

In der Fahrzeughalle auf dem Militärgelände angekommen, kletterte ich wieder vom Laster herunter. Hier sollte nun der

letzte Teil meiner Mission beginnen. Die Tür im Tor der Halle war wieder einmal verschlossen. In der Werkzeugkiste fand ich jedoch eine Axt, mit der ich das Schloß öffnen und so die Halle verlassen konnte.

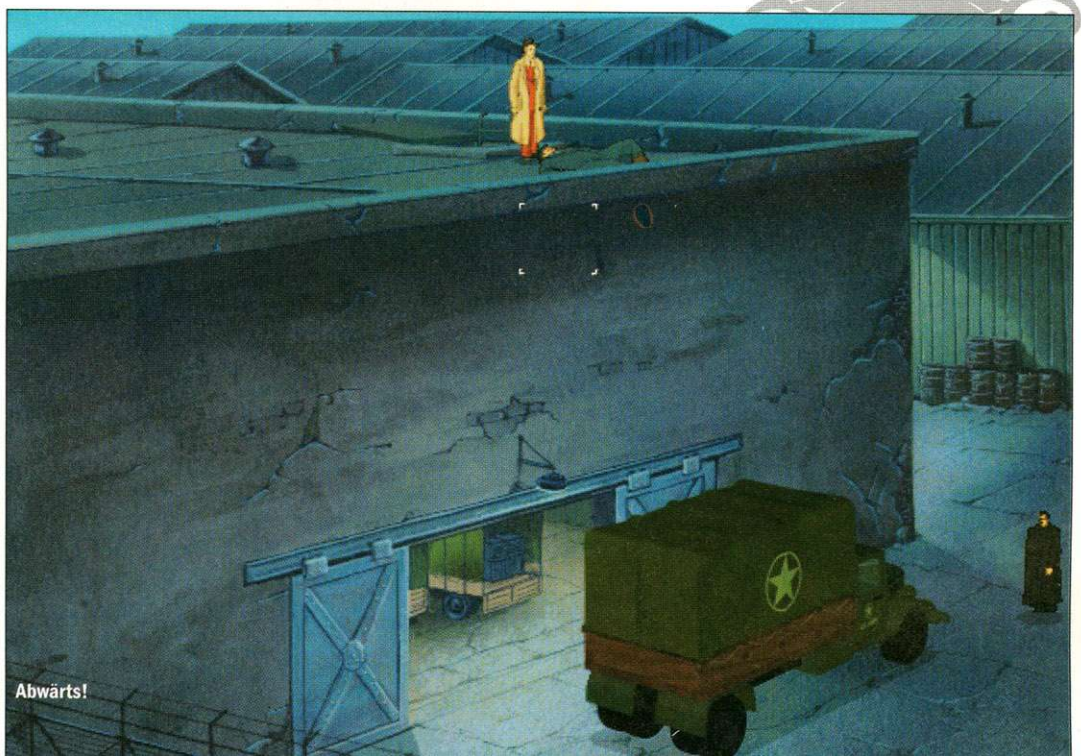


Vor der Fahrzeughalle

Da Zivilisten in Kasernen zu auffällig sind, entschloß ich mich, mich nach einer Uniform umzusehen. Ich ging die Straße nach links entlang und erreichte eine Lagerhalle - ebenfalls mit verschlossener Tür. Auf dem Asphalt lag jedoch ein Stück Draht, das ich zurück in die Fahrzeughalle mitnahm. Dort spannte ich es in die Werkbank und zauberte daraus einen Dietrich.

Maskerade

Ihn nahm ich mit zum Lager und schaffte es, mit ihm die Tür zu öffnen. Innen fand ich eine Menge Uniformen. Ich entschied mich für die Majors-Kleidung, die auf dem Schreibtisch lag, und zog sie an.



Abwärts!

Wieder an der frischen Luft, überquerte ich die Straße und erreichte das Offizierskasino. Drinnen wechselte ich mit dem Offizier am Tisch ein paar Worte und fragte ihn nach Neuigkeiten bei seiner Einheit. Ich spielte ihm vor, Kontrolleur zu sein, und erkundigte mich nach Colonel Williams. Der sitze in seinem Büro im Verwaltungsgebäude, erklärte der Offizier und gab mir auf meine Frage, ob er immer noch im gleichen Raum arbeite, eine Wegbeschreibung. Bevor ich aber mit dem Colonel sprechen könne, müsse ich mich bei Major Stewart anmelden, fügte er noch hinzu.



Stewart will mich nicht zum Colonel lassen

Nach dem Telefonat ging ich wieder auf den Flur und durch die nächste Tür ins Büro der Sekretärin. Diese wies ich an, Stewart über einen Einbruch in Halle 2 zu informieren. Nachdem sie ihr Telefongespräch mit dem Major beendet hatte, konnte ich sicher sein, daß Stewarts Büro nun leer war. Ich ging also dorthin und konnte so Colonel Williams' Raum ungestört betreten.

Entlarvt!

Doch kaum hatte er den Hörer aufgelegt, kamen Rogers und Stewart ins Büro - beide mit vorgehaltenen Waffen. Auch Stewart hatte mit Rogers telefoniert, und beide hatten wohl scharfsinnig geschlossen, daß ich wohl schon längst in der Kaserne war. Ausführlich erzählten sie, wie sie Williams auslöschten und mir auch diesen Mord anhängen wollten.

Zu ihrem Pech stürmten nun aber die angeforderten MPs in den Raum und verhafteten die beiden Verbrecher. Ein Glück, mein Abenteuer war vorbei und ich durch das umfassende Geständnis von Rogers und Stewart entlastet. Williams bedankte sich bei mir und lud mich zum Abendessen ein. Meine letzte Amtshandlung war nun, ihn darum zu bitten, den Oberinspektor anzurufen. Dieser sollte Elizabeth aus meiner Wohnung holen und mit ihr zur Feier in die Kaserne zu kommen.

Das tat er auch. Ich jedoch, anstatt mit den Militärs zu feiern, verdrückte mich mit Elizabeth, um mit ihr eine kleine Privatparty abzuhalten...



Das Offizierskasino

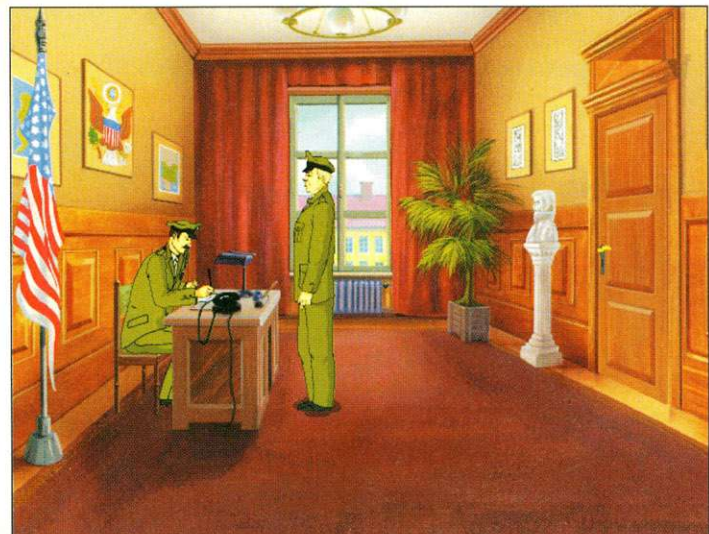
Ich verließ das Kasino und ging nach links zum Kasernentor. Die Wache ließ ich strammstehen, dann wieder rühren und fragte sie, ob irgendwelche Fahrzeuge das Gelände in der Nacht verlassen hätten. In der Tat waren drei LKWs unterwegs, die Papiere wiesen Altöltfässer als Ladung aus. Unterscriben war die Anweisung von niemand anderem als Major Stewart. Immer mehr verhärtete sich bei mir der Verdacht, daß Stewart der war, den ich in der Nacht zuvor am Hafen beobachtet hatte. Kurz fragte ich noch, ob Stewart bereits bei der Arbeit sei. Jawoll, hieß es, er sitze schon in seinem Büro.

Ich ging weiter nach links, an den Gebäuden 1 und 2 vorbei und gelangte auf einen Platz mit einem Geschütz, das wohl als Denkmal aufgestellt war. Ich ging nach links an dem Gebäude vorbei und erreichte das Verwaltungszentrum. Die Wache an der Tür fragte ich kurz, ob Stewart schon hier sei, und sie bejahte das. Sein Büro sei im ersten Stock am Ende des Flurs, erzählte mir der hilfsbereite Soldat außerdem.

Ein bekanntes Gesicht

Ich betrat das Gebäude, stieg die Treppe hoch und ging durch die hintere Tür in Stewarts Arbeitsraum. Tatsächlich, der Mann hinter dem Schreibtisch war der Major von gestern nacht! Ich sprach ihn an und bedeutete ihm, daß ich mit Colonel Williams sprechen wolle. Daraus wurde aber nichts, Stewart erfand tausend Ausreden, um mich an dem Gespräch mit dem Colonel zu hindern. Ich verließ das Büro und kehrte auf den Flur zurück.

Durch die Tür gleich hinter der Treppe gelangte ich in den Funkraum. Dem hier werkeln den Funker machte ich weis, mein Telefon funktionierte nicht richtig. Er brach sofort auf, um das Problem zu beheben, und ich steckte das Telefonkabel, das vom Tisch baumelte, in die Telefonanlage. Ein kurzer Anruf, und ich alarmierte in der Rolle von Stewart Inspektor Rogers und erzählte ihm, daß der Zeitpunkt zur Geldübergabe auf dem Kasernengelände gekommen sei.



Die letzte Station: der Colonel

Der Colonel war sehr erstaunt über meinen Besuch und nicht allzu erfreut darüber, bei der Arbeit gestört zu werden. Nun war es an der Zeit, ihn über die kriminellen Aktivitäten seiner Mannen zu informieren. Ich erzählte ihm alles, was ich wußte: angefangen von meinen Ermittlungen als Privatdetektiv über den Waffenhandel bis hin zur Rolle, die Stewart bei der Sache spielte. Da Williams mir nicht so richtig glauben wollte, präsentierte ich ihm Scalettis Dokumentenmappe. Nachdem er die Schriftstücke gelesen hatte, griff der Colonel geschockt zum Telefon und bestellte zwei Militäropolizisten, um Stewart zu verhaften:



Für alle PC-Musiker!

PC & MUSIK

Nr. 1 • 98 Dezember/Januar

6S 85,- sfr 9,80 - Ptas 1100 - Lit 14.000 **DM 9,80**

NEU!

Tonstudios
Cubase VST 3.5 PC
Logic Audio 3.0

Alternativen zum Keyboard

**11 aktuelle
Software-
Synthesizer**



**JETZT
im Handel!**



*Gelungener
WEB-Auftritt mit*
**NetObjects
Fusion**

Im Test:

Korg Z1

Yamaha CS1x

Kurzweil K2000 VP

Digitalpianos für PC-Musiker



**Keyboards • Software-Synthesizer
Lautsprecher • Soundeditoren
Musik im Internet • MIDI-Grundlagen
Sequencer • Interviews • Workshops
Soundkarten • Digitalpianos • Shareware**

Die nächste PC-Spielelösungen Spezial erscheint am 13. März 1998

Folgendes erwartet Sie in der Frühlingsausgabe:

In unserer Story verraten wir, was dem Spielen über das Internet seinen besonderen Reiz verleiht, und stellen gleichzeitig die heißesten Games vor, die Sie momentan über das weltweite Netz der Netze spielen können. Damit Sie nicht über dem einen oder anderen allzu kniffligen Teil die Verzweiflung packt, haben wir wieder aktuelle Hits komplett für Sie gelöst. So dürfte es beispielsweise kein Problem mehr sein, Lara Croft sicher durch die dunklen Höhlen und gefährlichen Gegenden von „Tomb Raider II“ zu führen. Guybrush Threepwood braucht sich im heiß ersehnten dritten Teil der „Monkey Island“-Serie keine Sorgen mehr um seine geliebte Elaine zu machen. Zwar erstarb sie durch einen Fluch zu einer Goldstatue, doch der junge Piraten-Azubi hilft ihr und sich mit unserer Lösung aus der Klemme. Außerdem finden Sie Lösungen zu Tophits wie „Dark Earth“ und „Riven - The Sequel to Myst“.



Guybrush muß seine vergoldete Elaine retten



Springen oder nicht springen – das ist bei „Tomb Raider II“ die Frage



Wie geht's weiter? Unsere „Riven“-Lösung wird es zeigen

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: Yasemin Vali

Redaktionskoordination: Natalia Kuck, Mareen Lührs

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.schuele-graphics.de/>

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.

ISSN 1434-8438 • 2. Jahrgang

Step by Step...

Neu
PC
FRISCHLING
Lösungen für Windows-Einsteiger

Mit der benötigten Software auf der Heft-CD!

Nr. 1/98 - DM 19,80
Schweiz sfr 19.80 Österreich öS 165
Spanien Ptas 2000 Italien Lit 24.000

Internet für Kids
Giesberts Tante zeigt nicht nur Kindern, wie sie sich im Internet zurechtfinden

Programme als 30-Tage-Testversion auf der CD

Schritt für Schritt

- Rechner optimieren mit Norton Utilities 2.0
- Bilder bearbeiten mit Micrografix ABC Graphics Suite
- Viren killen mit Norton AntiVirus 4.0
- Rechnungen schreiben mit der TextMaker Homeedition
- Faxe versenden mit WinFax Pro 8.0
- Kassenbuch führen mit Corel WordPerfect Suite 8.0 dt.

Spielerundgang
Demo-versionen auf der CD

- Passage Brett- legespiel mit Pfiff
- GNAP Ein Alien auf Erden
- Little Big Adventure 2 Twinsen ist wieder da
- Sierra 3D Ultra Pinball „Lost Continent“ Flippern mit den Dinos

Großer Überblick

- Neue Multimedia-Titel
- Lustige Kinder-Spiele
- Cooler Computer-Games

Auf der CD: Viele 30-Tage-Vollversionen zum Testen – z. B. Symantec Visual Page · Norton Crashguard · Softmaker Office 97 GS Trial · Vollversion: FaxFun V3 Light · 75x topaktuelle Shareware · Spieledemos



Lernen Sie in einfachen „Schritt für Schritt“-Beschreibungen den Umgang mit Ihrem PC. Wir zeigen Ihnen in sämtlichen Standard-Programmen, wie Sie zum Ziel kommen. Mit den 30-Tage-Vollversionen können Sie die Workshops schnell und kostenlos durchführen. Im zusätzlichen Shareware-Teil finden sich jede Menge Programme, die Ihnen den PC-Alltag erleichtern!

...zum Erfolg!

Nur das Beste...

Mit Spiele-CD **100x topaktuelle Software** **Nr. 1/98 • Dezember/Januar** **DM 16,90** 45 138,-,- Plus 1700 Lit 22.500,- sfr 17,-

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

3 Vollversionen
• CheatMaster 2 Light: Tricks + Komplettlösungen für PC-Spiele • NSH Cards 2.0 Light: Kartenspiel • Sexy looking for: Erotikspiel mit 86 Aktfotos

70 Spiele auf der Heft-CD
• BrainWave 2: Weltraum-Ballerspiel • Pharaoh's Ascent 1.42: Jump&Run • Neue Crazy Games • WKISS Puppenhaus mit 100 Modulen • ...und vieles mehr!

Spielbare Demos
• X-Wing vs Tie-Fighter • Der Industrie Gigant • WET • Rave eJay • Monkey Island

Neue virtuelle Haustiere!

Außerdem auf der CD:
• 30x praktische Shareware • Die neuesten Updates



The image shows the cover of the SharePlay magazine and a CD-ROM. The magazine cover is yellow and black, featuring the title 'SharePlay' in large red letters. It lists '3 Vollversionen' (3 full versions) and '70 Spiele auf der Heft-CD' (70 games on the magazine CD). The CD-ROM is pink and white, featuring the title 'SharePlay' and '100x Shareware'. It lists '3 Vollversionen' (3 full versions) and '70 topaktuelle Shareware-Spiele' (70 top-actual shareware games). The CD-ROM also lists '30x praktische Shareware-Tools' (30 practical shareware tools) and 'Die neuesten Updates' (the latest updates).

...ist uns gut genug!

Wir testen alle zwei Monate für Sie die besten Shareware-Spiele, bieten Ihnen neue Updates und schenken Ihnen Vollversionen. Auf der Heft-CD gibt es 3 Vollversionen, 70 Shareware-Spiele und 30 nützliche Shareware-Programme.

Jetzt im Zeitschriftenhandel!