

WANTED



KOMPLETTLÖSUNG

MERKMALE:
ORIGINELL
AKTUELL

BELOHNUNG:

DM 500,-

Schickt Eure Meisterwerke an:
Computec Verlag GmbH - Komplettlösung
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Komplettlösungen von Adventures, Rollenspielen, etc., die in unserem
Tips & Tricks-Heft abgedruckt werden, honorieren wir mit DM 500,-!!!
Wichtig ist natürlich die Aktualität.



Ausgabe 10/92

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG:

DARKSEED



AMIGA

PC

C 64

GAME BOY

NES

SUPER NES

PC-ENGINE

MEGA DRIVE

FUN & ACTION

GAME ON

**3 Powergames..
für nur DM 7,90!**

**Jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel.**

INHALT

Amiga

Seite 4

John Madden Football • Another World • Stone Age • Deliverance
• First Samurai • Jim Power • Ork • Special Forces • Hare Raising
Havoc • Osiris • The Addams Family • Push Over • Parasol Stars
• Agony

Konsolen

Seite 12

Batman • Super Tennis • Desert Strike • Parasol Stars •
American Gladiators • Lone Ranger • Defender of Rome •
Snow Bros • Rolling Thunder 2

PC

Seite 15

Ultima 7 • Epic • Battle Isle Data Disk

Komplettlösung

Seite 20

Dark Seed

Anmerkung der Redaktion:

Da sämtliche Tips & Tricks Errungenschaften der Leser sind und der Redaktionsalltag keine Überprüfung der Richtigkeit zuläßt, kann keine Gewähr für deren Funktion übernommen werden.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Hier ist zunächst einmal das Paßwort, das für die Finalteilnahme unerlässlich ist:

0530773 - Washington vs. Cincinatti

Wenn Ihr bei einem erspielten Paßwort eine der beiden letzten Zahlen verändert, so ergibt das eine völlig neue Spielpaarung. Auf diese Weise könnt Ihr Euer Lieblingsteam auch im Endspiel zum Sieg führen.

ANOTHER WORLD

Hier die Codes zu diesem prickelnden Adventure:

HICI	CCAL
KOIJ	LAEA
FLLD	EDIL
FADK	LFEK

Sven Moderow

STONE AGE

Die Steinzeit hat uns wieder, allerdings geht es diesmal nicht mit Keule und Sauriernerz zur Sache, sondern nachsintflutlicher Gehirnschmalz ist hier gefragt. Die Levelcodes:

Level 2 - BOVIDO	Level 3 - SIDULA
Level 4 - BIFISI	Level 5 - LOVUHO
Level 6 - BABEDA	Level 7 - LUFIDO

Level 8 - HAVULO	Level 9 - LODISE
Level 10 - HIFUHI	Level 11 - DIVOBI
Level 12 - HEDIDA	Level 13 - DAFALI
Level 14 - HUVESU	Level 15 - DADOHA
Level 16 - SOFOBO	Level 17 - DIVIDE
Level 18 - SIBADI	Level 19 - BEFEDO
Level 20 - SAVOLI	Level 21 - BUDUSU
Level 22 - LIFOHU	Level 23 - BOVIBE
Level 24 - LIDADA	Level 25 - BIFALO
Level 26 - LEVUSA	Level 27 - HADOHI
Level 28 - LUFIBO	Level 29 - HIVADA
Level 30 - DODALO	Level 31 - HIFUSE
Level 32 - DIVEHE	Level 33 - SEBIDI
Level 34 - DUFUDI	Level 35 - SUVIBU
Level 36 - DIDUDI	Level 37 - SOFELU
Level 38 - BIVISA	Level 39 - SEDUHO
Level 40 - BEFIBE	Level 41 - LUVUDI
Level 42 - BUDOLO	Level 43 - LIFISA
Level 44 - HAVAHU	Level 45 - LIDEBU
Level 46 - HEFODE	Level 47 - DEVOLI
Level 48 - HUDISO	Level 49 - DUFAHA
Level 50 - HIVEBI	Level 51 - DADODU
Level 52 - SIFUBA	Level 53 - DEVODO
Level 54 - SEDILE	Level 55 - BUFASE
Level 56 - SUVAHI	Level 57 - BIDUBI
Level 58 - LAFODU	Level 59 - BIVILI
Level 60 - LEDASU	Level 61 - BOFAHA
Level 62 - LUVUBO	Level 63 - HUDEDE
Level 64 - LIFILI	Level 65 - HAVUSO
Level 66 - DODIHA	Level 67 - HETUBO
Level 68 - DOREDU	Level 69 - SUHIBE
Level 70 - DUTUBI	Level 71 - SIRILO

Level 72 - DAHUSA	Level 73 - SOTOHI
Level 74 - BERIBU	Level 75 - SOHADA
Level 76 - BUTELO	Level 77 - LUROSE
Level 78 - BIHOHI	Level 79 - LATIBI
Level 80 - HORADI	Level 81 - LEHELU
Level 82 - HOTOSU	Level 83 - DARUHU
Level 84 - HUHOBA	Level 85 - DITIDO
Level 86 - HARABA	Level 87 - DOHADI
Level 88 - SATULO	Level 89 - DOROSA
Level 90 - SAHIHO	Level 91 - BUTABU
Level 92 - SIRADE	Level 93 - BIHULI
Level 94 - LOTESI	Level 95 - BARIHA
Level 96 - LOHUBI	Level 97 - BATIDU
Level 98 - LURULA	Level 99 - HIHESO
Level 100 - LITIHE	

Marcus Baron

DELIVERANCE

Folgende Moduladresse ist für die Anzahl Eurer Leben verantwortlich: 00054B

FIRST SAMURAI

Mit dieser Moduladresse könnt Ihr ebenfalls die Anzahl Eurer Leben hochschrauben: 00C849

JIM POWER

Hier sind gleich drei wichtige Adressen am Werke:

Anzahl der Leben	- 0005AB
Anzahl der Smartbombs	- 0005AC
Zeiteinheiten	- 0005AD

ORK

Unendlich viele Monster der friedlichen Sorte könnt Ihr Euch mit dieser Adresse verschaffen: 00D513

Olaf Wilken

SPECIAL FORCES

Auch für dieses Spiel gibt es massenhaft Freezeradressen:

	Browning Pistole	Sterling MPi	L.-E.-Gewehr
Shark	7033F	70340	70341
Tiger	703CB	703CC	703CD
Cobra	70457	70458	70459
Eagle	704E3	704E4	704E5

	Granate	Engager MG	LAW-Rocket
Shark	70344	70432	70343
Tiger	703D0	703CD	703Cf
Cobra	7045C	7045A	7045B
Eagle	704E8	704E6	704E7

	Laser (LTD)	Sprengstoff	Lebensenergie
Shark	70345	70346	7033D
Tiger	703D1	703D2	703C9
Cobra	7045D	7045E	70455
Eagle	704E9	704EA	704E1

Bei LTD/Sprengstoff solltet Ihr den Wert nicht über neun und bei der Lebensenergie nicht über 50 bringen, da diese Überbeanspruchung negative Folgen auf den Spielfluß haben könnte. Seid nicht immer so gierig!

Volker Schulze

HARE RAISING HAVOC

Für alle Fans, die einfach zu faul sind, jede Szene einzeln auszu-knobeln, kommt dieser Tip gerade recht. Um in den nächsten Bildschirm gebeamt zu werden, müßt Ihr nur folgende Tasten gleichzeitig druecken: **Alt, Shift, Ctrl** und **F5**.

OSIRIS

Hier sind die ersten fünf Levelcodes:

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

Henning Paulussen

THE ADDAMS FAMILY

Obwohl im Kino nicht allzu erfolgreich, versuchen die gespenstigen Gesellen nun viele Computersysteme in ihren Bann zu ziehen. Damit Ihr Euch gegen diese Geisterinvasion anständig zur Wehr setzen könnt, sind hier die sechs Levelcodes:

Level 1 - VLH1C Level 2 - VDJ15
Level 3 - ?ZR9R Level 4 - ?DY9M
Level 5 - 1ZYKF Level 6 - &ZK98

Stephan Hartmann

PUSH OVER

Dieses lustige Dominospiel hat schon vielen Amigafans die Tränen in die Augen getrieben. Hier kommt endlich das rettende Taschentuch: Die Levelcodes!

Level 1 - 01536	Level 2 - 01024
Level 3 - 03072	Level 4 - 03584
Level 5 - 02560	Level 6 - 02048
Level 7 - 06144	Level 8 - 06656
Level 9 - 07680	Level 10 - 07168
Level 11 - 05112	Level 12 - 05634
Level 13 - 04610	Level 14 - 04098
Level 15 - 12290	Level 16 - 12802
Level 17 - 13826	Level 18 - 13314
Level 19 - 15362	Level 20 - 15878
Level 21 - 14854	Level 22 - 14342
Level 23 - 10246	Level 24 - 10758
Level 25 - 11782	Level 26 - 11270
Level 27 - 09222	Level 28 - 09734
Level 29 - 08718	Level 30 - 08206
Level 31 - 24590	Level 32 - 25102
Level 33 - 26126	Level 34 - 25614
Level 35 - 27662	Level 36 - 28174
Level 37 - 27150	Level 38 - 26638
Level 39 - 30734	Level 40 - 31246
Level 41 - 32270	Level 42 - 31758
Level 43 - 29726	Level 44 - 30238
Level 45 - 29214	Level 46 - 28702
Level 47 - 20510	Level 48 - 21022
Level 49 - 22046	Level 50 - 21534
Level 51 - 23582	Level 52 - 24094

Level 53 - 23070	Level 54 - 22558
Level 55 - 18494	Level 56 - 19006
Level 57 - 20030	Level 58 - 19518
Level 59 - 17470	Level 60 - 17982
Level 61 - 16958	Level 62 - 16446
Level 63 - 16447	Level 64 - 16959
Level 65 - 17983	Level 66 - 17471
Level 67 - 19519	Level 68 - 20031
Level 69 - 19007	Level 70 - 18495
Level 71 - 22591	Level 72 - 23103
Level 73 - 24127	Level 74 - 23615
Level 75 - 21567	Level 76 - 22079
Level 77 - 21183	Level 78 - 20671
Level 79 - 28863	

Michael Mayr

PARASOL STARS

Die Sonnenschirmkämpfer haben es nicht leicht. Um ihre schwere Aufgabe ein wenig zu vereinfachen, solltet Ihr während des Spiels **"CYNIX"** (y=z) eingeben.

c	- Extra Credit
x	- Extra Welt
m	- 3-Stern-Ikone
t	- Stage beenden
g	- Smartbomb
b	- Bonus Screen
1-7	- Levelanwahl
F1-F10	- Weltenanwahl

Christian Kirchesch

AGONY

Wenn Ihr im Titelbild **"Fantasy"** (y=z) eingibt, werden die Funktionstasten blitzartig mit folgenden Cheats versehen.

F1 - Alle Extras

F2 - Schwert oben

F3 - Schwert unten

F4 - Extraleben

Stefan Wissen

BATMAN - RETURN OF THE JOKER

(NES)

Der schwarze Überflieger kann mit folgenden Levelcodes auf Trab gebracht werden. Batmania rules!

Level 1.2 - MDRR	Level 2.1 - NMLL
Level 2.2 - NWKL	Level 3.1 - LGZQ
Level 3.2 - GPTW	Level 4.1 - GNXF
Level 4.2 - KHCN	Level 5.1 - QGVN
Level 5.2 - WBZT	Level 6.1 - FFHG
Level 6.2 - CKQG	Level 7.1 - GPZT

SUPER TENNIS

(Super NES)

Um auch einmal bei den festen Größen des Tennissports mitmischen zu dürfen, solltet Ihr folgendes Paßwort eingeben:

PC2GNYB	Q14065C
6PDJSTK	8XD3HRF
TLWJPC2	GNYBQ14
065QJNM	FTW

DESERT STRIKE

(Mega Drive)

Campaign 2 - AQJMMHW
 Campaign 3 - TLOEOAQ
 Campaign 4 - JTKKOME

PARASOL STARS

(PC-Engine)

Die Sonnenschirmkämpfer haben auch auf dieser Konsole alle Hände voll zu tun. Ihr könnt sie dabei tatkräftig unterstützen, indem Ihr in einer beliebigen Runde zwei große Blasen abfeuert und anschließend einen "**Reset**" durchführt. Im nächsten Spiel sollte nach einigen Sekunden ein mysteriöser Hahnenkamm auftauchen...

AMERICAN GLADIATORS

(NES)

Nachdem Ihr die Anzahl der Spieler festgelegt habt, solltet Ihr die Paßwortfunktion aktivieren und folgende Levelcodes ausprobieren:

Level 2 - A, B, A, A, A, A, B, B
Level 3 - A, B, A, A, B, A, A, A
Level 4 - A, B, A, A, B, B, B, B

THE LONE RANGER

(NES)

Der einsame Cowboy muß in folgenden Gebieten für die gerechte Sache reiten:

Level 2 - HUYB YBNB WLYB GGJX
Level 3 - YJYJ NPHB QLYB HDJT
Level 5 - RYBK BNRY BHBV KGMG
Level 6 - BMBG PYLY LTBY LZMG
Level 7 - GVBQ PZGZ TYDP MGHJ
Level 8 - ZQYM GHZK GRZP YGTH

CENTURION: DEFENDER OF ROME

(Mega Drive)

Dieses ultimative Paßwort bringt Euch in eine spannende Situation, wartet`s nur ab:

QDUA YQ25 5555

55NK VKXW IPSI

*Günther Opis***SNOW BROS.**

(Game Boy)

Obwohl der Winter noch fern ist, können wir Euch jetzt schon einen Cheat verraten, der die beiden Schneebrüder unverwundbar werden läßt: **links**, **unten**, **A** und **B** gleichzeitig drücken und abschließend auf die **Starttaste** hämmern.

ROLLING THUNDER 2

(Mega Drive)

Um auch einmal die höheren Levels dieser phantastischen Metzelorgie unter die Lupe nehmen zu können, sind hier die Paßwörter:

- Level 7 - A Private Isotope Desired The Target
- Level 8 - A Natural Rainbow Elected The Future
- Level 9 - A Magical Machine Machine Muffled The Killer
(A Slender Nucleus Blasted The Target)
- Level 10 - A Digital Nucleus Punched The Device
(A Curios Isotope Created The Killer)
- Level 11 - A Private Thunder Created The Powder
(A Natural Program Desired The Neuron)

*Günther Opis***ULTIMA 7**

Ihr solltet in jedem Gebäude immer alle Schränke, Schubladen Kisten, Fässer und Säcke durchsuchen, mit allen Leuten ausführliche Gespräche führen (nach allem fragen, was angezeigt wird) und niemals jemanden um die Ecke bringen, von dem Ihr nicht angegriffen werdet (er könnte später noch nützlich werden).

Trinsic:

Wenn Ihr mit dem Moongate ankommt, redet Ihr automatisch mit Iolo (der Euch auch begleiten wird). Von ihm erfahrt Ihr, daß seit Eurem letzten Besuch in Britannia 200 Jahre vergangen sind. Dann werdet Ihr von ihm in die Ställe geführt, damit Ihr Euch den schrecklichen Mord aus nächster Nähe ansehen könnt. Bevor Ihr aber dazu kommt, möchte Euch der Bürgermeister zwei Fragen stellen. Ihr beantwortet sie mit "Yes" und "No". Jetzt seht Ihr Euch die Ställe genauer an und nehmt den Schlüssel mit. Danach redet Ihr mit Petre und dem Bürgermeister über Eure Entdeckungen. Dann geht Ihr zu Christophers Sohn Spark (er wohnt in einem zweistöckigen Haus im Nordwesten der Stadt) und sprecht mit ihm. Er berichtet Euch von einem Menschen und einer Gargoyle, die den Mord wahrscheinlich begangen haben. Im zweiten Stock steht die Kiste, die mit dem Schlüssel aus dem Stall zu öffnen ist. Den Inhalt der Kiste nehmt Ihr natürlich mit. Jetzt redet Ihr noch mit den Wachen und mit Gargan, dem Schiffshändler, der nördlich der Ställe wohnt. Dann geht Ihr zum Bürgermeister, um ihm all das zu berichten. Er ist Euch dafür sehr dankbar und verrät Euch das aktuelle Paßwort, das zum Verlassen der Stadt nötig ist.

Für die weitere Suche nach den Mördern:

Der Mensch heißt Hook und hat an einer Hand einen Haken. Er ist ein Pirat und hat wahrscheinlich ein geheimes Versteck im Buc-

caneer's Den. Vorsicht, er ist ein gefährlicher Killer! Die flügellose Gargoyle hört auf den Namen Forskis.

Wenn Ihr noch mehr Infos braucht, geht zum Gefängnis in der Empath Abbey und redet mit dem Richter und dem Gefängniswärter.

Wer jetzt ein paar neue Partymitglieder braucht, sollte sich einmal diese Tabelle ansehen:

Name	Ort	Wo & Wann
Dupre	Jhelom	Dorfkneipe, abends
Shamino	Britain	Dorfkneipe, abends
Spark	Trinsic	Wohnung, fast immer
Sentri	Britain	Wohnung, fast immer
Tseramed	Yew	Wohnung/Fluß, immer

Britain:

In Britain stattet Ihr natürlich zuerst einmal Lord British einen Besuch ab und redet mit ihm. Dann geht Ihr zu Batlin, dem Oberhaupt der lokalen Fellowship. Ihr bittet ihn, den Fellowship beitreten zu dürfen. Bevor Ihr jedoch beitreten dürft, müßt Ihr zwei wichtige Aufträge erfüllen:

- 1.) Ihr müßt Elynor in Minoc eine versiegelte Truhe bringen (unbedingt öffnen und Nachricht durchlesen!).
- 2.) Ihr müßt aus dem Dungeon Destard Fellowship-Utensilien und ein paar Goldbarren bergen. Dabei solltet Ihr Euch unter keinen Umständen auf einen Kampf mit dem Drachen einlassen.

Wenn Ihr diese Aufträge ausgeführt habt, redet wieder mit Batlin. Er fordert Euch auf, um neun Uhr zur Versammlung zu erscheinen. Dort müßt Ihr mehrmals mit Batlin reden und bekommt so Euer Amulett.

Serpent's Hold:

Hier ist ebenfalls ein Verbrechen begangen worden. Eine Statue von Lord British wurde geschändet (links vom Haupteingang der Burg). Um dieses Verbrechen aufzuklären, macht Ihr Euch erstmal an die Spurensicherung und sammelt die Steine auf, die neben der Statue liegen. Mit den Steinen in der Tasche geht Ihr dann in die Burg und redet mit allen Menschen (mit manchen müßt Ihr Euch zweimal unterhalten, um etwas herauszufinden). Von der Heilerin laßt Ihr die Steine analysieren und sprecht dann die große Gargoyle darauf an. So findet Ihr heraus, daß ein Ritter des Verbrechens schuldig ist. Genauer gesagt war es Sir Pendaran. Jetzt sprecht Ihr den Verbrecher darauf an...

Bei den Gesprächen erfahrt Ihr aber auch, daß Lady Tors Kind Ricky entführt wurde. Kein Problem, Ihr geht einfach zum Shrine of Honor (südlich von Trinsic) schnappt Euch das Kind auf dem Altar und bringt es Lady Tory zurück.

Falls Euch auf Euren Reisen das Essen zu knapp wird und Ihr kein Geld mehr habt, jagt Ihr entweder ein paar wilde Tiere (Rehe, Pferde, Kühe oder Schafe) und räumt sie dann aus oder Ihr sucht Euch eine Bäckerei (z.B. in Britain) und backt Euer Brot selbst. Wie? Ganz einfach, Ihr nehmt einen Sack Mehl und öffnet (benutzt) ihn. Dann verteilt (benutzt) Ihr ein bißchen Mehl auf dem Tisch und vermischt es mit Wasser (Wasser mit Mehl benutzen). Gewöhnlich steht ein Eimer mit dem kühlen Nass in der Bäckerei, wenn nicht, besorgt Euch einfach einen Eimer und füllt ihn am Brunnen auf. Was Ihr da zusammengemischt habt, legt Ihr in den Ofen und kurze Zeit später habt Ihr ein Brot.

Wenn Ihr eine schnelle, praktische Fortbewegungsmöglichkeit sucht, dann geht doch einmal nach Cove und redet mit dem Zauberer Rudyom. Er erzählt Euch von einem fliegenden Teppich, der

in der Nähe von Serpents Spine am Lost River liegt. Wer trotzdem noch ein Schiff haben möchte, sollte das in Serpent's Hold kaufen. Nur 600 Goldstücke !

Oliver Knaus

EPIC

Wer bei dieser Weltraumballerei einfach nicht weiterkommt, sollte folgende Levelcodes ausprobieren:

Level 2 - AURIGA	Level 3 - CEPHEUS
Level 4 - APUS	Level 5 - MUSCA
Level 6 - PYXIS	Level 7 - CETUS
Level 8 - FORNAX	Level 9 - CAELUM
Level 10 - CORVUS	

Rene Klaehr

BATTLE ISLE DATA DISK

1-Spieler-Modus

Level 1 - BLOCK	Level 2 - WATCH
Level 3 - LAGUN	Level 4 - BIRMA
Level 5 - SERPT	Level 6 - RAMBO
Level 7 - YUKON	Level 8 - POINT
Level 9 - FROGS	Level 10 - ITALY
Level 11 - LINES	Level 12 - VARUS
Level 13 - SOUND	Level 14 - TWEAK
Level 15 - NIPON	Level 16 - FLAIR
Level 17 - ARROW	Level 18 - KORSO
Level 19 - NOUTH	Level 20 - FJORD
Level 21 - DONOR	Level 22 - LEYES

Level 23 - JUMPY
Level 25 - WINIT

Level 24 - WERFT

2-Spieler-Modus

Level 1 - CLOCK
Level 3 - BOMBS
Level 5 - PEARL
Level 7 - ROMEL

Level 2 - LOSAG
Level 4 - COMET
Level 6 - MIROR
Level 8 - MAGMA

Arwed Bloch

caner's Den. Vorsicht, er ist ein gefährlicher Killer! Die flügellose Gargoyle hört auf den Namen Forskis.

Wenn Ihr noch mehr Infos braucht, geht zum Gefängnis in der Em-path Abbey und redet mit dem Richter und dem Gefängniswärter.

Wer jetzt ein paar neue Partymitglieder braucht, sollte sich einmal diese Tabelle ansehen:

Name	Ort	Wo & Wann
Dupre	Jhelom	Dorfkneipe, abends
Shamino	Britain	Dorfkneipe, abends
Spark	Trinsic	Wohnung, fast immer
Sentri	Britain	Wohnung, fast immer
Tseramed	Yew	Wohnung/Fluß, immer

Britain:

In Britain stattet Ihr natürlich zuerst einmal Lord British einen Besuch ab und redet mit ihm. Dann geht Ihr zu Batlin, dem Oberhaupt der lokalen Fellowship. Ihr bittet ihn, den Fellowship beitreten zu dürfen. Bevor Ihr jedoch beitreten dürft, müßt Ihr zwei wichtige Aufträge erfüllen:

- 1.) Ihr müßt Elynor in Minoc eine versiegelte Truhe bringen (unbedingt öffnen und Nachricht durchlesen!).
- 2.) Ihr müßt aus dem Dungeon Destard Fellowship-Utensilien und ein paar Goldbarren bergen. Dabei solltet Ihr Euch unter keinen Umständen auf einen Kampf mit dem Drachen einlassen.

Wenn Ihr diese Aufträge ausgeführt habt, redet wieder mit Batlin. Er fordert Euch auf, um neun Uhr zur Versammlung zu erscheinen. Dort müßt Ihr mehrmals mit Batlin reden und bekommt so Euer Amulett.

Serpent's Hold:

Hier ist ebenfalls ein Verbrechen begangen worden. Eine Statue von Lord British wurde geschändet (links vom Haupteingang der Burg). Um dieses Verbrechen aufzuklären, macht Ihr Euch erstmal an die Spurensicherung und sammelt die Steine auf, die neben der Statue liegen. Mit den Steinen in der Tasche geht Ihr dann in die Burg und redet mit allen Menschen (mit manchen müßt Ihr Euch zweimal unterhalten, um etwas herauszufinden). Von der Heilerin laßt Ihr die Steine analysieren und sprecht dann die große Gargoyle darauf an. So findet Ihr heraus, daß ein Ritter des Verbrechens schuldig ist. Genauer gesagt war es Sir Pendaran. Jetzt sprecht Ihr den Verbrecher darauf an...

Bei den Gesprächen erfahrt Ihr aber auch, daß Lady Torys Kind Ricky entführt wurde. Kein Problem, Ihr geht einfach zum Shrine of Honor (südlich von Trinsic) schnappt Euch das Kind auf dem Altar und bringt es Lady Tory zurück.

Falls Euch auf Euren Reisen das Essen zu knapp wird und Ihr kein Geld mehr habt, jagt Ihr entweder ein paar wilde Tiere (Rehe, Pferde, Kühe oder Schafe) und räumt sie dann aus oder Ihr sucht Euch eine Bäckerei (z.B. in Britain) und backt Euer Brot selbst. Wie? Ganz einfach, Ihr nehmt einen Sack Mehl und öffnet (benutzt) ihn. Dann verteilt (benutzt) Ihr ein bißchen Mehl auf dem Tisch und vermischt es mit Wasser (Wasser mit Mehl benutzen). Gewöhnlich steht ein Eimer mit dem kühlen Nass in der Bäckerei, wenn nicht, besorgt Euch einfach einen Eimer und füllt ihn am Brunnen auf. Was Ihr da zusammengemischt habt, legt Ihr in den Ofen und kurze Zeit später habt Ihr ein Brot.

Wenn Ihr eine schnelle, praktische Fortbewegungsmöglichkeit sucht, dann geht doch einmal nach Cove und redet mit dem Zauberer Rudyom. Er erzählt Euch von einem fliegenden Teppich, der

in der Nähe von Serpents Spine am Lost River liegt. Wer trotzdem noch ein Schiff haben möchte, sollte das in Serpent's Hold kaufen. Nur 600 Goldstücke !

Oliver Knaus

EPIC

Wer bei dieser Weltraumballerei einfach nicht weiterkommt, sollte folgende Levelcodes ausprobieren:

Level 2 - AURIGA	Level 3 - CEPHEUS
Level 4 - APUS	Level 5 - MUSCA
Level 6 - PYXIS	Level 7 - CETUS
Level 8 - FORNAX	Level 9 - CAELUM
Level 10 - CORVUS	

Rene Klaehr

BATTLE ISLE DATA DISK

1-Spieler-Modus

Level 1 - BLOCK	Level 2 - WATCH
Level 3 - LAGUN	Level 4 - BIRMA
Level 5 - SERPT	Level 6 - RAMBO
Level 7 - YUKON	Level 8 - POINT
Level 9 - FROGS	Level 10 - ITALY
Level 11 - LINES	Level 12 - VARUS
Level 13 - SOUND	Level 14 - TWEAK
Level 15 - NIPON	Level 16 - FLAIR
Level 17 - ARROW	Level 18 - KORSO
Level 19 - NOUTH	Level 20 - FJORD
Level 21 - DONOR	Level 22 - LEYES

Level 23 - JUMPY
Level 25 - WINIT

Level 24 - WERFT

2-Spieler-Modus

Level 1 - CLOCK
Level 3 - BOMBS
Level 5 - PEARL
Level 7 - ROMEL

Level 2 - LOSAG
Level 4 - COMET
Level 6 - MIROR
Level 8 - MAGMA

Arwed Bloch

DARK SEED

CYBERDREAMS/MIRAGE haben es geschafft, ein extraordinäres Adventure auf den Markt zu bringen, das sich zunächst als "sehr einfach" zu lösen erweist. Dies ist ein Trugschluß. Denn: "Es kann nur einen geben!" Will sagen, man sollte allerdings im Auge behalten, daß es nur EINEN EINZIGEN Weg gibt, um das Geheimnis um die alte Villa und die damit verbundenen "Schwierigkeiten und Mysterien" in Erfahrung zu bringen. PLAY TIME zeigt genau, wie der (IBM-) Spieler zuwerke gehen MUSS ... Dies ist die Story von JOHN MCKEEGAN. Er hat schon mal "durchlebt", was Mike Dawson, der Held unserer Geschichte, ins rechte Lot bringen muß.

DARK SEED lebt von der ausgezeichneten Steuerung und den faszinierenden, bizarren Ton-in-Ton-Grafiken eines Hansrudi Giger, dessen Zusammenarbeit mit "Boss" Patrick Ketchum auf Anhieb fruchtete. Doch: Lassen wir das Blabla außen vor und stürzen uns ins Abenteuer. Erste Anmerkung: Falls Euch die folgenden Lösungsschritte etwas trocken vorkommen, so empfehle ich einen süffigen Rosé,. Zweite Anmerkung: Vielen Dank für das Muster von: Theo Kranz Versand

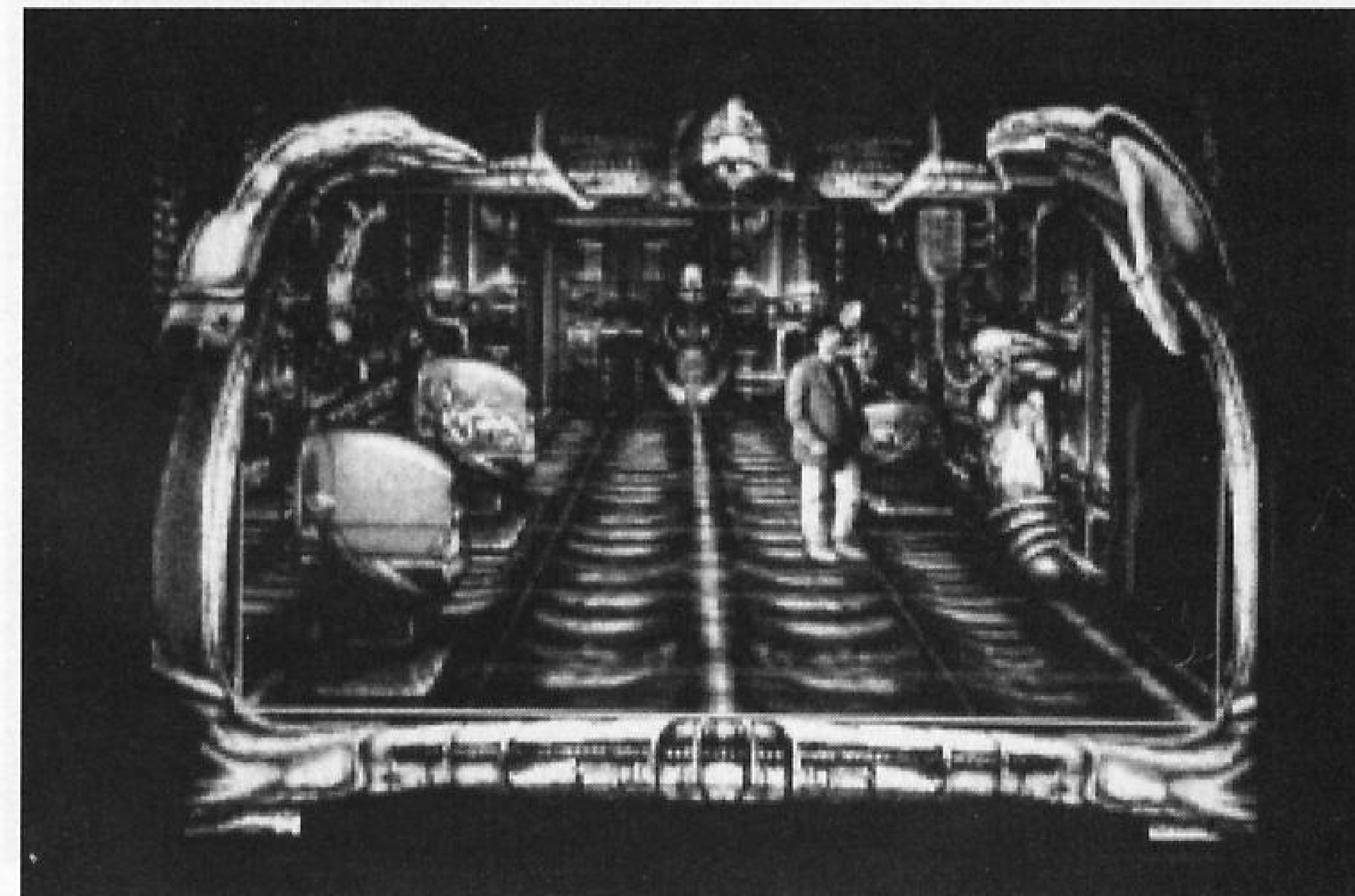
1.) Grundsätzliches:

Bei DARK SEED ist es empfehlenswert, mit der Maus auf die Suche zu gehen. Die Pfeile zeigen immer einen Durch- oder Zugang an; mit der Hand (Zeigefinger = aufnehmen; Hand auf einen Gegenstand im Inventar = benutzen an irgendetwas) zugreifen und mit "?" untersuchen (ist da irgend etwas, verwandelt es sich in ein "!"). Man merke: An allen drei Tagen sollte man jeweils um 10 Uhr "Ortszeit" im Haus auf den Boten warten. Wichtig auch, daß man sich ALLES, was man ergattern konnte mit dem "?" anzusehen hat!

Und das Allerwichtigste: ALLE TÜREN (auch den Kofferraum; aber nicht die Fahrertür) offenlassen. Sonst hat man in der Gigeresken Parallel-Welt keine Zugänge!

2.) DER ERSTE TAG:

Nach dem Aufstehen ins Badezimmer und eine Dusche nehmen (ungewaschen kommt man in kein Gebäude) und den Kopfschmerz mit Aspirin killen (rechts im Bad befindet sich ein Schrank (mit der Hand anklicken). Nun in das zweite Schlafzimmer gehen und den Mantel ZWEIMAL mit "!" untersuchen; hernach die Bücherei-Karte aufnehmen. Nun geht's die Treppe runter - nach links ins Arbeitszimmer. Die Blaupause aufnehmen und sich die Karte anschauen! Die Geheimtür rechter Hand öffnen und bevor man nach oben klettert (mit "Finger-Hand"), (WICHTIG!) die Tür erneut einfach nur öffnen (diese fällt nämlich immer automatisch zu!). Nun das Seil auf-



nehmen und die Geheimtür links öffnen, und man gelangt ins Schlafzimmer. Auch hier Tür erneut öffnen! Wenn das Telefon klingelt, mit Hand den Hörer abnehmen; Susan sagt, Du sollst in die Bücherei kommen. Zuvor aber um 10 Uhr: Treppe runter, Tür öffnen und die Puppe bewundern (kommt man zu spät, liegt das Paket draußen auf der Treppe). Jetzt ins Wohnzimmer - und mit der Hand die Notiz am Spiegel lesen. Mit "!" im oberen Teil der Standuhr kann man die Tageszeit erfahren. Links zur Küche und alle Türen öffnen (Küchenschrank und Herd). Nun raus aus dem Haus, die Zeitung aufnehmen und lesen. Kurz nach rechts, gelangen wir zum Ostflügel. Geradeaus ist die Garage; rechts davon Nachbar Delbert's Garten. Rein in die Garage, den Kofferraum öffnen und Brecheisen mitnehmen. Nun zur Fahrertür und einsteigen. Im Handschuhfach die Handschuhe aufnehmen und raus.

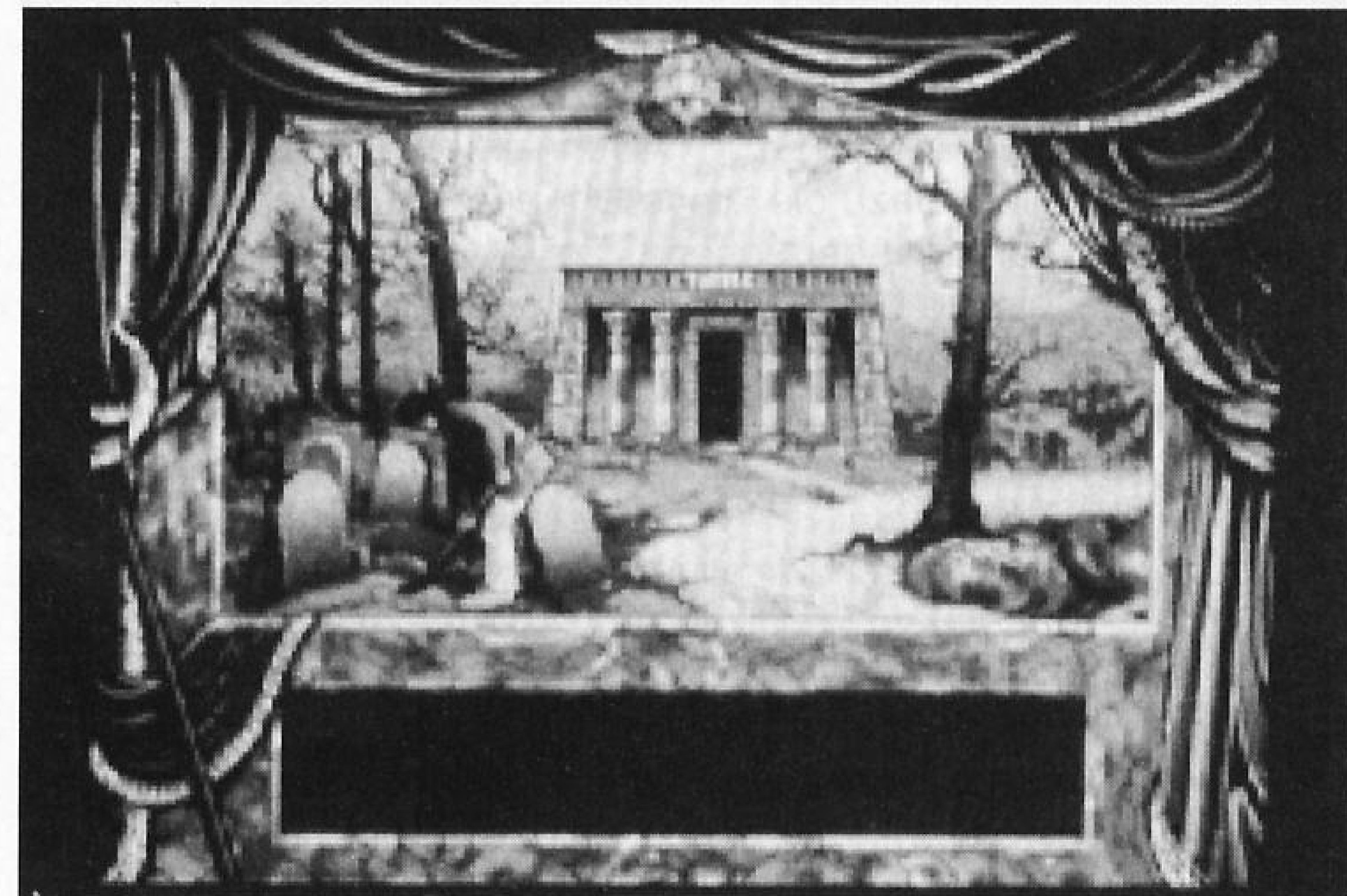
Es wird Zeit, daß wir uns im Dorf umschauen. Den Laden betreten, dem Inhaber, mit Pfeil oder Hand Dollars (einmal) aus dem Inventar entnehmen, die Knete geben (mit Fingerhand auf den Händler). Die letzte Flasche des von Delbert geliebten Scotches aufnehmen. Nun erscheint der Nachbar selbst, überreicht Dir seine Visitenkarte (freies Geleit aus der Zelle!) und verabredet sich mit Dir hinterm Haus (Ostflügel) für 18 Uhr des folgenden Tages.

Dies behalten wir im Gedächtnis. Aber, nun los zu Susan. Wir besuchen die Bücherei, klicken auf Susan (Hand), geben ihr (aus dem Inventar) die Tolkien-Karte und erhalten die Info, daß wir ein Buch im Gang "C" (grüner Einband; untere Reihe) untersuchen ("!") mögen. Nun haben wir einen Zettel in der Krallen, welchen wir sorgsam lesen. Dieser gibt Aufschluß darüber, wie man den Eingang zur Gruft der Tuttles öffnet (links, oben, rechts). Noch bevor wir Susan verlassen, nehmen wir eine Haarnadel auf, die etwa in der Mitte des Raumes vor dem Tresen (kleiner Pixel) auf dem Boden liegt.

Nun aber los zur Gruft. Dazu kehren wir zum Anwesen zurück und gehen nach links am Eingang des Friedhofs vorbei, lassen die Grab-

stätten links und rechts liegen, bis wir das Monument erspähen. Jetzt, wie erwähnt, mit Pfeil oder Hand in der richtigen Reihenfolge die Kleinode LINKS, OBEN und RECHTS berühren. Die Tür öffnet sich, und wir betreten den Ort des Grauens. Hier halten wir uns nicht lange auf, sondern gehen schnurstracks "durch die Mitte" zum Regal, wo die Urnen stehen. Nur das äußerst linke Behältnis interessiert uns - Joe Tuttle's sterbliche Überreste. Mit der Hand nehmen wir den Standuhr-Schlüssel an uns. Schnell wieder aus der Gruft heraus - und ab in das Wohnzimmer.

Dort angelangt - begeben wir uns zur Standuhr. Mittels Hand/Pfeil holen wir den Schlüssel aus dem Inventar und benutzen ihn am unteren Teil der Uhr. Es erscheint eine vergoldete Platte mit einer Inschrift, die an John McKeegan erinnert (unbedingt ansehen, wenn's auch noch so unbedeutend erscheint!).



Danach vollführen wir etwas Entscheidendes: Die Treppe hinauf, mit "Hand" hoch auf den Dachboden, die Truhe (rechts) dreimal mit "Hand" bewegen, um den Zugang zum Balkon freizumachen. Die Taschenuhr (rechts, kleiner Pixel) aufnehmen (nützlich, weil wir durch "?" ab jetzt immer wissen, was die Stunde geschlagen hat...) Bitte mittels Brecheisen die Truhe öffnen und das Tagebuch McKeegan's aufnehmen (bitte mit "?" anschauen). Ab an die frische Luft und das Seil um die bizarre Figur binden (mit Pfeil/Hand aus dem Inventar rausziehen und auf den "Eckpfeiler" klicken).

Ab sofort können wir (vier Pfeile = Zugang) hinab in den Ostflügel steigen. Danach nur noch die Zeit totschiessen; mit Taste "P" jeweils eine Stunde vergehen lassen. Danach hinauf ins Schlafzimmer - und mit Pfeil/Hand sich zu Bette begeben...

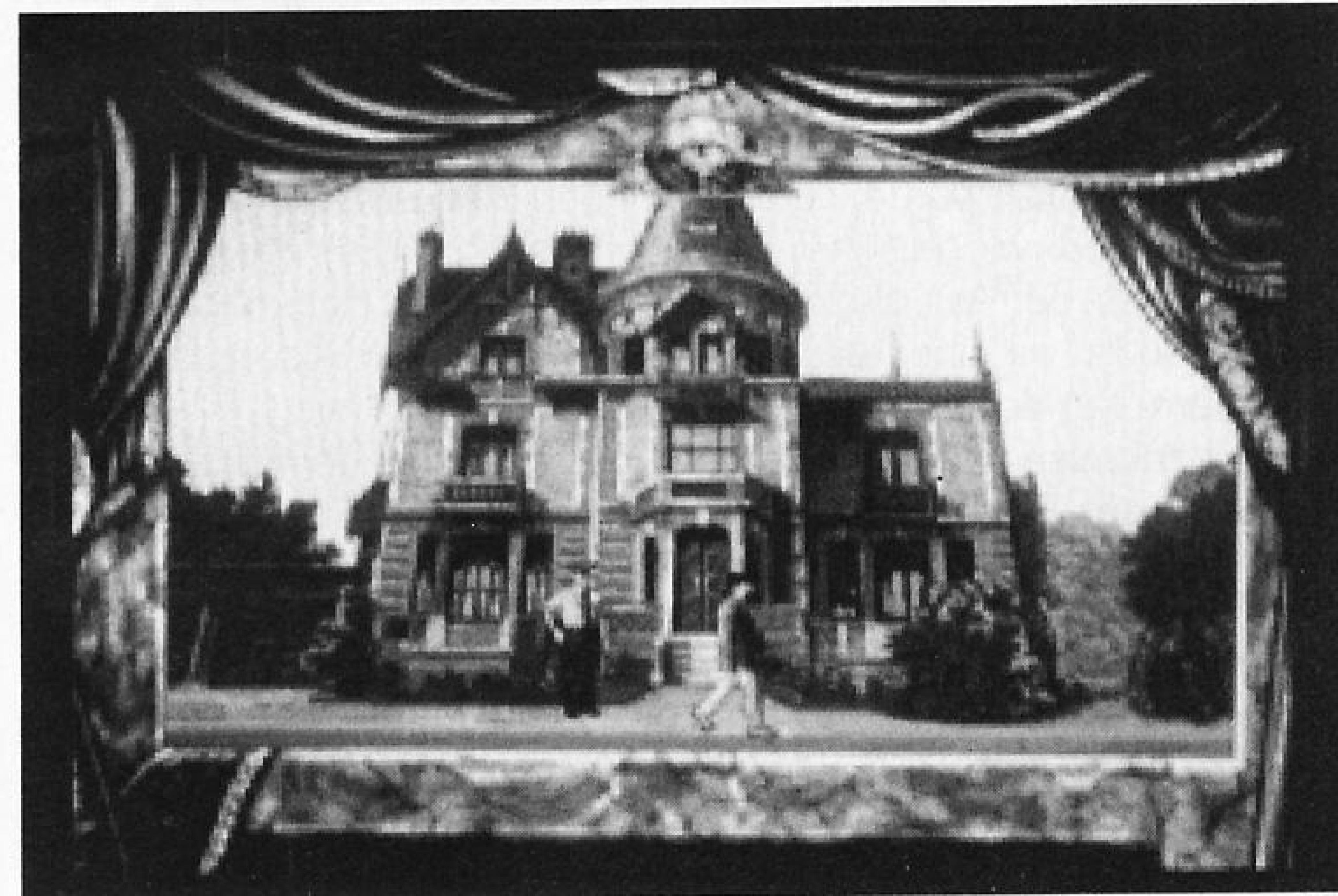
3.) DER ZWEITE TAG:

Nach dem Aufwachen wie gewohnt Duschen und das Aspirin nehmen (siehe DER ERSTE TAG!). Ins Wohnzimmer gehen, um die Taschenuhr zu stellen. Dazu die kleine Uhr aus dem Inventar nehmen ("wie gewohnt") und mit dem oberen Teil der Standuhr "benutzen". Wir warten ab, bis die Uhr 10 geschlagen hat, die Türklingel ertönt, so daß wir durch Boten-Dienst das Spiegel-Stück in Empfang nehmen können. Wir treten ins Wohnzimmer ein und "benutzen" (aus dem Inventar) dieses Teil am "berühmten" Spiegel. Und siehe da: Man kann nun in die Parallel-Welt eintreten.

Zugegeben, es wird noch gruseliger, wenn wir im ersten Raum die blubbernden Embryonen erblicken. Aber: Keine Zeit verschwenden, sondern durch die rechte Tür gehen, bis man auf einen "horrenden" Raum (mit einigen Totenschädeln und Skeletten) stößt. Die Tür in der Mitte dieses Raumes ist noch verschlossen. Weiter nach links, dann nach rechts, und wir gelangen zu einem Thron-Saal. Bitte geradeaus zum "Turbo-Lift" gehen und sich nach oben beamen lassen.

Wieder nach links, und schon sehen wir uns auf einer balkonähnlichen Freifläche wieder. Dort liegt ein Fernglas. Liegenlassen, brauchen wir nicht. Wichtiger: Die Handschuhe aus dem Inventar holen (wie gewohnt mit Pfeil oder Hand; braucht eigentlich ab jetzt nicht mehr erwähnt zu werden...) und auf den Hebel (in der Mitte zwischen den beiden Durchgängen) "benutzen". Dies bewirkt, daß sich die Katakomben-Tür öffnet, auf die wir in wenigen Sekunden zu sprechen kommen.

Nun den ganzen Weg wieder zurück (Lift usw.), bis wir in den "Totenschädel-Raum" gelangen. Die Tür zur Außenwelt ist offen, und wir durchschreiten sie nun. Bitte zunächst zweimal nach links gehen (nur nicht rechtsherum!), um zum Katakomben-Eingang zu gelangen. Hier findet der geneigte Spieler eine Schaufel, die man mitnehmen muß. Gar nicht erst weiter gehen - die Zeit drängt -, und den Weg



zurück zum "Parallel-Spiegel" zurücklegen. Durch den Spiegel wieder im Wohnzimmer angelangt, hetzen wir durch die Haustür ins Freie.

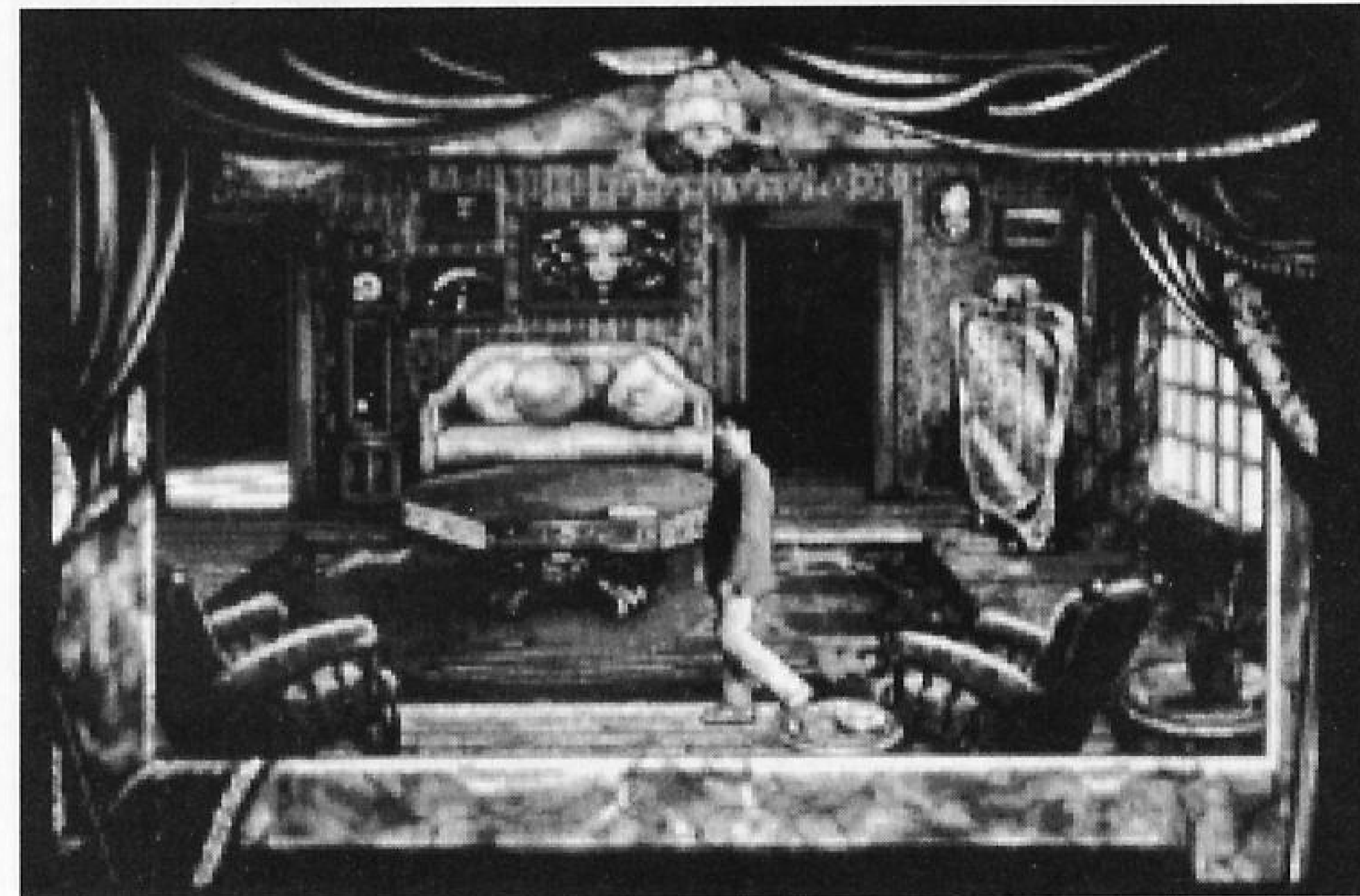
Du gehst nun den langen Weg nach rechts zum Friedhof. An den Steinen vorbei, nach rechts, die Gruft liegenlassend weiter nach rechts, bis Du "ans Ende der Welt" gelangst. Nun bitte den Grabstein in der Mitte des "Raumes" (hinten) erreichen. Mit Pfeil/Hand die Schaufel aus dem "Sack" holen und an John McKeegan's Stein "benutzen". Wir erhalten nun eine Grabbeigabe, einen weiteren Zettel, der uns Aufschluß über die mysteriösen Dinge in dieser Gegend geben (mit "!" den Zettel lesen).

Wenn wir nun den beschwerlichen Weg zurück zur Villa beschreiten, bemerken wir den Dorf-Polizisten ("traue nie einem Bullen" - das trifft von nun an stets zu...), der uns in Haft nimmt (elende Grabschänder, Ihr da vorm Schirm!). In der Zelle verstecken wir einige Dinge unter dem Kopfkissen (einfach mit Pfeil/Hand aus dem Inventar nehmen und mit "Finger-Hand" benutzen!). Diese sind in der Reihenfolge: Die Haarnadel, die Handschuhe und die Moneten. Nachdem das Prozedere durchgeführt wurde, nehmen wir den Blech-Becher an uns. Diesen "benutzen" wir (mit Pfeil/Hand) am Schloß. Dies ruft den Bullen auf den Plan, dem wir die Visitenkarte von Anwalt Delbert geben (mit Hand). Hurra, wir sind frei und allein im Präsidium. Also nehmen wir die Knarre (an der Wand im Halfter rechts) gleich mit.

Wieder zuhause angekommen, erkennen wir, daß der Polizist immer noch vor der Eingangs-Pforte steht (dort verharrt er auch für den Rest seines Lebens). VORSICHT: Sich ab jetzt nicht mehr in Haft nehmen lassen!!! Folglich gehen wir zum Ostflügel - und wozu haben wir denn das Seil? -; richtig, um an ihm hinaufzuklettern (mit Fingerhand) und ins Haus zu kommen. Nun warten wir bis 18 Uhr auf unseren Treff mit Nachbar Delbert. Wer schon früh zuhause ist (Zeit kann an der Standuhr oder an der Taschen-Uhr abgelesen werden), kann mittels Taste "P" jeweils eine Stunde verstreichen lassen.

Punkt sechs seilen wir uns ab (wie gesagt: Nicht "versehentlich" durch die Haustür gehen!) und gelangen in den Garagen-Bereich. Delbert kommt, wie verabredet, stellt sich artig vor und bittet uns in seinen Garten. WICHTIG: Nicht in der Eile VOR Delbert den Garten betreten, da der Gastgeber sonst "verschwindet". Man folge ihm, und er zeigt beim Spiel mit dem Stöckchen, was sein Hund "Fido" alles draufhat. Während dieser Sequenz nehmen wir mit Pfeil/Hand den Scotch aus dem Inventar und klicken auf Delbert. Er freut sich tierisch auf den Drink ("haben Sie heute schon 'geschnappest?") und vergißt den Stock. Dieser wird flugs aufgenommen.

Am Seil hoch ins Haus, ab ins Wohnzimmer und durch den Spiegel. Im Alien-Kinderzimmer durch den rechten Durchgang. Im Totenkopf-Raum - ab durch den Zugang zur Außenwelt. Nun geht's endlich nach rechts. Wir folgen dem Pfad, gelangen zu einem ruinenartigen "Raum"; ein Schritt nach hinten: dort ist eine Schachtel/Box. Liegen-

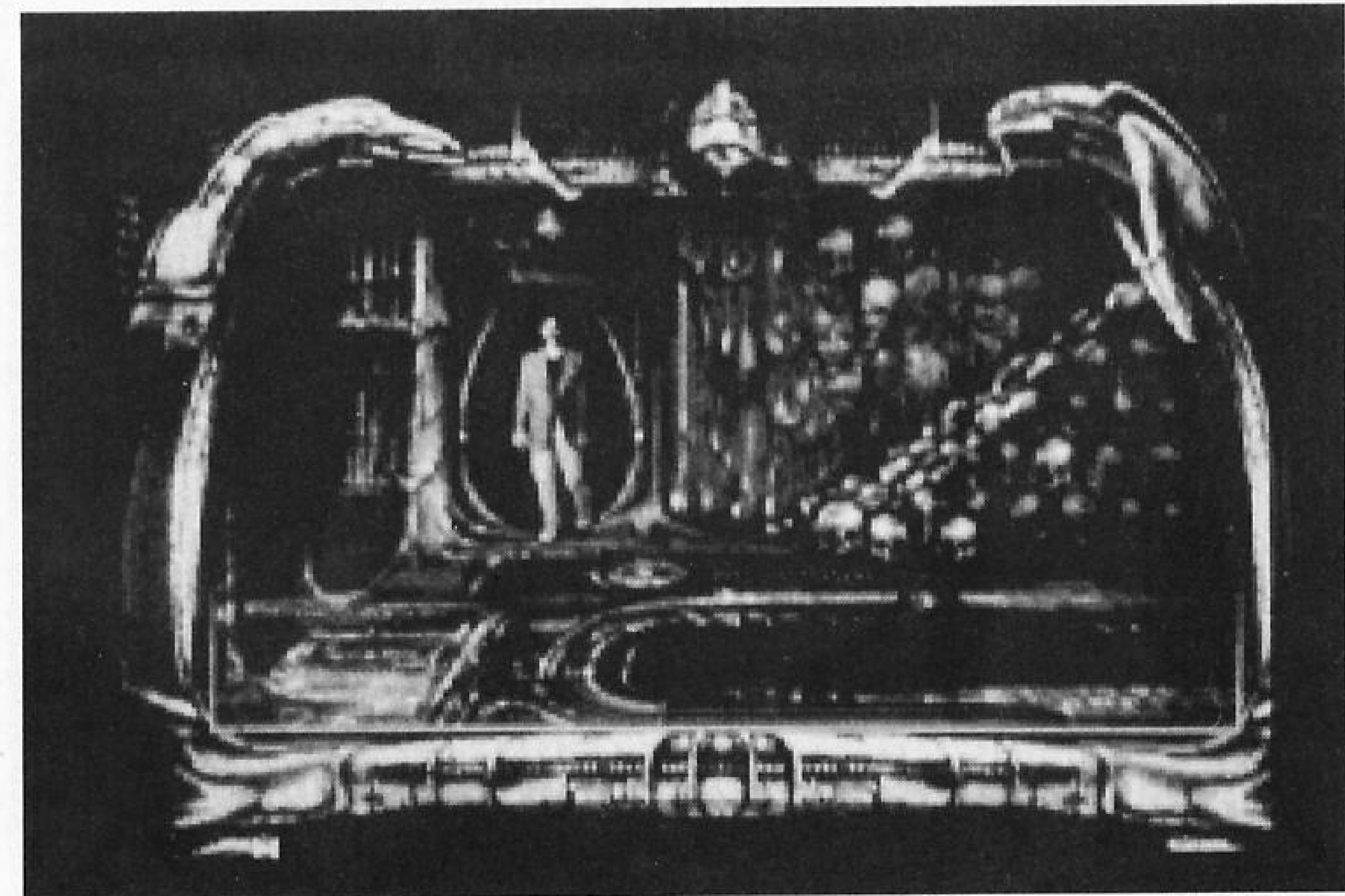


lassen, brauchen wir nicht! Weiter nach rechts zum bösen "Fido", der einen Weg versperrt. ACHTUNG: Hier bitte nicht dem Trick der Programmierer zum Opfer fallen. Denn: Wir könnten theoretisch mit "!" den Abgrund rechter Hand untersuchen. Wenn wir das tun, frißt uns das Viech mit Haut und Haaren. Anstelle dessen nehmen wir den Stock aus dem Repertoire (Sie wissen jetzt schon, wie man das macht) und "benutzen" (= werfen) ihn in die Schlucht. Folge: "Bad Fido" ist so dumm, ihm nachzuspringen - das ist für ihn tödlich. Nun ist der Weg frei. Wir kommen zur Alien-Polizei-Wache, treten ein und lassen uns gefangennehmen...

In der Zelle nehmen wir die zuvor versteckten Dinge (Haarnadel, Handschuhe und Knete) auf, benutzen die Haarnadel (als "Öffner" à la Rockford) ZWEIMAL am Schloß. Wir sind frei. Danach erkennen wir einen Gefangenen, der uns zu sprechen wünscht. Aber Vorsicht: Der Bursche zuerst mit "!" untersuchen. Wir geben ihm die Haarnadel. Dieser verspricht als Gegenleistung, uns ein Stirnband zu geben, was er auch tut, das nur einmal getragen werden kann und Unsichtbarkeit verleiht. Zurück ins Präsidium, links raus ins Freie, rechts vorbei am "Giger-Palast", rechts weiter zur Alien-Bibliothek. Zuvor das Band an sich selbst benutzen (es blinkt), rein in das Gebäude. Der Wächter "sieht" uns nicht, so daß wir geradewegs Zugang zur Großen Halle bekommen. Dort schalten wir "per Hand" den Zentral-Computer an. Wir klicken (Figur-Hand) auf den Bildschirm, und schon erscheint die Alien-Lady, die seltsamerweise "menschenfreundlich" ist. Sie ist die Person, die uns mit Anrufen erschreckte, im Auto-Radio zu uns sprach und auf dem Original-Cover von DARK SEED zu bewundern ist. Mike erfährt über seinen Embryo im Kopf Informationen zur identischen Reproduktion und über die Bullen, deren Kontakt dies- und jenseits zu meiden ist. Nun den ganzen Weg wieder zurück (das Stirnband verliert seine Wirkung, gleich, nachdem wir die Bücherei verlassen) zum Alien-Kinderzimmer, und ab durch den Spiegel. Dawson ist müde - und geht zu Bett...

4.) DER LETZTE TAG:

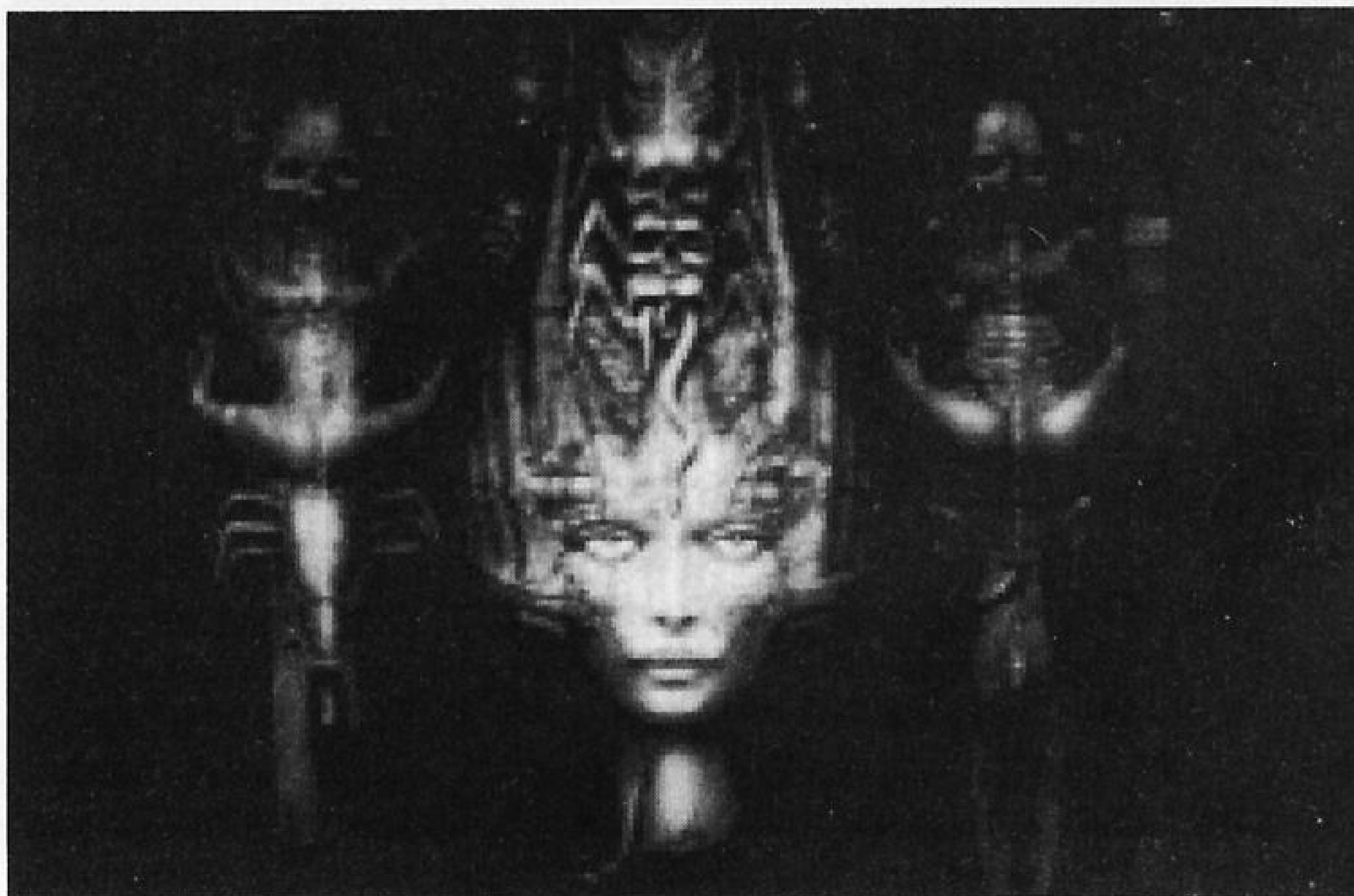
Nach dem Aufwachen erfahren wir im Inventar, daß alle Sachen, die uns lieb und teuer waren, verschwunden sind (außer den Handschuhen und dem Geld), dafür aber haben wir von der Lady einen Mikro-Film erhalten. Nun wieder Duschen und Aspirin nehmen, auf die Türklingel warten (10 Uhr), ein Paket in Empfang nehmen. Inhalt: Ein Schaft einer Axt. Zum Dachboden, sich abseilen (aber erst nach 11 Uhr - WICHTIG!!!) und rechts ins Dörfchen gehen. Dort zum Kaufmann, ihm Geld geben und wieder Scotch kaufen (siehe oben!). Ab zur Bücherei. Drinnen angekommen, nach rechts in den Leseraum. Mit Finger-Hand Projektor einschalten und den Film an ihm benutzen. Patrick Ketchum höchstpersönlich teilt uns mit, wo wir die Auto-Schlüssel im Keller unserer Villa finden. Rasch nach Hause, zum Ostflügel (Bulle!!!), raufklettern, runter zum Wohnzimmer, rechts in



die Küche und runter in den Keller. In der Mitte auf dem Boden (kleiner Pixel) untersuchen und Stein mit Loch sowie Auto-Schlüssel aufnehmen. Im Wohnzimmer wieder durch den Spiegel gehen.

Wie gewohnt im Totenschädel-Raum raus ins Freie. Nun nach links, wieder links, rein in die Katakombe, geradeaus durch in das Energie-Zentrum. Linker Hand befindet sich ein kleines Loch, dieses untersuchen, den Stein ins Loch stecken (Energie nun ausgeschaltet). Den Stein mit dem Schaft "vereinigen" (per Hand aus dem Inventar). "Ho, ho - nun haben ich eine Axt!". Den ganzen Weg zurück zum Spiegel und hindurchgehen (falls das Telefon rappelt, bitte abnehmen!). Hoch auf den Dachboden, hin zum Seil und sich runterlassen. In die Garage gehen, den Tank mit Scotch füllen, in den Wagen steigen und die Schlüssel am Zündschloß benutzen. Der Wagen springt an; gleichzeitig wird aber auch das Alien-Raumschiff "gezündet". Keine Zeit verlieren! Wir müssen das Schiff sprengen...

Im Wohnzimmer durch den Spiegel und den "gewohnten" Weg ins



Freie finden. Wieder nach links. Nun erkennen wir einen kleinen Zugang (hinten; linker Hand); dort eintreten, die Handschuhe am Hebel (kleiner Pixel links hinten vom Schiff) benutzen. Die Zeitbombe tickt. Schnell raus; den Weg zurück zum Spiegel (das Schiff ist nun kein solches mehr), ins Wohnzimmer gehen - und das vollbringen, was das Wesentliche ist: Noch bevor unser identischer Zwilling in die "reale" Welt eintritt, mit dem Hammer den Spiegel in Stücke schlagen. Das war's... Halt!

Susan erscheint plötzlich (auf dem Bildschirm) und erklärt ihrem Freund, daß die Pillen, die sie benutzte, irgendwie komische Wirkungen verursachten... Ihr Antlitz mischt sich mit dem der Alien-Dame. Mike dazu: "Mein Gott, jetzt raffe ich gar nichts mehr!"

Viel Spaß beim Nachspielen..."Es kann nur einen geben!" Dies ist echt doppelsinnig zu verstehen!

Manfred Kleimann

