SYBEX

Das Atari ST/STE Spielebuch

Rainer Babiel /
Patrick Woytal

Block Out
Castle Master
Champions of Krynn
Damocles
Dyter 07
E-Motion
East vs West - Berlin 1948
F-29 Retaliator
Fire and Brimstone
Flimbo's Quest
Flood
FutureWars
Hammerfist
Harley Davidson
Imperium
Indiana Jones
Interphase
Jumping Jack Son
Kick Off
Kick Off 2
King's Quest IV
Klax
Kult
Last Ninja 2
Leisure Suit Larry III
Loom
M.U.D.S.
Midwinter



North and South
Oil Imperium
Pirates!
Police Quest II
Populous
Projectyle
Ra
Railroad Tycoon
Rainbow Island
Resolution 101
Rings of Medusa
Sim City
Space Quest III
Starblade
Tennis Cup
The Colonel's Bequest
The Plague
Their Finest Hour - The Battle of Britain
Thunderstrike
Tower of Babel
Turrican

Komplettlösungen zu 12 populären Spielen
Anleitungen und Hinweise zu weiteren 41 Spielen

Ultima VI
Unreal
X-Out

SYBEX

Das Atari Spielebuch

Das Atari Spielebuch

R. Babiel

und P. Woytal

SYBEX
Computerbücher & Software

DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · LONDON · SOEST (NL)

Anmerkungen:

Fast alle Software- und Hardwarebezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden.

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

Der Verlag bedankt sich bei der Firma Rushware, Kaarst 2, für die Genehmigung des Abdrucks des Titelfotos zu "Legend of Faerghail".

Satz: HILCHNER Daten & Medien, Bereich Textservice, Neuss
Projektmanagement/Lektorat: Fred Halseband
Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf
Umschlaggestaltung: Design Studio B·B·M, Düsseldorf
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-88745-843-5
1. Auflage 1990
2. Auflage 1990

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany
Copyright © 1990 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Thanks!

Zunächst einmal Ihnen/Dir, für den Kauf dieses Buches.

Ohne die folgenden Personen wäre das Buch sicher noch nicht fertig und so gut, wie es geworden ist.

Frau Chimomas für die prompte Einladung nach Frankfurt.

Frau Diek für das Gespräch über Rollenspiele.

Frank Dille für die Word-Hilfe und die Tips.

Frau Dupuis für die schnelle, unbürokratische Zusammenarbeit.

Friedrich-Wilhelm "Fred" Halseband für die Hilfen, trotz Deines Stresses.

Julian Eggebrecht und Boris "Bobo" Schneider für Tips & Tricks.

Michael "Orty" Ortlepp für Tips und Tricks zu Word und zum Buchinhalt.

Michael "Potti" Potjans für Champions of Krynn und so.

Timo "Oid" Schönfeld und Michael "Kante" Münch für die Indy-Tips.

Frau Strack für die kontinuierliche Zusammenarbeit.

Kristin Dodt von Softgold für Deinen M.U.D.S.-Enthusiasmus.

Special Thanx

An Stefan Graen für die interessanten Gespräche, das Dia, die Tips und dafür, daß Du immer Zeit für uns hattest.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Einführung 1

Spieleteil 1 9

Strategiespiel
E-Motion 11

Adventure
East vs West – Berlin 1948 16
Future-Wars 25
Indiana Jones Adventure 32
Interphase 42
King's Quest IV 51
Kult 65
Leisure Suit Larry III 72
Loom 87
Police Quest II 93

Simulation
Their Finest Hour – The Battle of Britain 111

Sportspiel
Kick Off 117

Spieleteil 2 123

Action-/ Arcadespiel
X-Out 125
Dyter 07 128
Fire and Brimstone 131

Actionadventure
Last Ninja II 135

Adventure
The Colonel's Bequest 138
Space Quest III 144

Strategiespiel
Klax 150
Populous 155
North & South 159
Tower of Babel 163

Rollenspiel
Champions of Krynn 166
Ultima VI 169

Simulation
Damocles – Mercenary II 174
Harley Davidson 178
Oil Imperium 182

Sportspiel
Projectyle 185
M.U.D.S. 192

Spieleteil 3

Action-/ Arcadespiel
Flimbo's Quest 199
Flood 201
Hammerfist 205
Jumping Jack Son 207
Rainbow Island 210
Resolution 101 213
The Plague 215
Turrican 217

Actionadventure
Starblade 219
Unreal 222

Adventure
Castle Master 224
Rings of Medusa 228

Strategiespiel
Block Out 230
Pirates! 233
Ra 237
Railroad Tycoon 239
Sim City 241

Rollenspiel
Midwinter 244

Simulation
F-29 Retaliator 247
Imperium 250
Thunderstrike 253

Sportspiel
Kick Off II 255
Tennis Cup 257

Anhang A: Adressen 259

Anhang B: Verlosung 263

Alphabetisches Spieleverzeichnis 267

Vorwort

Hallo!

Es gibt wohl keine angenehmere Beschäftigung am Computer, als mit ihm zu spielen. Und dafür eignen sich der ST und besonders der TT aus dem Hause Atari bestens. Doch wie es bei fast allen Dingen nun einmal so ist, ergeben sich auch bei Spielen einige Probleme:

- Man erreicht die höheren Level eines Actionspiels einfach nicht.
- Man findet den Eingang eines Bonuslevel des liebsten Lauf- und Sammelspiels nicht.
- Man hat sich an einer Stelle in einem Adventure oder Rollenspiel "festgezockt".
- Man kommt eben nicht weiter.

Zwar kann man wohl in keinen Buch alle Probleme, die auftauchen können, besprechen, doch zu den meisten haben wir im ersten Spieleteil dieses Buches eine Lösung gefunden. In den beiden weiteren Teilen dieses Buches findet man zwar keine Komplettlösungen mehr vor, jedoch jede Menge Tips, Tricks und Cheats zu den verschiedensten Spielen.

Einige der in diesem Buch vorgestellten Spiele stehen bei Erscheinen dieses Buches noch nicht in den Kaufhäusern und Computershops. Eine Handvoll anderer Spiele, die wir vorstellen, sind schon recht alt und zählen zu den Spiele-Klassikern. Damit wird wohl auch noch ein anderes Anliegen deutlich:

Mit diesem Buch soll eine Entscheidungshilfe für den Spielekauf gegeben werden. Wir haben bei der Erstellung der Spieleliste für dieses Buch zwar schon eine Auswahl der für uns besten Spiele getroffen, jedoch sollte jeder an Hand der Beschreibung der Handlung und der Ausführung für sich entscheiden können, ob ein Spiel den eigenen individuellen Geschmack trifft.

Zu guter Letzt bleibt uns eigentlich nur noch, Ihnen viel Spaß mit diesem Buch – und vor allem beim Spielen – zu wünschen.

Haltern, im September 1990

Rainer Babiel und Patrick Woytal

Einführung

Hardware

Als Besitzer eines ST/TT besitzt man sicher einen Joystick, klar. Aber wie sieht es mit anderer zusätzlicher Hardware aus, die fürs Spielen sehr empfehlenswert ist?

Two Floppies or not two Floppies?

Einmal wäre da eine zweite Floppy. Ohne sie wird man bei den meisten Spielen zum reinsten Diskjockey. Allerdings gibt es leider auch Spiele, bei denen eine zweite Floppy einfach nicht benutzt wird, obwohl man ständig mit mehreren Disketten herumhantieren muß. Aber grundsätzlich ist ein zweites Diskettenlaufwerk sehr zu empfehlen, nicht nur für Spiele.

Aufrüstung – Nicht nur für Kriegsspiele

Eine weitere noch erschwingliche sinnvolle Hardwareerweiterung ist eine Speichererweiterung. Da, soweit wir wissen, kein Spiel mehr als einen Megabyte RAM benötigt, erledigt sich dies für die größeren ST-Versionen automatisch, denn diese werden ja bekanntlich mit einem oder mehr MB ausgeliefert. Es gibt einige Spiele, die mit weniger als einem MB gar nicht funktionieren und andere, bei denen dann z.B. der Spielsound fehlt, oder die nicht komplett gespielt werden können. Meist sind es Grafik und Sound die immens Speicherplatz "fressen". Aber da man doch möglichst gute, schnelle Grafik und besten Sound in seinen Spielen haben möchte, kommt man wohl nicht daran vorbei, auf kurz oder lang das RAM auszubauen.

Kaum Wartezeit beim Laden

Eine dritte aber noch sehr teure Erweiterung ist eine Festplatte. Diese sei vor allem Adventure-, Rollenspiel- und Simulationsfreaks ans Herz gelegt. Die langen Wartezeiten während des Nachladens von Diskette haben mit ihr endlich ein Ende. Da aber eine Festplatte zur Zeit noch genauso teuer ist wie ein ST/TT, ist ihre Anschaffung doch sehr zu überlegen.

Der heiße Draht zu Mitspielern

Um nur damit zu spielen, ist der Preis für ein Modem sicher auch zu hoch. Aber dennoch: Einige Spiele können per Modem mit mehreren Spielern gleichzeitig gespielt werden. Das Spiel gegen den Computer ist dagegen nicht zu vergleichen. Auch bieten einige Mailboxen eine Spielecke an. Entweder kann man sich hier kostenlos Public-Domain-Spiele kopieren, Tips und Tricks zu Spielen abfragen oder mit oder gegen andere Mailboxuser spielen.

Raubkopien

Wohl weit mehr als die Hälfte der Leser dieses Buches werden sicher Raubkopien neben ihrem Computer stehen haben. Daß es den Softwareautoren und Firmen gegenüber unfair ist, solche illegalen Kopien anzufertigen, weiß wohl jeder. Es gibt ja auch sicher keine Zeitschrift und Mailbox, in der nicht darüber berichtet oder diskutiert wurde und wird.

Warum sind Spiele so teuer?

Fast immer wird der hohe Preis für Software als Grund für das Anfertigen von Raubkopien genannt. Doch wieso sind die Spiele denn so teuer? Hierzu ein kleines Beispiel: In der April-Ausgabe der ASM und in der Mai-Ausgabe der Power Play wurde das Spiel "Wargate" angekündigt. Es soll ein absoluter Hit bzw. "... das perfekteste Ballerspiel ..., das der Atari je gesehen hat." werden, wie die beiden Zeitschriften schreiben. An diesem wirklich guten Spiel haben die beiden Programmierer bereits zwei Jahre (!) gearbeitet. Und wenn das Spiel bei Rainbow Arts erscheint, sind mindestens zweieinhalb Jahre vergangen.

Es dürfte auch wohl klar sein, daß sich Spitzen-Programmierer nicht mit fünf Mark pro Stunde begnügen, das macht ja noch nicht einmal jemand, der Zeitungen austrägt. Folglich sind die Entwicklungskosten für ein wirklich gutes Spiel immens. Weiterhin müssen bei der Herstellerfirma (Rainbow Arts), dem Großhändler (Rushware) und den Einzelhändlern (z.B. Computerladen) Gehälter und Mieten bezahlt werden. Und verdienen wollen die Firmen ja schließlich auch noch was. Auch Verpackung und Werbung kosten eine ganze Stange Geld. Geht der Hersteller von einer sehr guten Verkaufszahl von 8000 Exemplaren des Spiels in Deutschland aus, so muß er die Kosten auf diese Stückzahl kalkulieren. Daß dabei ein hoher Preis herauskommt, dürfte wohl klar sein.

Könnte er mit wesentlich höheren Verkaufszahlen rechnen, wären alle Spiele für den Otto Normaluser wesentlich günstiger.

Viele Spiele sind Schrott!

Ein weiteres beliebtes Argument ist die Tatsache, daß viele Spiele sehr schlecht sind. Man möchte sich also durch eine Raubkopie vor "Müll" bewahren. Das Argument kann ich verstehen, aber einmal Hand auf's Herz: Haben Sie schon einmal ein Original einer wirklich guten Raubkopie gekauft?

Aber eigentlich ist dieses Argument doch wirklich nur vorgeschoben. Wer kauft sich schon einen Computer, ein Auto oder eine Schallplatte, ohne zu wissen, was einen erwartet? In jeder Stadt gibt es die verschiedensten Computer- und Spielezeitschriften zu kaufen, in denen man sich über Spiele informieren kann. Außerdem gibt es ja noch dieses Buch und andere aus dem SYBEX-Verlag.

Vor dem Kauf sollte man wissen, ob ein Spiel gut oder schlecht ist, Spaß macht oder eher langweilig ist.

Wenn es Raubkopien gibt, wozu teure Originale kaufen?

Dieses Argument entspricht etwa dem: "Wozu ein Auto kaufen? Es stehen doch genug nachts am Straßenrand, die man mit etwas Übung schnell benutzen kann."

Außerdem verlieren die Softwareautoren immer mehr die Lust daran, für Raubkopierer Software zu entwickeln. Die Konsequenz ist, daß gute Anwenderprogramme meist nur für IBM-Computer erscheinen und immer mehr Spieleprogrammierer nur noch für Spielautomaten programmieren.

Was bringen mir Originale?

Mit dem Kauf von Originalen gehört neben der Software noch einiges dazu.

Die Anleitung

Zu jedem Spiel erhält man eine meist deutsche Anleitung. Neben dem Spielhintergrund sind hier die einzelnen Funktionen erläutert, die die Raubkopierer meist nicht kennen und deshalb das Spiel so langweilig finden. Es werden Informationen über die Autoren gegeben und vieles mehr. Ohne Anleitung sind Rollenspiele, Simulationen und auch andere Spiele kaum zu gebrauchen.

Service-Karte

Jedem Spiel liegt eine Service-Karte bei. Diese ist mit der Nummer des Originals versehen. Wenn man sie kostenfrei an den Softwarehersteller zurückschickt, wird man als eingetragener Benutzer registriert. Ab sofort kann man dann die Hotline benutzen, um Fragen und Probleme zu klären und Tips und Tricks zu Spielen zu erfahren.

Auch erhält man dann stets neueste Produktinformationen und meist auch noch einen Update-Service. Das heißt, daß man bei Erscheinen einer neuen Version des Programms diese kostenlos oder für einen minimalen Preis erhält.

Bonus

Weiterhin liegt vielen Programmpaketen ein Bonus bei. Bei "Shadow of the Beast" ein T-Shirt, bei "Space Quest III" eine geniale Brille, bei "Berlin 1948" und "Loom" eine Kassette und, und, und ...

Einige Firmen bieten auch noch die Möglichkeit, als eingetragener Benutzer über einen Firmencomputer mit oder gegen mehrere andere User zu spielen oder den Firmengroßrechner mit zu benutzen.

Resümee

Mit diesem Kapitel werden wir wohl keinen Raubkopierer zum ehrlichen Original-Käufer bekehrt haben. Das hatten wir auch gar nicht vor. Aber hoffentlich haben wir ein paar Denkanstöße gegeben. Als Anfang könnte man sich doch einmal sein Lieblingsspiel als Original zulegen? Wenn man einmal in den Genuß der Vorteile eines Originalspiels gekommen ist, möchte man diese sicher nicht mehr missen. Man sollte es wirklich einmal versuchen – oder ist Dein/Ihr Lieblingsspiel sein Geld nicht wert?

The Lamer's Guide

Actionsequenzen

Actionsequenzen sind kurze, meist recht einfach gemachte, Actionspiele in Adventureprogrammen.

Animation – Computertrickfilm

Ein meist recht kurzer Film, der durch das rasche Zeigen verschiedener Einzelbilder erzeugt wird. Hierunter versteht man auch die Darstellung von Bewegungsabläufen, wie zum Beispiel das Laufen einer Spielfigur oder die Explosion eines Raumschiffes.

Booten – Hochfahren

Während des Bootens wird der Computer in den Betriebszustand versetzt. Man versteht hierunter das Laden und Starten von Programmen, des CLI oder der Workbench.

Cheat – Schummeln

Die Programmierer eines Spieles lassen oft ein "Hintertürchen" offen, durch das sie später speziellen Zugriff auf ihr Programm haben. Ist der Cheat-Modus erst einmal durch die Eingabe eines bestimmten Wortes aktiviert, so erhält man zum Beispiel unendlich viele Leben, Energiereserven, Extrawaffen etc.

Icons – Symbole

Icons sind Symbole, die stellvertretend für eine bestimmte Funktion im Programm stehen. Durch das Anklicken der Icons mit der Maus wird die jeweilige Funktion dann ausgeführt.

Lamer – Unwissender

Als Lamer bezeichnet man einen User, der noch nicht über ein gewisses Computerfachwissen verfügt.

Level – Spielstufe

In sich selbst abgeschlossener Spieleteil.

Null Modem

Das Null Modem ist ein Verbindungskabel, das zwei Rechner über den seriellen Port verbindet. Auf diese Weise können Daten ohne Probleme sehr schnell von einem Com-

puter zum anderen übertragen werden. So können an zwei Rechnern Spiele gegeneinander gespielt werden.

Parallax Scrolling

Dieser Begriff bezeichnet das gleichzeitige Scrollen von Vordergrund und Hintergrund in verschiedene Richtungen oder unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Angewandt wurde diese Methode unter anderem in den Spielen "Beast" und "Turrican".

Parser – Satzerkennung

Der "Parser" ist Bestandteil vieler Adventures. Er zerlegt und analysiert eingegebene Sätze des Users, so daß das jeweilige Programm "versteht", was der User von ihm will. Je besser der Parser ist, desto mehr Wörter "versteht" das Programm und desto besser kann man mit ihm kommunizieren.

Pop-Up-Menü

Durch das Klicken einer Maustaste erscheint an der momentanen Position des Mauszeigers ein Menü, in dem bestimmte Handlungen, wie zum Beispiel das Abspeichern eines Spielstandes, vorgenommen werden können.

Reset – Zurücksetzen

Zurücksetzen des Computers in den Urzustand, d.h. den Zustand nach dem Einschalten.

Screen – Bildschirm

Im allgemeinen bezeichnet man damit den aktuellen Bildschirminhalt.

Scrolling – Verschieben

Unter diesem Begriff versteht man das Verschieben eines Screens oder von Teilen eines Screens, so daß der Anschein einer Fortbewegung entsteht. Scrollt zum Beispiel der Hintergrund eines Screens, auf dem sich das eigene Raumschiff befindet, nach links, so entsteht der Eindruck, das Raumschiff bewege sich nach rechts.

Erfolgt dieses Verschieben schnell genug, also vierzig- bis fünfzigmal in der Sekunde, so entsteht eine flüssige Bewegung. Andernfalls ruckelt das Bild mehr oder weniger, worunter der Spielspaß natürlich leidet.

Setup Menü – Voreinstellungsmenü

In diesem Menü kann man verschiedene Programmeinstellungen, wie zum Beispiel das Festlegen der Schwierigkeitsstufe, vornehmen.

Sprites

Sprites sind wie Bobs Objekte, die auf dem Screen umherbewegt werden. Sie werden jedoch nicht vom Blitter dargestellt und dürfen auch nur 16 Pixel breit sein.

User – Benutzer

Jemand der den Computer benutzt, mißbraucht oder Sonstiges mit ihm anstellt, also Du/Sie!

Warps/Secret Warps – Sprünge

"Warps" sind meistens verborgene Stellen im Spiel, an denen man durch einen besonderen Trick mehrere Level überspringen kann oder in geheime Level, in die man sonst nicht gelangt, transportiert wird.

Zu den Symbolen

Vier Symbole sollen helfen, eine schnelle Übersicht über den Spielcharakter zu bekommen; welches Symbol welche Bedeutung hat, zeigen die folgenden Abbildungen.



Grafik



Sound

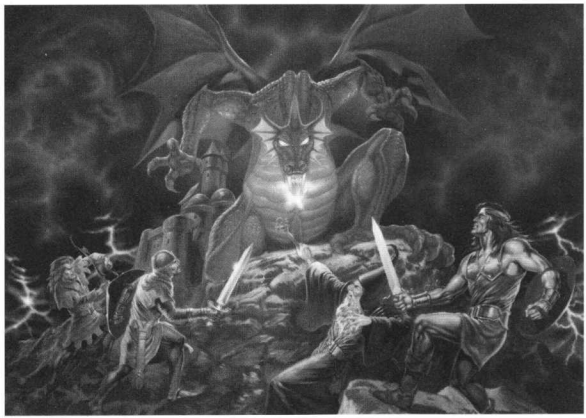


Spielmotivation



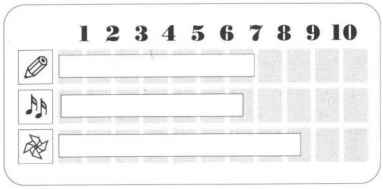
Beigelegte Musikkassette

Spieleteil 1



E-Motion

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Image Works



Handlung

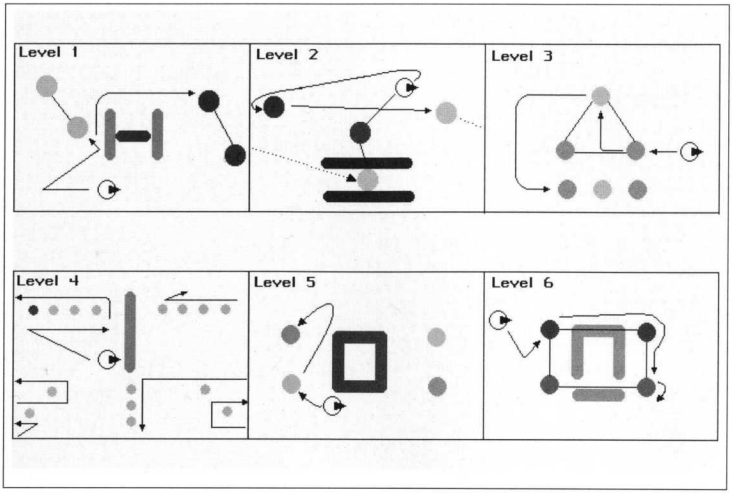
Man stelle sich einen schwerelosen Raum vor, in dem nur runde Zellen, ein einsames Raumschiff sowie einige abstrakte Hindernisse existieren. Der Zustand der Zellen ist instabil. Früher oder später werden sie explodieren und das Raumschiff zerstören.

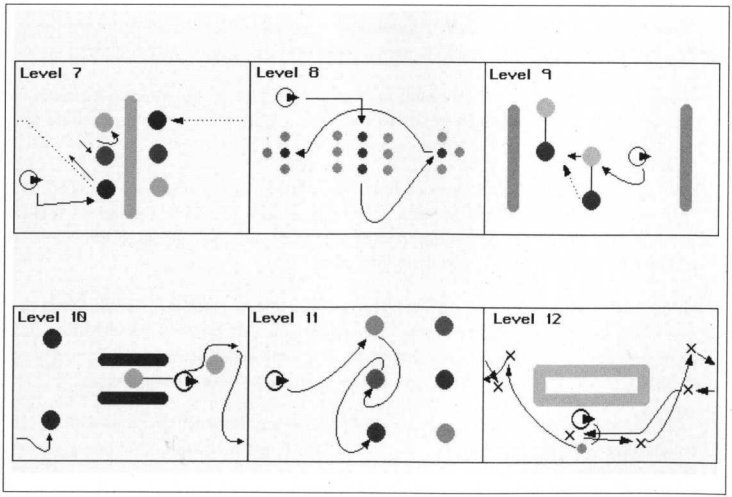
Um diesem Schicksal zu entgehen, muß man zwei gleichartige Kugeln durch Anstoßen und Schieben mit Hilfe des eigenen Schiffes zusammenfügen, wodurch dann beide Kugeln verschwinden.

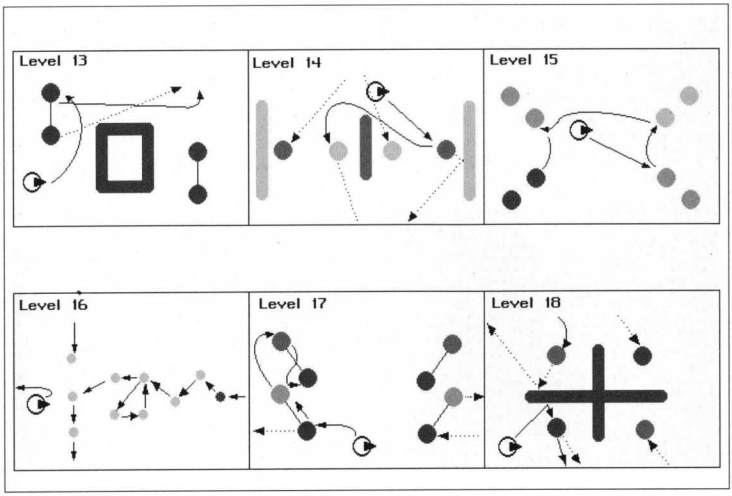
Die Schwierigkeit dieses Vorhabens ist durch die Steuerung des Raumschiffes bedingt: Es kann um 360 Grad gedreht werden und bewegt sich wie eine Rakete nach dem Rückstoßprinzip fort. Eine Richtungsänderung erfolgt, indem man das Raumschiff in die gewünschte Richtung dreht und dann Gas gibt.

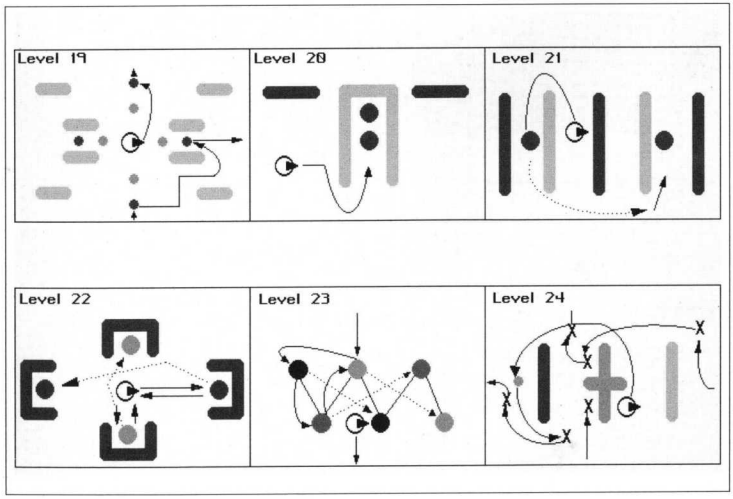
Durch die fehlende Schwerkraft und die Trägheit der Masse wird das Manövrieren des Raumschiffes und der Kugeln ganz erheblich erschwert. Treffen zwei verschiedene Kugeln aufeinander, so entstehen Energiepunkte, die neue Kraft spenden. Sammelt man diese Punkte jedoch nicht rechtzeitig auf, so wachsen sie zu neuen Zellen heran.

Das Ziel dieses Spieles, welches wie eine Mischung aus Pool Billard und dem Spielhallenklassiker "Asteroids" anmutet, ist es, sämtliche Kugeln zu entfernen, bevor sie explodieren und dem Schiff dadurch Energie entziehen.


Level 1
Level 2
Level 3
Level 4
Level 5
Level 6


Level 7
Level 8
Level 9
Level 10
Level 11
Level 12


Level 13
Level 14
Level 15
Level 16
Level 17
Level 18


Level 19
Level 20
Level 21
Level 22
Level 23
Level 24

Ausführung

Sämtliche Objekte wurden mit einem Raytracer auf einem Archimedes Computer berechnet und wirken dadurch sehr räumlich. Auf zusätzliche Hintergrundgrafiken wurde verzichtet, da sie in diesem Spiel nur ablenken würden und das Spielprinzip allein ausreicht, um den Spieler an den Monitor zu fesseln.



Abb. EMO.1: E-Motion – nur was für Superhirne?

Tips

- Wenn man von einer Seite des Screens zur anderen gelangen will, sollte man die Abkürzung über den Bildschirmrand nehmen. Hindernisse, die im Zentrum stehen, können so schneller umgangen werden als um sie herumzufliegen.
- Da "E-Motion" ein Rennen gegen die Zeit ist, sollte man die Tasten-Flip-Funktion nutzen, anstatt eine volle 180-Grad-Drehung durchzuführen. Zum Bremsen

ist diese Funktion auch sehr hilfreich: Einfach flippen und Gas geben, schon steht man oder fliegt in die entgegengesetzte Richtung weiter.

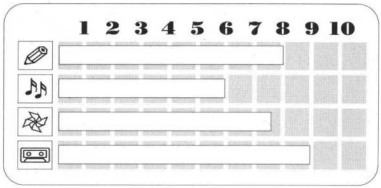
- Wie beim Pool Billard kann man Hindernisse als Banden benutzen, um das eigene Raumschiff an ihnen abprallen zu lassen und so ungünstig liegende Kugeln "anspielen" zu können.

Lösungshinweise

Die durchgezogene Linie beschreibt den Weg des Raumschiffes, die gestrichelte den Weg der Kugeln.

East vs West – Berlin 1948

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Rainbow Arts



Handlung

Die Berlinblockade steht: Berlin wird von den Alliierten Streitkräften über die Luftbrücke versorgt. Aus Angst vor einer Besetzung West-Berlins durch Stalins Rote Armee schmuggelt die USA Atombomben, als Funkmaterial gekennzeichnet, geheim nach Berlin. Eine dieser Bomben verschwindet von ihrem Lagerplatz.

Daher wird der Spieler als Geheimagent Sam Porter nach Berlin geschickt, um die Übergabe der Bombe an die Sowjets zu verhindern und diese (damals) gefährlichste Waffe zurück zu den Amerikanern zu bringen. Da die Atombomben offiziell nicht in Berlin sind, muß verdeckt gearbeitet werden, und es bleibt nur wenig Zeit.

Ausführung

Die Zeit des Kalten Krieges geht zum Glück ihrem Ende entgegen. Die Spielidee daher nicht gerade "up to date". Aber dennoch macht es Spaß, auch dieses Adventure zu spielen.

Als Einführung erfährt der Spieler einiges zur Situation des Jahres 1948 in Form eines Vortrages. Die Grafiken hierzu werden per Computer vorgeführt, die Erläuterungen und die Musik kommen von einer mitgelieferten Audio-Kassette. Die zweite Seite der Kassette enthält den Ton für eine Filmvorführung innerhalb des Spiels. Ein toller Einfall!



Abb. BER.1: Der Ton für's Kino kommt von Kassette

Lösungshinweise

Gesteuert wird Sam Porter per Maus. Das Eingabesystem für die Gespräche mit anderen Personen bedarf einiger Eingewöhnungszeit, geht dann aber recht schnell von der Hand.

Wie das in der Spionageszene nun mal üblich ist, wird man hin und wieder auch angelogen. Es empfiehlt sich, alle Informationen zu überprüfen oder andere Personen zu befragen.

Um nicht unnötig Zeit zu verlieren, sollte man so oft wie möglich mit dem Taxi fahren. Es lohnt sich aber nur bei weiteren Strecken, ein Taxi über eine Rufsäule zu rufen und auf dieses zu warten. Will oder muß man auf jemanden warten, und es bleibt noch eine ganze Weile bis zur verabredeten Zeit, sollte man die Uhr an der Litfaßsäule vorstellen.

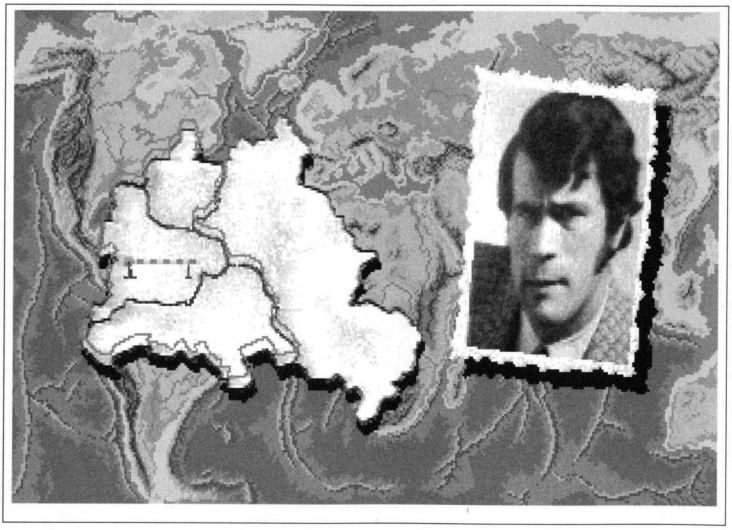


Abb. BER.2: Als CIA-Agent Sam Porter wird man ins geteilte Berlin von 1948 geschickt

Sam Porter sollte stets allen Informationen nachgehen. Wenn er herausfindet, daß ihn jemand angelogen hat, z.B. ein Portier, sollte Sam ihm die Wahrheit ruhig unter die Nase halten und erneut nachfragen.



Abb. BER.3: Vor einer Taxifahrt erhält man eine Berlin-Übersicht

Komplettlösung

Zum jeweiligen Ort des Geschehens muß Sam Porter per Maus gesteuert werden.

Ort des Geschehens	*Bezugsperson*	*Handlung/Dialog*
Oranienburger Str. 28	Rosenblum	Untersuche Zettel. "Buch" "?" Rosenblum ins Hinterzimmer folgen.

Ort des Geschehens	*Bezugsperson*	*Handlung/Dialog*
Friedrich Str. 17	Pförtner	Vertreterausweis zeigen. Ins eigene Zimmer gehen (Tür oben links). Untersuche Tisch. Nachricht nehmen. Untersuche Nachricht. Gehe nach unten.
	Pförtner	"Wer" "Nachricht" "Friedrich Str. 17" "?"
Hardenberger Str. 17		Auf Tom Ricks warten.
Schönwalder Allee 16	Pförtner	"Wo war" "Harris" "Mittwoch, 28. Sept." "21.00 Uhr" "?"
	Pförtner	"Wo ist" "Boy George" "?"
Kantstr. 10	Boy George	"Wo war" "Harris" "Mittwoch, 28. Sept." "21.00 Uhr" "?"
Schönwalder Allee 16	Pförtner	"Harris war" "Schönwalder Allee 16" "Mittwoch, 28. Sept." "!"
Heerstr. 12		Untersuche Tisch. Flasche nehmen.
	Wirt	"Wo war" "Harris" "Mittwoch, 28. Sept." "22.30 Uhr" "?"
	Wirt	"Wen traf" "Harris" "Mittwoch, 28. Sept." "22.30 Uhr" "?"
	Kalle	Gebe Geld.
	Kalle	"Harris" "?"
	Kalle	"Kalle" "Berliner Chaussee 21" "Freitag, 30. Sept." "03.00 Uhr" "!"
Friedrich Str. 17		Pförtner spricht mit Porter.
Berliner Chaussee 21		Kalle wie abgesprochen treffen.

Ort des Geschehens	*Bezugsperson*	*Handlung/Dialog*
Heerstr. 41 oder Charlottenb. Ch. 21		Tom Ricks um 4.30 Uhr treffen (wie Pförtner Sam oben gesagt).
	Tom Ricks	"Wo war" "Tom Ricks" "Donnerstag, 29. Sept." "21.00 Uhr" "?"
	Tom Ricks	"Wen traf" "Tom Ricks" "Donnerstag, 29. Sept." "21.00 Uhr" "?"
	Tom Ricks	"Wo ist" "Justus Kantner" "?"
Hermann Str. 53		Warten, bis Justus Kantner das Haus verläßt. Kantner zum Tanzpalast (Kurfürstendamm 13) folgen.
Charlottenb. Ch. 13	Verkäufer	Gebe Zigaretten.
	Verkäufer	"Serva S" "?"
	Verkäufer	"Wo ist" "Schmattke" "?"
Attila Str. 17	Cornelia Frobl.	"Wo ist" "Schmattke" "?"
		Durch die untere Tür gehen und, wenn Schmattke noch nicht da ist, auf ihn warten.
	Schmattke	"Tom Ricks" "?"
	Schmattke	"Colonel Harris" "?"
	Schmattke	"Wo ist" "die Atombombe" "?"
		Wenn Schmattke das Büro verläßt, verfolgen.
Königin-Luise-Str. 21		Auf Colonel Branton warten. Branton zum Brandenburger Tor (Charlottenburger Chaussee 47) verfolgen.
Attila Str. 17		Bis Freitag, 30. Sept. 15.30 Uhr warten. Cornelia Froblich nach Hause (Berliner Chaussee 60) verfolgen.

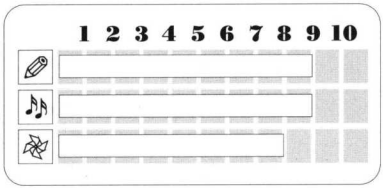
Ort des Geschehens	*Bezugsperson*	*Handlung/Dialog*
(im Haus)		Untersuche Schrank. Schlüssel nehmen. Raum verlassen, bevor Cornelia aus der Küche zurückkommt.
Attila Str. 17 (davor)		Warten bis Schmattke das Haus verläßt (18 – 20 Uhr). Schmattke verfolgen (bis Gatower Str. 33).
Attila Str. 17		Ins Haus gehen. Mit Cornelias Schlüssel das Büro von Schmattke öffnen. In Schmattkes Büro gehen. Mit Cornelias Schlüssel den Safe öffnen. Nehme Quittung.
Berliner Chaussee 21	Frau Frau	Quittung zeigen "Wo sind" "Maschinenteile" "?"
Kantstr. 10	Junge	Benutze Eintrittskarte. Durch die untere Tür gehen.
Friedrich Str. 17	Pförtner	"Janet" "?"
Gatower Str. 33		Warten, bis Schmattke das Haus verläßt (ca. 23 Uhr). Schmattke verfolgen (zur Friedrichshagener Str. 9). Warten, bis Boris Malnov die Kneipe nach Schmattke verläßt. Malnov nach Hause verfolgen (Wartenberger Str. 33-36)

Ort des Geschehens	*Bezugsperson*	*Handlung/Dialog*
Heerstr. 54	Bill	"Wo ist" "Janet" "?" Untersuche Schreibtisch. Foto nehmen.
Ecke Messedamm	Mädchen	Die Straße ein wenig nach rechts gehen. "Janet" "?"
Oranienburger Str. 28	Rosenblum	"Schokolade" "?"
Ecke Messedamm (gleiche Stelle)	Mädchen Mädchen	Schokalade geben. Foto zeigen.
Landsberger Allee 6	Sekretär Sekretär	Geld geben. "Wo ist" "Nummernschild" "?"
Kantstr. 68	Wirt	Nach drei Personen fragen.
Potsdamer Str. 40 (im Haus) vor dem Haus	 Mann Mann	Untersuche Tisch. Postkarte nehmen. Flasche geben. "Wo ist" "Harry" "?"
Oranienburger Str. 28	Rosenblum	"Mimmi" "?"
Kurfürstendamm 13	Wirt Mimmi Harry	"Wo ist" "Mimmi" "?" Zeige Postkarte. Draußen auf Mimmi warten. Mimmi bis zur Hardenberger Straße 17 verfolgen. CIA-Ausweis zeigen. 45 Minuten warten.
Messedamm 6		Nach Streit den Turm verlassen.

Ort des Geschehens	*Bezugsperson*	*Handlung/Dialog*
Berliner Chaussee 21		Mit Schlüssel den unteren Schrank öffnen. Foto nehmen.
Wartenberger Str. 35		Warten, bis Boris Malnov das Haus verläßt (Samstag um 23 Uhr). Malnov zur Prenzlauer Allee 5 verfolgen. Bis 23.45 Uhr warten.
(im Haus)		Eisenstab nehmen. Durch die linke Tür gehen. Durch den Korridor gehen. Durch die untere Tür gehen. Mit Eisenstab Kanaldeckel öffnen.
	Janet	"Janet" "Königin-Luise-Str. 21" "!"

Future Wars – Time Travellers

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Palace Software



Handlung

In diesem Adventure schlüpft man in die Rolle eines ganz gewöhnlichen Fensterputzers. Durch Zufall entdeckt man die geheimen Zeitkorridore der Crughons, einer bösartigen, den Menschen feindlich gesinnten außerirdischen Rasse. So wird man in eine Serie phantastischer Abenteuer verwickelt. Durch die Zeittore gerät der völlig ahnungslose Fensterputzer in verschiedene Epochen der Zeitgeschichte. Dort muß er verschiedene Rätsel lösen, findet langsam mehr über sein Schicksal heraus und bewährt sich schließlich als Retter der Menschheit.

Alles beginnt damit, daß man beim Herumstöbern im Büro des Chefs hinter einer Wand ein geheimes Laboratorium mit seltsamen Maschinen entdeckt. Eines dieser Geräte entpuppt sich als Zeitmaschine, die den völlig ahnungslosen Helden ins 14. Jahrhundert entführt.

Ausführung

Soweit zur Handlung dieses stimmungsvollen und insgesamt gut gemachten Adventures. Das Adventure ist Icon-gesteuert. Alle Handlungen und Bewegungen werden nur

mit der Maus durchgeführt. Obwohl zur Lösung des Adventures eigentlich nur drei Verben gebraucht werden, schmälert dies den Spielwert nicht. Sehr schnell ist man von der Handlung völlig gefangen. Mit seiner Figur wandert man durch verschiedene Landschaften in vier Zeitzonen. Ständig muß man seine Augen aufhalten und sich auch etwas Verrücktes einfallen lassen, um die zahlreichen Rätsel lösen zu können.

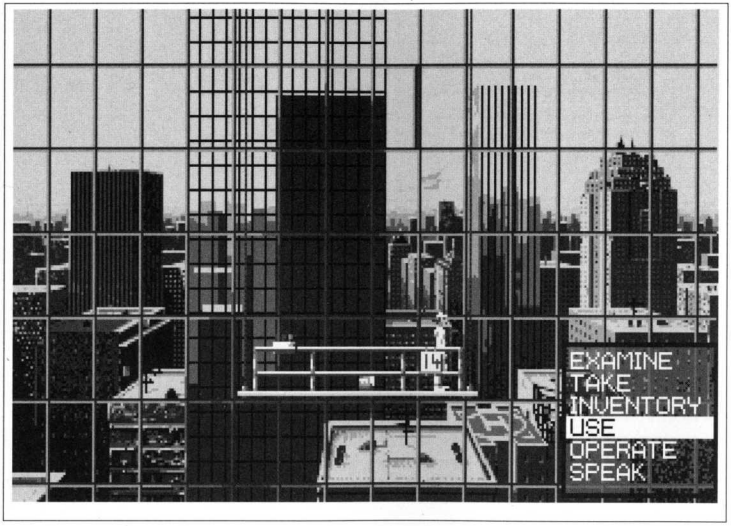


Abb. FUT.1: ... doch beim Fensterputzen sollte es nicht bleiben

Durch exzellente Grafiken, jeweils passende Soundeffekte und Musikstücke, die sogar auf CD veröffentlicht wurden, wird eine fesselnde Atmosphäre aufgebaut, die in den Bann schlägt und anhaltende Spannung garantiert. Manche Details und Gegenstände sind jedoch so klein dargestellt, daß die Lösung einer Aufgabe erschwert wird. Genaues Hinsehen ist gefragt, wenn man nicht festfahren will. Wem dies trotzdem passiert ist, der kann sich die jetzt folgende Komplettlösung dieses Adventures vornehmen. Viel Vergnügen!

Tips

Es ist erforderlich, daß man jeden Raum oder Gegenstand genauestens untersucht, um ja kein wichtiges Detail zu übersehen. Gegenstände können mit "OPERATE" bewegt, verschoben, geöffnet und in Gang gesetzt werden. Gegenstände, die man mit sich führt, werden mit "USE" in Verbindung mit einem anderen Gegenstand im Raum benutzt. Alle Gegenstände, die man im Verlaufe des Spieles findet, werden benötigt. Es gibt keinen, der überflüssig ist.

Man sollte es ausnutzen, daß man die aktuelle Spielposition zu jeder Zeit und beliebig oft abspeichern kann, um bei einem Mißerfolg wieder an der zuletzt gespeicherten Stelle weitermachen zu können.

Komplettlösung

Zeitzone: Gegenwart 1989

Nachdem der Boss mit seiner Predigt fertig ist, nimmt man den Eimer, setzt die Plattform mit dem roten Knopf in Bewegung und betritt den Wolkenkratzer durch das Fenster. Unter dem Teppich findet man einen kleinen Schlüssel, im Mülleimer eine Plastiktüte, im WC eine winzige Flagge und im Badezimmerschrank Insektenvertilgungsmittel. Alles wird später benutzt und daher mitgenommen. Den Eimer füllt man im Waschbecken und stellt ihn auf die Türkante des Zimmers des Bosses.

Wenn man nun ins Büro geht, kommt der Chef wieder aus seinem Zimmer gestürzt, bekommt den Eimer auf den Kopf und ist erst einmal beschäftigt. Nun kann man sich ganz in Ruhe im Büro umsehen. Vorher sollte man allerdings die Tür hinter sich schließen. Mit dem Schlüssel schließt man die zweite Schranktür links unten auf, findet eine Schreibmaschine und darin eine wichtige Zahlenfolge, die man am besten auswendig lernt. Aus der oberen Schreibtischschublade entnimmt man ein Stück Papier und widmet sich dann der Wandkarte.

Nach einer gründlichen Untersuchung entdeckt man ein klitzekleines Loch, in das man das Fähnchen einsetzt. Sesam öffne dich: Eine geheime Passage erscheint. Besser erst einmal abspeichern, denn jetzt kommt es auf Schnelligkeit und Nerven an: Man verläßt das Büro durch die Geheimtür und findet sich in einer Presse wieder. Während man die

in der Schreibmaschine gefundene Nummer in das Gerät an der Wand eingibt, fährt die Decke des Raumes herunter und droht den Held zu zerquetschen. Ist man schnell genug, stoppt die Presse, eine Tür öffnet sich und man gelangt in ein Laboratorium.

Dort untersucht man den Turbokopierer, drückt zuerst den grünen und dann, nachdem man das Papier aus dem Büro eingelegt hat, den roten Knopf. Der Apparat spuckt einen Packen Dokumente aus, den man mitnimmt. Mit Hilfe des Beamers rechts im Bild macht man sich dann schnell aus dem Staub, weil man einen Alarm ausgelöst hat.

Zeitzone: 14. Jahrhundert

Man landet in einem Sumpf und begibt sich vorsichtig über die trockenen Stellen in die Nähe der Moskitos, die man mit Hilfe des Insektenvertilgungsmittels ausschaltet. Am linken Bildrand macht ein schwaches Leuchten auf ein Medaillon aufmerksam. Weiter links gelangt man an einen See und findet am linken Baum ein Seil, mit dessen Hilfe man auf den Baum klettert und ein wenig die Aussicht genießt. Nach einer Weile erscheint eine Person und geht im See schwimmen. Man nutzt diese günstige Gelegenheit heimtückisch aus, um sich mit den zurückgelassenen Kleidern neu einzukleiden. Weiter links gelangt man in ein Dorf mit Schloß und dahinter auf eine Lichtung. An einem Baum hängt eine Kutte.

Man schüttelt den Baum also und nimmt die herunterfallende Münze mit ins Dorf. Dort besucht man das Gasthaus, kauft sich etwas zu essen und belauscht einige interessante Gespräche. Anschließend macht man sich auf den Weg ins Schloß. Wenn man das Medaillon vorzeigt, wird man eingelassen und zu Lord Torin geführt, der darum bittet, seine verlorene Tochter wiederzufinden. Man bekommt das Medaillon zurück und begibt sich auf den Weg.

Beim Verlassen des Schlosses läßt man die Lanze des Wächters unbemerkt mitgehen und angelt sich damit die Mönchsrobe vom Baum auf der Lichtung. Wieder neu eingekleidet, füllt man sodann die Plastiktüte mit Wasser aus dem See. Weil die Tüte Löcher hat, läuft man schleunigst zur Abtei, die südlich der Burg liegt.

An der Brücke gießt man dem Wolf das Wasser über den Kopf. Der Blechdackel gibt sofort seinen Geist auf; man kann ungehindert die Abtei betreten. Dank der Kutte wird man von den Mönchen nicht erkannt und kann die Abtei erkunden, während die frommen Brüder ständig im Kreis herumlaufen. Um dieses Ritual nicht zu brechen, muß man ihrer Richtung folgen und darf auch nicht den Innenhof der Abtei betreten.

Da man aus Versehen doch ab und zu mal einen falschen Schritt tätigt, empfiehlt es sich, an dieser Stelle abzuspeichern. Hinter der rechten Tür gibt uns ein Abt den Auftrag, ihm etwas Wein aus dem Weinkeller zu bringen. Den hierfür benötigten Kelch findet man im Raum hinter der linken Tür und den Weinkeller hinter der dritten Tür. Dort füllt man den Kelch aus einem der Fässer und bringt ihn dem Abt. Irgendwie scheint es nicht seine gewohnte Sorte zu sein, und er kippt volltrunken um, was den Fensterputzer in die Lage versetzt, ihn und sein Zimmer zu untersuchen. In seinem Gewand findet man eine Fernsteuerung, die bei Gebrauch ein Schränkchen öffnet, welches eine Magnetkarte enthält. Außerdem öffnet die Fernsteuerung eine Geheimtür im Weinkeller, durch die man in ein Laboratorium gelangt. Hinter dem Glassarg, in dem Ann liegt, findet man eine kleine Gaskapsel. Ann befreit man mit Hilfe des Computerterminals und der soeben gefundenen Magnetkarte. Nachdem Ann ein wenig an dem Computer herumprogrammiert hat, beamt sie den Helden zurück ins Schloß. Hier wird man dann in die Zukunft teleportiert.

Zeitzone: 44. Jahrhundert

Der Fensterputzer kommt ohne Ann in einer Ruinenstadt an. Am rechten unteren Bildrand findet man nach einigem Suchen einen leeren Schneidbrenner. Rechts gelangt man in das nächste Bild und findet links oben eine kleine Box mit Sicherungen. Nachdem man einen Müllberg verschoben hat, kommt etwas weiter rechts unten ein Kanaldeckel und unter diesem ein Einstieg zum Vorschein. Durch ihn gelangt man in die Kanalisation. An einem der Gasrohre entdeckt man einen kleinen Gashahn und füllt den Gasbrenner auf. Diesen setzt man gleich darauf im Kampf gegen einen mutierten Tintenfisch ein.

Die von ihm zuvor bedrohten Menschen zeigen sich erkenntlich und öffnen eine Tür, die auf den Vorplatz eines U-Bahngebäudes führt. Nachdem man mit der Lanze die verschmutzte Kameralinse über der Tür gereinigt hat, gelangt man ins Innere des Gebäudes. Im Münzrückgabefach des Zeitungsautomaten entdeckt man eine Münze, mit der man nach einigen Fehlversuchen eine Zeitung zieht. Danach steigt man in die U-Bahn und fährt zum Flugplatz. Den lästigen Sicherheitsbeamten lenkt man ab und bringt seine Flimmerkiste wieder in Schwung, indem man im Keller die Sicherungen in den Kasten einsetzt. Der Beamte ist nun so vertieft, daß man sich an ihm vorbei über die Rolltreppe ins Flugzeug schleichen kann. Man muß nur darauf achten, daß man weder ihn noch die in der Luft schwebenden Pfeile berührt.

Das Flugzeug, das den Helden nach Paris IV bringen sollte, wird von den Crughons entführt und der Fensterputzer natürlich gefangengenommen. Aus der Zelle entkommt

man, indem man das Gitter des Belüftungsschachts mit dem Schlüssel entfernt, die Gaskapsel in den Schacht wirft und das ganze mit der Zeitung abdichtet. Das muß relativ rasch erfolgen, weil das Gas sonst zurück in die Zelle gelangt und man an einer Gasvergiftung stirbt. Ist alles nach Plan verlaufen, zieht das Gas nach draußen und betäubt die Crughons, wobei sich auch praktischerweise die Zellentür öffnet. Gerade entkommen, wird man sogleich von Menschen gefangengenommen und vom Großen Rat als Spion der Crughons zum Tode verurteilt. In letzter Sekunde eilt jedoch Ann, alias Lo'Ann, zu Hilfe. Nachdem die ganze Sache aufgeklärt ist, übernehmen die beiden eine Mission, die wieder in die Vergangenheit führt.

Zeitzone: Vorzeit

Nach der Ankunft überreicht uns Lo'Ann ein Art Luftpistole, die es jedoch in sich hat. Derart ausgerüstet, schießt man sich den Weg zu einem Crughon-Schiff frei. Zuerst gilt es, die Crughons in der Mitte auszuschalten. Sie können frontal auf uns schießen, sind deshalb besonders gefährlich und speziell gekennzeichnet. Hat man die Mitte erst einmal freigeräumt, ist es ein leichtes, die von rechts und links in die Mitte laufenden Männchen in Schach zu halten. Nachdem man alle Crughons erledigt hat, erscheint noch einer aus einer Deckung heraus und trifft Lo'Ann, bevor man ihn erwischen kann. Sie übergibt noch ein paar nützliche Utensilien und wird wieder nach Hause gebeamt.

Bei dem vor dem Schiff liegenden Crughon findet man eine Magnetkarte, die man im Cockpit in den Kartenleser steckt. Mit dem Kleidungsstück aus dem Glaskasten verhängt man die Überwachungskamera in der Ecke und legt sich selbst in den Glaskasten. Nachdem man ihn geschlossen hat, hebt das Schiff ab und bringt uns zur Weltraumbasis der Crughons. Man steigt aus dem Glaskasten und stellt sich rechts neben die Tür, während zwei Crughons das Schiff betreten. Mit der Pille macht man sich vorübergehend unsichtbar und schleicht sich an den Wachen vorbei, wobei man darauf achtet, sie nicht zu berühren. Hinter den Kartons links im Bild ist man vorerst sicher. Diese Aktion verlangt exaktes Timing, man speichert vorsichtshalber vorher ab.

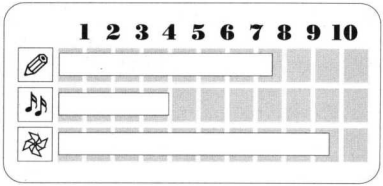
Wieder sichtbar, kriecht man nun in den großen Karton am linken Bildrand und läßt sich mit ihm unentdeckt ins Lager transportieren. Hier meldet sich das von Lo'Ann erhaltene, intelligente Computermodul und berichtet, daß man während eines Ablenkungsangriffes den Hauptcomputer suchen und umprogrammieren muß. Für diese Aufgabe hat man nur sechs Minuten Zeit. Doch dank der Karte findet man den Computer auf Anhieb. Die verbliebene Magnetkarte steckt man in das linke Terminal und läßt sich bei der Umprogrammierung von Albert, dem Computermodul, unter die Arme greifen.

Jetzt muß man nur zurück zum Hangar (die Tür mit den Pfeilen) laufen, sich ein Schiff schnappen und aus dem Staub machen. Der Rest läuft von selbst ab.

Indiana Jones

And the Last Crusade

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Lucasfilm Games



Handlung

In diesem Adventure übernimmt man die Rolle des berühmten Archäologen Indiana "Indy" Jones. Auf der Suche nach dem heiligen Gral, der jedem, der aus ihm trinkt, Unsterblichkeit verleiht, wird Indy in zahlreiche Abenteuer verwickelt. Den Auftrag zur Suche bekam er von dem Industriellen Walter Donovan (nicht Jason). Indy's Vater Henry, auch Archäologe, ist bei seinen Nachforschungen nach dem Gral verschwunden. Mit seinem trotteligen Freund Marcus Brody macht sich Indy auf den Weg nach Venedig, um dort Dr. Elsa Schneider zu treffen, die letzte Person, die Henry gesehen hat. In einer alten Kirche findet Indy mit Hilfe des Tagebuches seines Vaters den Zugang zu einem geheimen Höhlensystem unter den Straßen von Venedig.

In den Katakomben findet er Hinweise darauf, daß der Gral in der Nähe von Iskenderun im Mittleren Osten zu suchen ist. Marcus Brody hat währenddessen herausgefunden, daß Indy's Vater in einem Schloß in Österreich von den Nazis, die von dem Gral erfahren haben und ihn für ihre miesen Pläne nutzen wollen, gefangen gehalten wird.

Indy befreit seinen Vater aus dem Schloß und erfährt dabei, daß Elsa und Donovan in Wirklichkeit für die Nazis arbeiten. Bei der Befreiungstour geht leider auch das wichtige Tagebuch verloren, in dem Henry's sämtliche Notizen aufgezeichnet sind. Um das immens wichtige Buch wieder in die Hände zu bekommen, machen sich Indy und sein Vater auf den Weg nach Berlin, wo sie das gute Stück wiederbeschaffen können und dann per Zeppelin und Doppeldecker vor den Nazis fliehen können. In Iskenderun muß Indiana Jones schließlich noch drei schwierige Prüfungen bestehen, bevor er den richtigen Gral aus einer ganzen Sammlung von Pokalen herausfindet.

Ausführung

Wie andere bekannte Adventure-Spiele aus dem Softwarehaus Lucasfilm Games, z.B. "Zak McKraken" und "Maniac Mansion", arbeitet auch dieses Adventure mit dem SCUMM-System. Das bedeutet, daß alle Bewegungen und Handlungen nur mit Hilfe der Maus ausgeführt werden. Einen Parser gibt es in diesem Sinne nicht. Um eine der 14 Handlungen auszuführen, klickt man einfach auf das Tätigkeitswort und dann auf einen Gegenstand im Raum. Auf diese Weise läßt sich eine Vielzahl von Aktionen ausführen, so daß man nicht das Gefühl hat, in seiner Handlungsweise eingeengt zu sein. Die Ausführung wird dann animiert dargestellt.

Will man zum Beispiel die Bodenplatte, unter welcher der Zugang zu den Katakomben liegt, mit einem Pfosten zerschlagen, muß man folgendermaßen vorgehen: Erst schaut sich Indy um, ob nicht vielleicht jemand zusieht, zieht dann den Pfosten aus seinem Mantel und hämmert auf die Platte ein, bis sie zerbricht und mit einer Staubwolke in die Tiefe stürzt. Durch diese kleinen Animationssequenzen, auch Schnittszenen genannt, wird das Spielgeschehen angenehm aufgelockert. Animationen anderer Art sind die Actionszenen, wie zum Beispiel Box- oder Luftkämpfe, in denen der Spieler dann sein Geschick unter Beweis stellen muß.

Allerdings sei bemerkt, daß es meistens einen Weg gibt, diesen Kampfeinlagen aus dem Weg zu gehen. Die Programmierer haben diese Möglichkeit ganz bewußt eingebaut, da "Indiana Jones and the Last Crusade" in erster Linie ein Abenteuerspiel und kein Actionspiel sein soll.

Wie man anhand der Handlungsbeschreibung sehen kann, ist dieses Adventure eng an den Kinofilm angelehnt. Es ist zwar nicht unbedingt notwendig, den Film gesehen zu haben, jedoch von Vorteil, wenn es darum geht, das "Puzzle" des Wegs zum heiligen Gral zusammenzufügen. Logik und Kombinationsgabe sind gefragt. Der Schwierig-

keitsgrad ist anspruchsvoll, aber nicht so hoch, daß man sich an irgendeiner Stelle festfährt und nicht mehr weiterkommt.

Es gibt mehrere gültige Lösungswege, manche einfacher, manche eleganter. Eine geschickte Vermeidung von Kampfszenen bringt beispielsweise einiges mehr an Punkten. Um festzustellen, wie gut man denn wirklich war, gibt es ein besonderes Bewertungssystem, den Indy IQ. An ihm kann man sein Können und die Qualität seiner Lösung ablesen. Drei Disketten und das mitgelieferte 70 Seiten starke Tagebuch garantieren für ein langes und unterhaltsames Spielvergnügen.

Tips

Der Faustkampf

Nach jedem Schlag dauert es einige Sekunden, bis die volle Kraft für den nächsten Schlag wieder vorhanden ist. Außerdem richten Schläge, die in die Deckung des Gegners gingen, logischerweise weniger Schaden an. Es zahlt sich daher eher aus, ruhig zu bleiben und gezielte Schläge anzubringen. Indy kann natürlich ebenfalls in Deckung gehen. Wenn Indiana rechtzeitig die richtige Abwehrposition einnimmt, verliert der Gegner bei einem Schlag mehr Ausdauerenergie als Indy. Gesteuert wird der Boxkampf mit der Zehnertastatur.

Da "Indiana Jones and the Last Crusade" in erster Linie ein Adventure und kein Actionspiel ist, haben die Programmierer dafür gesorgt, daß fast jeder Boxkampf umgangen werden kann. Dies kann meistens durch ein geschickt geführtes Gespräch erreicht werden.

Das Grals-Tagebuch

Gelingt es nicht, bestimmte Zugänge zu finden, sollte man in das Tagebuch schauen, das Indy mit sich führt. Das mitgelieferte Tagebuch hilft am Ende des Spiels, den richtigen Gral zu bestimmen. Zusätzliche Informationen werden im Laufe des Spiels noch gefunden.

Klickt man auf "WAS IST" und fährt dann mit dem Cursor über das Bild, so leuchten in der Textzeile alle Gegenstände auf, die eine besondere Bedeutung haben und benutzt

werden können. Auf diese Weise findet man auch die Gegenstände, die man sonst übersehen hätte.

- Um eine Schnittszene abzubrechen, klickt man die rechte Maustaste oder drückt <Esc>.
- Um eine Pause einzulegen, drückt man die <Space>-Taste.
- Um die Texte schneller oder langsamer durchlaufen zu lassen, benutzt man die Tasten <U>, <N> und <D>.

Lösung

In der Schule

Zuerst gilt es, Henry's Tagebuch zu finden. Nachdem man mit den Studenten geredet und ihnen eine faire Vorgehensweise vorgeschlagen hat, geht man in Indy's Arbeitszimmer. Unter dem Berg von Zetteln und Briefen findet man ein Päckchen und darin das Tagebuch (ÖFFNE). Da die Studenten im Vorzimmer immer noch herumwüten, nimmt Indiana den Weg durch das Fenster und läuft Donovan's Handlangern in die Quere.

Nach dem Gespräch schaut man noch zu Hause vorbei und nimmt das Bild von der Wand. Danach fliegt der Archäologe nach Venedig.

Venedig

Zuerst geht Jones auf die Terrasse. Links außen sitzt ein Pärchen mit einer Flasche Wein. Nachdem der Abenteurer verkündet hat, daß der Wein ein äußerst schlechter Jahrgang ist, kann man die Flasche abräumen und am Brunnen auf dem Platz mit Wasser auffüllen (benutzte Weinflasche mit Brunnen).

In der Bücherei macht Indy sich zunächst auf die Suche nach drei Büchern: "Mein Kampf", "Wie fliegt man einen Doppeldecker" und "Karten italienischer Katakomben". Man findet die Bücher, wenn man die Regale mit der "WAS IST"-Funktion abfährt. Danach greift man sich einen Metallpfosten samt Kordel. Mit Hilfe des Tagebuchs findet Indiana die Bodenplatte, die eingeschlagen werden muß.

Die Katakomben

In dem Kartenbuch aus der Bücherei findet der Held eine Karte der Katakomben. Als Indy auf das Skelett eines Piraten trifft, nimmt er dessen Haken mit. Die Fackel läßt sich lösen, indem man die Wasserflasche darauf anwendet. Dadurch öffnet sich eine Falltür. Im Stockwerk darunter geht der Archäologe über die Steinbrücke und liest die Inschriften, die wichtige Hinweise auf das Aussehen des Grals geben.

Wieder zurück auf der Steinbrücke, steckt Jones den Haken in den Holzstöpsel an der Decke und zieht ihn mit der Peitsche heraus. Über die Leiter gelangt Indy wieder ein Stockwerk höher. An den drei Statuen wirft der Held einen Blick in Henry's Tagebuch und rückt die Statuen ein wenig zurecht.

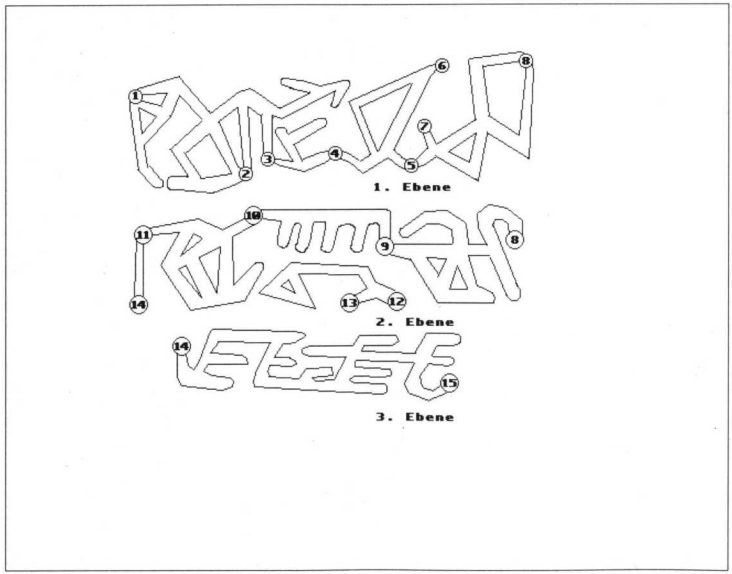


Abb. IND.1: Die Karten der Katakomben

Ist man an der Maschine angelangt, baut Jones die rote Kordel ein und betätigt dann das Rad. Dadurch senkt sich die Zugbrücke im Raum darüber, und Indy gelangt in einen Raum mit sechs Totenschädeln. Ein erneuter Blick ins Tagebuch offenbart eine Melodie, die Indiana auf den Holzköpfen nachtrommelt. Dadurch ist der Durchgang zur Grabkammer frei. Im Sarg liegt ein verfaulter Krieger, auf dessen Schild der Archäologe etwas lesen kann. Über die Leiter hinter dem Gitter (das Schloß kann einfach geöffnet werden) gelangt Indy wieder an die Oberfläche und macht sich sofort auf den Weg ins Schloß.

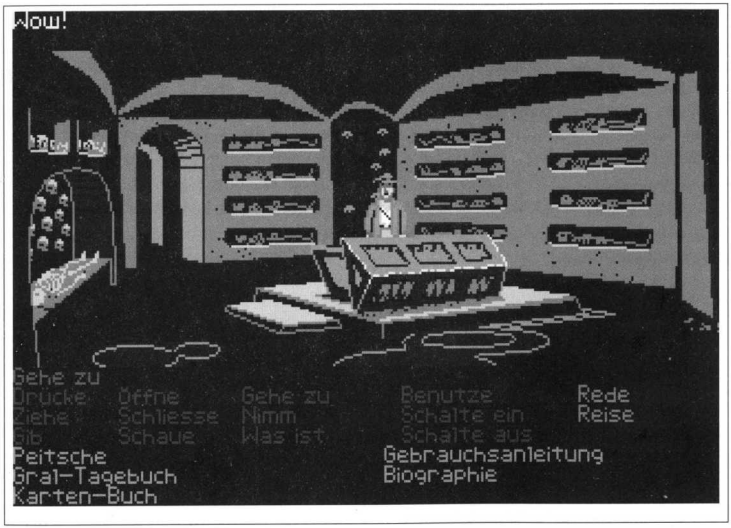


Abb. IND.2: Der gesuchte Kreuzritter gibt einen wichtigen Hinweis

Im Schloß

Im Schloß kann man so fast jedem Faustkampf aus dem Weg gehen, wenn Indiana Jones den Wachen das Richtige erzählt. Einmal bequatscht, beachten sie Indy fortan

nicht mehr. Er muß nur darauf achten, daß seine Kleidung passend ist und die Wächter nicht doch noch mißtrauisch macht. Den Diener sollte der Held nicht niederschlagen, sondern mit ihm reden, weil man es sonst im späteren Spiel schwerer hat. Den Krug des betrunkenen Soldaten im rechten Schloßflügel nimmt Indy mit.

Im nächsten Raum füllt er den Krug und löscht das Kohlefeuer im Kamin damit. Jetzt kann der Archäologe den Schweinebraten mitnehmen. In der Abstellkammer befindet sich eine Uniform. Umgezogen, erzählt Jones dem Wächter, daß er den Gefangenen verhören will. Um an der anderen Wache vorbeizukommen, zieht Indy sich vorher die Uniform des Dieners an und erzählt dem Wächter, daß man Stiefel von einem wacheschiebenden Kollegen im zweiten Stock holen will.

An den beiden Wächtern in diesem Stock kann man ganz vorsichtig vorbeischleichen, während sie auf- und abpatrouillieren.

In einem Raum findet Indiana eine Truhe mit Geld, in einem anderen eine Truhe mit einer Uniform und darin einen Schlüssel. Mit dem Schlüssel geht er erneut in den Abstellraum im ersten Stock. Er zieht seine Kleidung wieder an und öffnet das Schloß, um an die graue Uniform zu gelangen. Diese zieht Indy jedoch erst im zweiten Stock an, da der Wächter sonst Verdacht schöpft. Die Biographie kann man bei einem Soldaten links oben loswerden. Die Alarmanlage schaltet der Held mit einer Ladung Bier aus. Danach schleicht er sich in den dritten Stock.

Bei der ersten Wache, auf die er trifft, bemängelt Jones die Uniform und schiebt den verdatterten Kerl dann zur Seite. Im nächsten Zimmer steht ein Pokal, der von einem scharfen Hund bewacht wird. Für den Hund gibt es den Schweinebraten, für Indy den Pokal. Im Aktenschrank findet er vielleicht einen Blanko-Paß, der später noch sehr hilfreich sein wird.

Pokale eignen sich vorzüglich, um sie mit wohlschmeckenden Getränken zu füllen. So füllt der Archäologe den Pokal und den Krug im ersten Stock mit Bier. Diese Menge ist selbst für Biff zu viel, so daß ihn Indy nur noch mit dem Finger anstubsen muß, um an ihm vorbei zu kommen. Im Zimmer links oben ist sein Vater versteckt. Nachdem er an den Drähten gezogen hat, findet Indiana sich an zwei Stühle gefesselt wieder. Durch Drücken und Ziehen robbt man nach rechts zur Ritterrüstung.

Die Stühle müssen dann so positioniert werden, daß der Spalt zwischen den Stühlen mit dem zweiten Strich links von der Gardine hinter dem Ritter übereinstimmt. Stehen die Stühle richtig und stößt man die Ritterrüstung an, so schneidet das Beil die Stricke beim Herunterfallen durch. Die Statue am Kamin gibt durch Drücken einen Geheimgang frei, der nach draußen führt. Mit dem Motorrad geht es dann nach Berlin.

Berlin

Das Tagebuch nimmt Indiana Elsa ab. Wenn der Führer vorbeikommt, gibt man ihm das Tagebuch oder noch besser den Blanko-Paß aus dem Schloß und läßt sich ein Autogramm geben. Anschließend verschwindet Familie Jones in Richtung Flugplatz.

Flugplatz

Da man kein Geld für Fahrkarten hat, müssen diese auf eine andere Art beschafft werden. Dazu lenkt Henry den zeitunglesenden Mann ab, während Indy ihm die Karten aus der Tasche klaut. Mit den Karten besteigen Vater und Sohn den Zeppelin.

Der Zeppelin

In der Funkerkabine findet Indiana im Schrank einen Schraubenzieher, der in das Loch vor der Tür paßt. Dreht man an diesem provisorischen Hebel, so kommt eine Leiter zum Vorschein. Über Plattformen und Leitern gelangt Indy zum Doppeldecker, der am Ende des Zeppelins hängt. Der Weg dorthin sieht wie folgt aus: Man nimmt die Leiter links in der Ecke nach oben, steigt dann auf den roten Laufsteg und begibt sich nach rechts zur Leiter, die weiter nach oben führt.

In der Etage darüber läuft man über den kurzen roten Laufsteg nach rechts und nimmt die rechte Leiter nach unten. Das Flugzeug befindet sich dann links unten.

Der Doppeldecker

Indy steuert das Flugzeug (mit dem Zehnerblock), während Henry versucht, die feindlichen Flieger abzuschießen. Man darf die Flieger nie direkt hinter sich fliegen lassen, da Indy und Henry so am leichtesten getroffen werden können. Je länger sich das Archäologen-Duo bei dieser Aktion in der Luft halten kann, desto weiter geht die Flucht.

Die Grenzer

Manche Grenzer können bestochen oder geblufft werden, bei anderen hilft nur rohe Gewalt. Ein Überraschungsangriff zahlt sich so manches Mal aus. Besitzt man einen von Hitler unterzeichneten Reisepaß, hat man freie Fahrt!

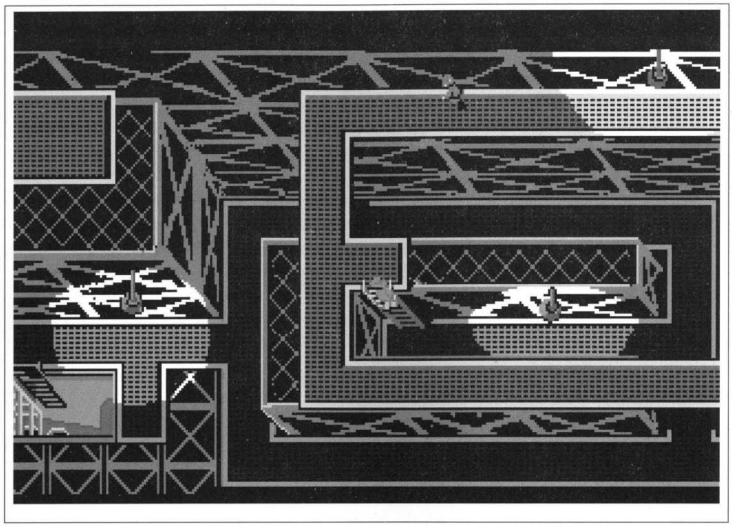


Abb. IND.3: Der verzwickte Weg zum Doppeldecker

Der Tempel

Der Weg zum Gral ist mit drei beschwerlichen Prüfungen gepflastert. Hinweise gibt auch dieses Mal das Tagebuch. In der ersten Prüfung duckt sich Indy rechtzeitig, wenn man auf einen hellen Punkt auf dem Riß im Boden klickt. Bei der zweiten Prüfung darf Indiana Jones nur die Bodenplatten betreten, die einen der Buchstaben J, E, H, U, V und O tragen. Um auch die dritte Prüfung zu überstehen, darf Indy sich kein einziges Mal umgucken, sonst fällt er in die Tiefe. Er muß in einem durch auf die andere Seite laufen.

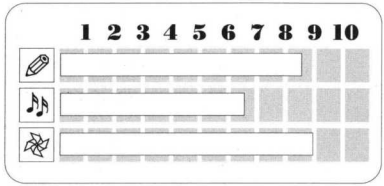
Der heilige Gral

Der richtige Gral muß mit Hilfe der Hinweise aus den Katakomben und des beigefügten Tagebuches identifiziert werden. Nur der richtige Gral hat die erwünschte Wirkung. Je-

der andere ist eine wahrlich "schlechte" Wahl. Mit dem Gral heilt Indy seinen Vater. Nach dem Erdbeben ist der Gral nicht verloren, sondern kann mit der Peitsche wieder aus der Spalte herausgezogen werden. Er muß im Tempel bleiben! Gibt man den Gral an den Ritter zurück, so bekommt man einige Punkte hinzu. Mit dieser ehrenvollen Tat ist Indy's letzter Kreuzzug schließlich auch vollendet.

Interphase

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Image Works



Handlung

Die vorrangige Freizeitbeschäftigung der Menschen in der Zukunft ist das Tagträumen. Eine riesige Medienmaschine produziert Erlebnisse – von Profiträumern erstellt, von den Massen konsumiert. Eines Tages entdeckt ein Profiträumer mit Namen Chad, daß an seinem letzten Traumwerk herummanipuliert wurde. Es enthält jetzt gefährliche alptraumähnliche Visionen. Mit Hilfe seiner Freundin beschließt er, die Traumkassette, auch Dreamtrack genannt, aus dem Hochsicherheitstrakt des Gebäudes der Dreamtrack Cooperation zu entwenden und zu zerstören.

Der Held Chad hackt sich per Interphase (Schnittstelle) in den Firmencomputer ein und versucht so, seine Freundin Kaf-E (Kaffee?) an dem Sicherheitssystem vorbei in das oberste Stockwerk des Gebäudes zu lotsen. Es liegt an Chad, ihr den Weg freizuhalten und vor ihr liegende Sicherheitssysteme auszuschalten, also zum Beispiel Videokameras zu zerstören oder Türen zu öffnen. Der Weg führt vorbei an Wachrobotern, elektrischen Bodenplatten, Drucksensoren, bewegbaren Drehscheiben, den erwähnten Videokameras und weiteren Sicherheitssystemen.

Wenn Kaf-E an ein Hindernis kommt oder an einer Kreuzung nicht mehr weiter weiß, schickt sie eine Meldung über das Interphase zu Chad und wartet, bis er das Problem

gelöst hat. Trifft sie zum Beispiel auf eine Drehplatte an einer Kreuzung, muß Chad erst die Scheibe ausfindig machen und sie selber in Gang setzen, indem er an der Scheibe andockt und die Richtung durch das Verstellen eines Pfeiles bestimmt. Diese Drehscheiben werden ebenfalls von den Wachrobotern benutzt. Will man einen dieser Blechkameraden ausschalten, kann man ihn durch geschicktes Verstellen der Scheiben auf elektrische Felder führen, wobei dann beide zerstört werden. Auf diese Weise hat man gleich zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Ziel jedes Levels ist es, Kaf-E sicher zum Lift zu bringen, der sie dann durch einen Tunnel in das nächste Stockwerk befördert.

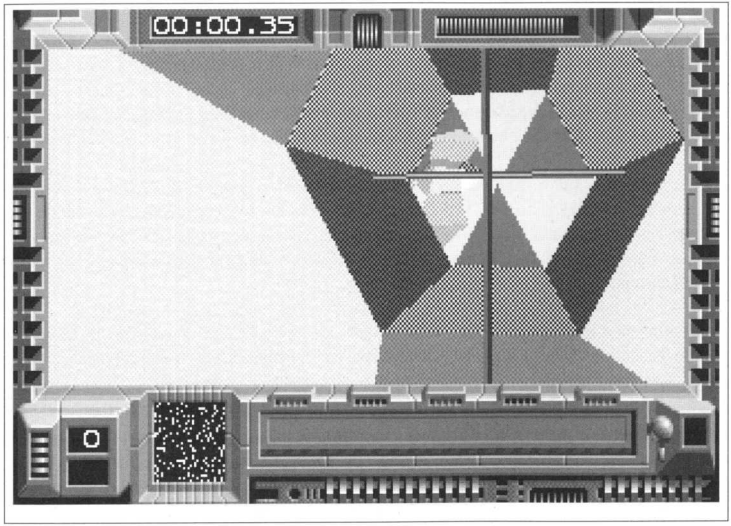


Abb. INT.1: Unterwegs im Lift

Glücklicherweise sind die Grundrisse jedes Stockwerks im Firmencomputer gespeichert, so daß Chad zur besseren Orientierung auf sie zurückgreifen kann. Einzelheiten und wichtige Details kann man mit einer Zoomfunktion heranholen.

Während für Kaf-E alles rauhe Wirklichkeit ist, bewegt sich Chad durch eine imaginäre Welt, die das Innenleben des Computers darstellt. Elektronische Informationen, Schaltkreise und Impulse werden durch das Interphase grafisch umgesetzt und erscheinen als bizarre Formen und Gebilde. William Gibson-Fans werden an dieser Stelle aufhorchen.

Das kommt uns doch alles ziemlich bekannt vor, oder? Richtig, bei Interphase bekommt man endlich auch mal die Gelegenheit, als Konsolen-Cowboy in den imaginären Raum der Daten und Informationen einzutauchen und Cyberspace zu erleben. Die Darstellung erfolgt in schattierter, ausgefüllter Vektorgrafik. Zum Steuern wird nur die Maus benötigt, die sehr sensibel reagiert, was sich besonders bei den Flügen durch die Verbindungstunnel bemerkbar macht. Durch Drücken der linken Maustaste feuert man Schüsse oder Lenkraketen ab.

Die Geschwindigkeit ändert man, indem man die rechte Taste gedrückt hält und die Maus nach vorn beziehungsweise nach hinten bewegt. Drückt man beide Tasten, kommt man in den Konsolenmodus und kann bestimmte Funktionen wie Raketenanwahl, Andocken, Kaf-E's Nachrichten abholen, die Karte einblenden u.v.m. ausführen.

Im Kartenmodus kann man durch Drücken der rechten Maustaste direkt auf Kaf-E's momentane Position zoomen. Will man zu einem bestimmten Punkt auf den Plänen gelangen, muß man einen Navigationscomputer aktivieren, der dann den Weg zeigt. Insgesamt müssen von dem Gespann zwölf Stockwerke überwunden werden. Die ersten beiden sind noch recht einfach zu bewältigen.

Dann wird es allerdings erheblich schwieriger, und man kommt nur noch mit Strategie weiter. Erschwert wird die ganze Sache noch von mobilen kleinen Abwehrsystemen in Form von Raumschiffen, dreiradfahrenden Salamandern, umherfliegenden, lästigen Mantas und anderen absonderlichen Kreaturen, die im Computer eigentlich nichts zu suchen haben.

Ausführung

Ein Lob an die Programmierer: Die ausgefüllte Vektorgrafik ist erstaunlich schnell, obwohl sie schattiert ist und eine ganze Menge animierter Objekte dargestellt werden. Die Steuerung der Maus ist ebenfalls gut gelungen, da sie sehr fein reagiert und somit alle Flugmanöver sehr leicht zu handhaben sind.

Tips

Die Wachroboter sind blind. Sie werden von den Sensoren aktiviert, können Kaf-E jedoch nicht sehen. Man kann also einen Roboter in die Irre schicken, indem man Drehscheiben in die falsche Richtung verstellt und dann einen Sensor auslöst.

Als eingefleischter Cyberpunk benutzt man natürlich die kürzeren Tastaturbefehle, um schneller handeln zu können:

<M>	Nachrichten abholen
<B>	Etagenplan angucken
<D>	Andocken
<T>	Traktorstrahl aktivieren
<P>	– Pause

auf dem Nummernblock:

<Enter>	Raketen anwählen
<8>	Sicht nach vorne
<4>	Sicht nach links
<6>	Sicht nach rechts
<2>	Sicht nach hinten

In den Verbindungstunneln kann man die momentane Position durch Drücken der Taste <Space> abspeichern.

An die Energiestationen kann man andocken und seine Energie wieder auffrischen. Die Station vernichtet sich danach selbst. Ist nur eine vorhanden, sollte man erst den Level bewältigen und dann auftanken, um frisch in den nächsten Level zu kommen.

Sollte man im Eifer des Gefechts aus Versehen einen wichtigen Würfel, zum Beispiel für eine Drehscheibe, abgeschossen haben, so kann man ein Ersatzstück mit Hilfe des Traktorstrahls einsetzen.

Den fehlenden Würfel beschafft man sich entweder von einer Produktionsmaschine oder baut einen aus einer anderen Scheibe aus. Der Würfel wird dann in das leere Gehäuse gelegt und zentriert sich nach einer Weile automatisch. Ein Würfel kann also für mehrere Scheiben benutzt werden.

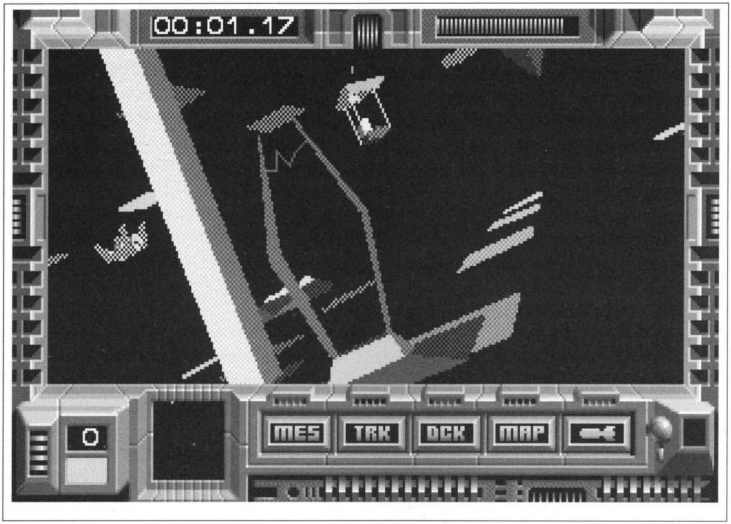


Abb. INT.2: An der Energiestation neu aufladen

Kaf-E gibt von Zeit zu Zeit wertvolle Hinweise bezüglich der Objekte in dem Gebäude.

Will man einen Raum von Feinden säubern, fängt man mit den Basen an und zerstört sie mit Raketen. Danach nimmt man sich am besten die Salamander vor, da sie in einem unbeobachteten Moment eine ganze Salve von Schüssen abgeben und großen Schaden anrichten können.

Die Kampfflieger verfolgen einen meist von hinten und können deshalb am besten ausgeschaltet werden, indem man auf Sicht nach hinten umschaltet und sie dann mit einem Schuß vom Himmel holt.

Die ab Level 3 auftretenden Mantas sind normalerweise zu schnell für die Raketen. Man kann sie erledigen, indem man erst eine Rakete auf sie abfeuert und sie dann mit dem Traktorstrahl abbremst, so daß das Geschoß auch trifft.

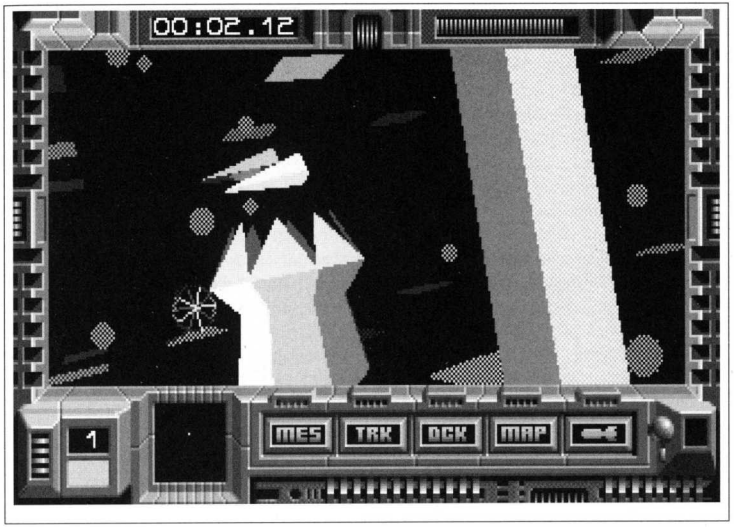


Abb. INT.3: Feindliche Jäger machen klar zum Angriff

Lösung

Level 1: Die Videokamera in der Ecke ausschalten. Anschließend die benötigten Türen öffnen.

Level 2: Die Drehscheiben lassen sich drehen, indem man die Dockfunktion einschaltet (DCK) und dann in den blauen Würfel hineinfliegt. Mit Feuer verstellt man den Pfeil und damit die Richtung der Scheibe. Den Roboter rechts unten in der Ecke führt man so auf das elektrische Feld und zerstört dadurch beide.

Level 3: Zunächst leitet man die beiden Roboter aus der "Entry Zone" um: Man schickt Kaf-E nach unten auf das erste Presssure Pad, danach sofort wie-

der nach oben, nach rechts und dreht die Drehscheibe nach links. Der linke Roboter wird durch das Pressure Pad aktiviert und im Liftraum gefangen. Mit dem zweiten Roboter verfährt man ebenso: Kaf-E nach unten, nach oben, dann rechts und Turntable nach links. Der Roboter landet ebenfalls im Liftraum. Kaf-E hat derweil das dritte Pressure Pad überquert und den letzten Roboter aktiviert. Über die Drehscheibe geht es links in die "Entry Zone". Damit der Roboter nicht hinterher kommt, die Drehscheibe sofort wieder nach rechts drehen. Nachdem man noch die Kamera ausgeschaltet hat, ist der Weg in den vierten Level frei.

Level 4: So, jetzt wird es hektisch! Es kommt in diesem Level auf optimales Timing und Schnelligkeit an. Es gilt, Kaf-E immer einen Schritt voraus zu sein, so daß sie möglichst nicht warten muß!

Sobald man den Lift verlassen hat, begibt man sich so schnell wie möglich in Raum 0 und öffnet die Tür. Danach fliegt man sofort in den fünften Raum, um die Kamera und die Tür zu zerstören. Im zweiten Raum öffnet man beide Türen und anschließend alle im dritten und siebten Stock. Jetzt hat man etwas mehr Zeit und kann die restlichen Türen öffnen, dann auftanken, wenn die Zeit noch reicht, und Kaf-E in den Lift folgen.

Level 5: Zuerst zerstört man Kamera und Tür. Am Turntable angelangt, schickt man Kaf-E nach oben und den Roboter nach unten. Den Roboter links setzt man wie gewohnt durch das nächste Pressure Pad in Bewegung und führt ihn auf das Hochspannungsfeld, indem man die Turntables manipuliert. Auf diese Weise wird man wieder beide los und kann ohne weitere Probleme den Lift benutzen.

Level 6: Um nicht einem Roboter in der "Junction's Box" in die Hände zu fallen, schließt man die Tür auf Kaf-E's Weg. Jetzt hat man Zeit, um sich der Turntables im "Grid Iron" anzunehmen: Die ersten sechs in der zweithöchsten Reihe werden nach oben gestellt, die beiden rechts außen in Reihe 1 und 2 werden nach links gedreht. Wenn der Roboter an der Tür vorbeigelaufen ist, hinter der Kaf-E wartet, öffnet man sie und schickt Kaf-E durch die "Cascade". Während die Roboter Ringelreihen spielen, gelangt Kaf-E rechts außen über das "Grid Iron" zum Lift.

Level 7: Am ersten Turntable geht es nach oben. Den Roboter schickt man über die Drehscheibe nach links. Dann stellt man den dritten und vierten

Turntable nach oben und schickt Kaf-E, die auf dem zweiten Turntable wartet, nach oben und dreht die Scheibe sofort nach unten. Es geht weiter nach oben. Die Roboter sollte man nach unten umlenken. Die nächsten zwei Roboter schickt man links in Richtung "Lift Down". Mit dem letzten Pressure Pad wird der verbliebene Roboter aktiviert. Nachdem man Kaf-E über die letzte Drehscheibe geführt hat, wird er nach links geschickt.

Level 8: Dieser Level ist ganz einfach zu lösen. Zunächst schließt man wieder die Tür, um nicht den Robotern in die Arme zu laufen. Der einzige Trick an der ganzen Sache ist es, eine Lücke in der Reihe der Roboter zu schaffen. Das erreicht man, indem man die Drehscheibe nach oben, dann wieder nach links dreht und so einige von ihnen den längeren Weg durch den Liftraum laufen läßt. Mit ein bißchen Übung kann man so eine Lücke von bis zu sechs Robotern schaffen. Kommt der Anfang der Lücke an der Tür vorbei, öffnet man sie und Kaf-E kann nun ungehindert zwischen den Blecheimern zum Lift gelangen. Nachdem man dort ist, nicht vergessen, die Drehscheibe wieder nach links zu stellen, da es sonst ein bißchen eng wird.

Level 9: Den rechten Turntable im mittleren Raum stellt man nach unten, den darunter nach rechts. Danach öffnet man die Tür und läßt den Roboter voraus in das Hochspannungsfeld laufen. Danach stellt man den linken der unteren Turntables nach unten und öffnet alle Türen auf dem Weg. Ist Chads Freundin im mittleren Raum angelangt, schickt man sie nach links. Zuerst öffnet man nun die untere Tür, anschließend die, an der sie wartet. Der Roboter folgt den anderen. Den untersten macht man unschädlich, indem man sich auf einen kleinen Umweg nach oben begibt. Die hinderlichen Türen werden geöffnet und das Pressure Pad ganz links löst den letzten Roboter aus. Danach hat man keine Probleme mehr.

Level 10: Sofort die erste Tür schließen, sonst sieht es übel aus! Dann schnell zum zentralen Turntable, der nach rechts gestellt wird. Anschließend beide Turntable auf der rechten Seite nach oben stellen. Danach versetzt man die Tür nach rechts und läßt Kaf-E bis zum Zentralturntable gehen. Die rechte Tür wird geöffnet. Haben sich alle fünf Roboter vor dem Liftraum versammelt, dreht man die Scheibe nach links. Wenn alle Roboter außer Sicht sind, kann man in aller Ruhe den Lift betreten.

Level 11: Wie in Level 4 muß man auch hier Kaf-E ein Stück vorauseilen, um Türen zu öffnen und Kameras auszuschalten. Ist die Freundin am ersten

hat Rosella keine andere Wahl, um ihren Vater zu retten. Sie läßt sich auf das Angebot der Fee Genesta ein und findet sich am Strand Tamirs wieder.

Ausführung

Wie bei allen Sierra-Adventuren dieser Machart fesselt auch dieses Spiel durch Komplexität, Spannung und Spielwitz. Die vom PC übertragene Grafik kann, genau wie bei Larry oder Space Quest, nicht recht überzeugen. Aber davon leben die Spiele dieser Gattung genauso wenig wie von einem guten Sound, den King's Quest auch nicht besitzt. Was bei allen bisherigen Sierra-Adventuren stört, ist die recht umständliche Steuerung der Spielfigur. Die erwähnten Mängel, wenn man von solchen sprechen kann, mindern aber nicht den Spielspaß.

Lösungshinweise

Die Mühle

Vom Strand aus versucht Rosella erst einmal die fremde Umgebung Tamirs zu erkunden. Auf ihrer Suche nach dem Talisman stößt sie zunächst auf eine Mühle, in der es wie in einer reinen Junggesellen-WG aussieht: Das totale Chaos! Nachdem die gutherzige Prinzessin die Bude erst einmal wieder in Schuß gebracht hat, kommen auch schon die Bewohner der bescheidenen Hütte: die sieben Zwerge. Als Belohnung für die Arbeit darf sie nicht nur bei den Wichten essen, sondern die kleinen Bergmänner lassen auch noch eine Belohnung auf dem Tisch liegen.

Kann sie so etwas Wertvolles überhaupt annehmen? Weil sie sich nicht ganz sicher ist, sucht Rosella den Oberzwerg an seinem Arbeitsplatz auf und fragt ihn. Da sie nicht einfach weggelaufen ist, bekommt sie noch eine weitere Belohnung.

Der Froschteich

Auf dem Weg zum Teich findet Rosella unter einer Brücke einen goldenen Ball. Kurzentschlossen nimmt sie ihn mit und trifft am Teich auf einen Frosch. Sieben Zwerge,

Frosch mit Krone? In Grimms Märchen ein wenig bewandert, entschließt sich die Prinzessin, den Frosch zu küssen. Er verwandelt sich zu einem Prinzen – wozu auch sonst? Doch leider steht der Jüngling nicht so sehr auf Blondinen und macht sich mit einem dummen Spruch davon. Verärgert nimmt Rosella mit, was sie auf dem Boden findet. Auf ihrem weiteren Weg stößt sie auf ein verfallenes Haus. In diesem Haus fällt ihr ein sehr interessantes Buch ins Auge, welches die Prinzessin schon immer haben wollte.

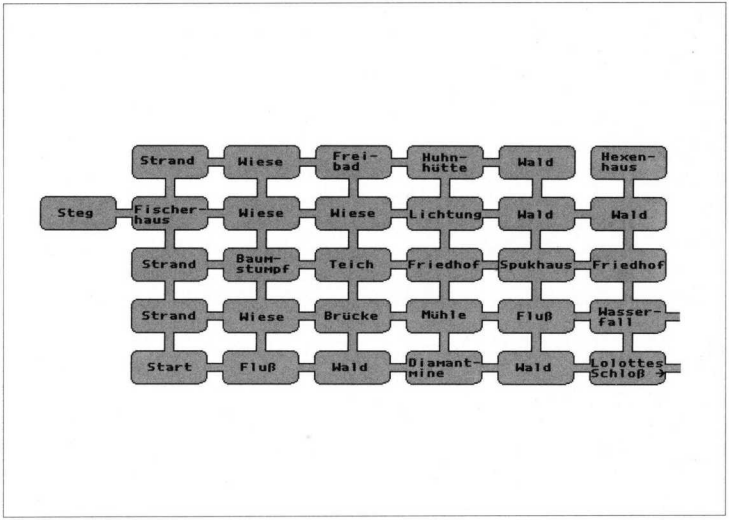


Abb. KIN.1: Als Orientierungshilfe ist die Karte von Tamir unverzichtbar

Beim Fischer

Unterwegs in Tamir verscheucht die adlige Heldin einen Vogel und nimmt den Wurm, dem sie so das Leben gerettet hat, in ihre Obhut. Als sie am Steg ankommt, trifft Rosella auf einen Fischer. Da er durch ihr Ansprechen gestört wird, verschwindet der

Angler in seinem Haus. Die hartnäckige Heldin folgt dem Mann und spricht ihn und seine Frau nochmals an.

Nachdem die beiden der Prinzessin ihre Notlage erklären, gibt sie ihnen den Beutel, den sie von den Zwergen bekommen hat. Der Fischer revanchiert sich mit seiner Angel, die sie am Steg ausprobiert.

Zum Schwimmbad

Nachdem Rosella beim Angeln so viel Glück hatte, will sie auf ihrer Tour durch Tamir zum Schwimmbad. Unterwegs trifft sie auf einen (sehr schlechten) Sänger. Um die Menschenheit vor ihm, dem Vorfahren von Herrn Modern und Herrn Talking, und seinem Gejaule zu bewahren, schenkt sie ihm ihr Buch.

Begeistert will er seinen Beruf wechseln, er will zum Theater. Das kann aber der Thronfolgerin egal sein. Sie setzt ihren Weg zum Pool fort und trifft prompt einen anderen Musiker, einen Pan mit Flöte. Als begeisterte Lautenspielerin stimmt sie sofort in das Liedchen ein. Auf diese Art sich ein wenig näher gekommen, beschließt man die Instrumente zu tauschen. Aber nun geht es wirklich weiter zum Freibad.

Als Rosella dort ankommt, schwimmt schon jemand im Becken. Ist der nackt? Da sie etwas genauer nachschaut, fühlt sich der Schwimmer gestört und verläßt den Ort des Geschehens so schnell, daß er seinen Bogen vergißt.

Da man nie weiß, was einen erwartet, nimmt die Prinzessin ihn kurzerhand mit.

Am Wasserfall

Auf ihrem Irrweg durch Tamir kommt Rosella auch zu einem Wasserfall. Als sie hier die Krone des Froschkönigs aufsetzt, verwandelt sie sich. So klein entdeckt die Prinzessin einen Eingang zu einer Höhle und noch einen Gegenstand, den sie nach alter Manier einsteckt.

Die Höhle ist schnell durchquert. Alles was sich auf dem Weg findet, wird eingesteckt.

Zur Insel

Nachdem die Tochter des kranken Graham wie ein Känguruh den Sumpf überwunden hat, gelangt sie zu einer Insel. Auf ihr wächst der Baum mit der lebensbringenden Frucht. Die Schlange, die sich um den Baum windet, ist nach alter Fakir-Methode schnell in Schlaf versetzt. Der Weg zur Rettung des Papas steht offen.

Bleibt nur noch, den Talisman zu beschaffen. Denn sonst kommt Rosella ja nicht zurück zum Schloß ihres Vaters. Also beschließt die Adlige zum Schloß der bösen Lolotte zu gehen. Von Lolotta erhält Rosella eine Aufgabe: Sie soll das Einhorn zu ihr bringen. Dafür soll sie den Talisman erhalten.

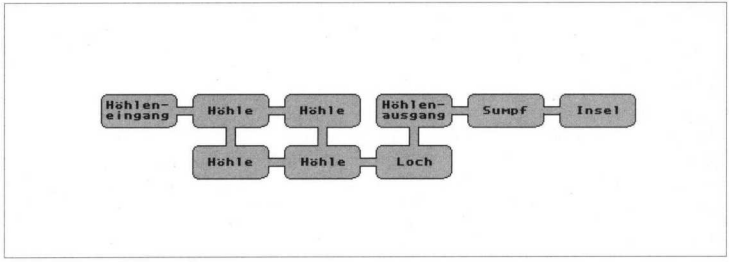


Abb. KIN.2: Der Weg durch die Höhle ist schnell geschafft

Genestas Insel

Aus dem Schloß mit dieser schwierigen Aufgabe wieder heraus, begibt sich Rosella zur Insel von Genesta. Auf der Insel nimmt sie alles mit, was sie finden kann. Leider kann ihr die gute Genesta nicht helfen, da sie schon im Koma liegt.

Auf dem Rückweg zum Festland wird die Prinzessin von einem Wal verschluckt. Da hilft nur eins: Der Wal muß sich erbrechen und sie so wieder ans Tageslicht befördern. Nach all dieser Mühe kann sich die kleine Heldin noch mit letzter Kraft auf eine Insel retten.

Mit der dort gefundenen Pfeife lockt sie einen Delphin an, der sie gern zurückreiten läßt. Da Rosella keine andere Wahl hat, bringt sie das Einhorn zur Hexe, die der Prinzessin eine neue Aufgabe stellt.

Das Huhn

Da Menschenfresser nicht gerade gesellige Kerle sind, will Rosella so schnell wie möglich aus dem Haus wieder heraus. Der Hund ist dank des Knochens schnell abgelenkt. Doch als sie an der Tür ein lautes Poltern hört, hilft ihr nur noch die Flucht in die Abstellkammer. Durch das Schlüsselloch spähend, kann Rosella den richtigen Moment abwarten und sich schnell mit dem Huhn aus dem Staub machen. Die Prinzessin bringt auch das Huhn zur Hexe Lolotte, die ihr Wort nicht hält. Sie stellt Rosella eine neue Aufgabe.

In der Nacht

Nachts nimmt Rosella das Geisterhaus genauer unter die Lupe und entdeckt eine Geheimtür, die sie öffnet. Alles was sie dort findet, nimmt sie mit. Durch das Geschreie eines Babygeistes erschreckt, versucht sie den kleinen Schreihals ruhig zu bekommen.

Wo sollte sie wohl anders suchen, als in einem Grab? Als sie das richtige umgegraben hat, findet sie etwas, womit sie den Kleinen ruhigstellt. Ähnlich verfährt sie auch mit einem ausgewachsenen Toten, den sie erlöst.

Als endlich Ruhe auf dem Friedhof eingekehrt ist, entschließt sich Rosella, noch einmal genauer hinter der Geheimtür nachzuschauen. Als sie eine alte Orgel entdeckt, kann die Prinzessin einfach nicht widerstehen und fängt an zu musizieren. Da Rosella die richtigen Noten spielt, öffnet sich eine Geheimschublade, aus der sie einen Schlüssel mitnehmen kann. Wo mag der wohl passen? Da Rosella im Geisterhaus kein passendes Schloß findet, versucht sie es auf dem Friedhof. In der dort geöffneten Gruft findet sie die von Lolotte gewünschte Dose, die sie aber aus Angst nicht öffnet.

In Lolottes Schloß

Da Rosella Edgar, den Sohn Lolottas, nicht heiraten will, wird sie in das Gästezimmer gesperrt. Dank eines kleinen Präsents Edgars kommt sie aber aus dem Zimmer frei.

Nachdem sie in der Küche einige hilfreiche Gegenstände gefunden hat, macht sich die Prinzessin auf in Lolottes Zimmer.

Dort erledigt sie die Hexe mit einem exakten Schuß ins Herz. Zum Glück braucht die Heldin nicht mehr nach dem Talisman zu suchen, denn er befindet sich auch in dem Zimmer. Bevor sie das Schloß verläßt, wirft Rosella noch einen Blick in die Schatzkammer und läßt alles mitgehen; Lolotta kann sowieso nichts mehr damit anfangen.

Eigentlich müßte sie jetzt ja nur noch zurück zu Genesta, doch zunächst befreit sie noch das Einhorn und bringt die Dose zurück an ihren alten Platz.

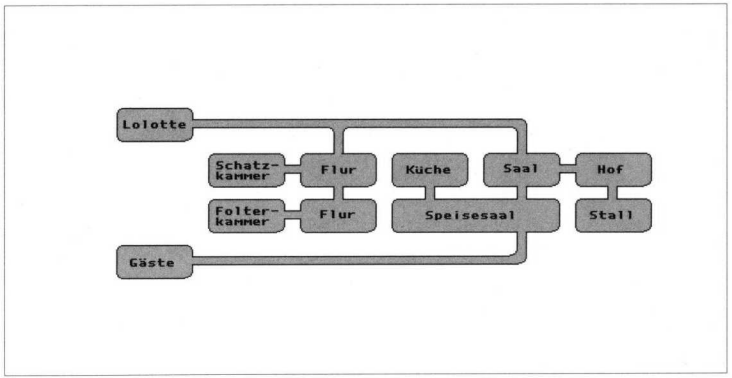


Abb. KIN.3: Lolottes Schloß gilt es auch zu durchsuchen

Komplettlösung

Nach alter Sierra Manier muß die Spielfigur auch in King's Quest IV per Maus oder mit dem Cursor zu den Orten des Spielgeschehens gesteuert werden.

Ort	*Befehl*
Mühle	open door clean room talk to dwarf talk to dwarf talk to dwarf look table take pouch
Diamantmine	talk to dwarf give pouche to dwarf
Brücke	look under bridge take ball
Teich	drop ball take frog kiss frog take ball
Spukhaus	open door
Wohnzimmer	take book read book
Waldrand	look ground take worm
Bootssteg	talk to man
Fischerhaus	open door talk to man talk to woman give pouch

Ort	*Befehl*
Bootssteg	put worm on pole fish fish
Sänger	listen to music talk to man give book to man
Pan	play lute give lute to pan
Schwimmbad	look take bow
Einhorn	shoot arrow at unicorn
Wasserfall	wear crown
Höhleneingang	take board light lantern
Höhle	take bone
Abgrund	put board on floor
Sumpf	unlight lamp jump jump jump
Insel	put board on floor play flute

Ort	*Befehl*
Insel	take fruit take board jump jump jump
Höhle	light lantern put board on floor
Wasserfall	unlight lantern
Lotte	(Filmchen & 1. Aufgabe)
Steg	(zu Genesta schwimmen)
Genesta's Insel	look bird take feather (zurückschwimmen)
Wal	take bottle open bottle read note
Zunge	thickle whale with feather
Insel	throw fish to pelikan take whistle look ground whistle ride dolphin
Einhorn	put bridle on unicorn mount unicorn

Ort	*Befehl*
Lotte	(Filmchen & 2. Aufgabe)
Ogres Haus	open door
Hund	throw bone
Schlafzimmer	take axe
Abstellkammer	open door look keyhole open door take hen open door
Lotte	(Filmchen & 3. Aufgabe)
Geisterwald	use axe
Hexenhaus	take eye (kurz raus- und anschließend wieder hineingehen) take scarab give eye to witches
Geisterhaus	look picture search wall move latch
Geheimtür	take shovel
l. Friedhof	read epitaph

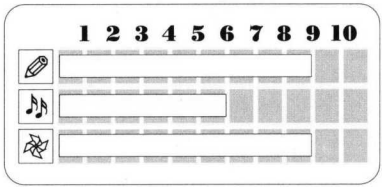
Ort	*Befehl*
Hiram Bennet	dig
Geisterhaus	give rattle
l. Friedhof	read epitaph
Newberry Will	dig
Geisterhaus	give gold
r. Friedhof	read epitaph
Betty Crowden	dig
Geisterhaus	give locket
l. Friedhof	read epitaph
Lord Coningsby	dig
Geisterhaus	give medal
r. Friedhof	read epitaph
Willy	dig
Geisterhaus	climb ladder give toy horse open chest look into chest

Ort	*Befehl*
Orgel	sit play sheet music look into drawer take key stand
r. Friedhof	unlock door open door take rope climb ladder take box climb ladder
Lotte	(Filmchen)
Gästezimmer	look rose take key unlock door open door
Küche	open cabinet take all close cabinet
Lolottes Zimmer	unlock door with gold key open door shoot arrow at lolotte take talisman
Schatzkammer	take hen take box
Stall	open gate

Ort	*Befehl*
Gruft	climb ladder put box on floor climb ladder close door loock door
Bootssteg	(zu Genesta schwimmen)
Genesta's Schloß	open door
Schlafzimmer	give talisman to genesta

Kult

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Exxodus



Handlung

Nach einem Atomkrieg leben neben den Überresten der menschlichen Zivilisation zwei weitere, durch Mutation entstandene Rassen auf der Erde: Die Tuner haben durch die Strahlung telepathische Fähigkeiten erlangt. Sie können Gedanken lesen, Telekinese anwenden, sich in Fliegen verwandeln und besitzen zusätzlich eine Art Röntgenblick.

Das andere Volk, die Protozorqs, sehen aus wie eine Mischung aus Menschen und Eidechsen. Sie leben in einem großen Tempel, von dem aus sie Angst und Schrecken in der Umgebung verbreiten. Menschen und Tuner verschwinden in dem Tempel, ohne je wiedergesehen zu werden. Aus diesem Grund gehen sich Protozorqs und Tuner soweit wie möglich aus dem Weg.

Als junger Tuner Raven übernimmt man die Aufgabe, die Freundin Sai Fai wiederzufinden. Sie wurde von den Protozorqs in den Tempel verschleppt und muß befreit werden. Um in den Tempel zu gelangen, gibt man vor, als Lehrling und Knecht bei den Protozorqs arbeiten zu wollen. Im Tempel muß man fünf Prüfungen meistern, wozu man eine Stunde Zeit hat. Ziel der Prüfungen ist es, einen versteckten Totenkopf zu finden und an die Protozorqs abzuliefern. Die Prüfungen werden mit Hilfe von Gegenständen gelöst.

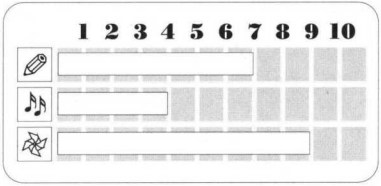
Turntable angekommen, schickt man sie nach links und die Roboter nach oben. Vorher muß die linke Kamera an der Querverbindung ausgeschaltet werden. Die rechte Kamera ist bereits aus und darf nicht aus Versehen wieder angeknipst werden! Der Rest ist einfach zu schaffen.

Top Floor: Das einzige Problem in diesem Level ist, den Turntable rechts oben hochzustellen, um so den Roboter zu beschäftigen. Jetzt muß man nur noch den Dreamtrack aufsammeln und sich dann auf den Weg nach unten machen. Der Rückweg ist ziemlich einfach. Im Level 5 begegnet man noch einem Raumschiff, das man mit ein paar Raketen und gegebenenfalls dem Traktorbeam zerstört.

King's Quest IV

The perils of Rosella

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Sierra On-Line



Handlung

Nachdem die vorangegangenen Abenteuer in King's Quest I bis III erfolgreich gemeistert wurden, sind die Mitglieder der Königsfamilie von Daventry endlich glücklich vereint. Die große Aufregung und die Freude darüber sind dem alten König Graham doch etwas zu viel gewesen: Herzattacke. Die Ärzte können nicht helfen, ein Zauber muß her! Doch woher nehmen?

Über den Spiegel im Thronsaal meldet sich die gute Fee Genesta bei Prinzessin Rosella: In der Zauberwelt von Tamir gibt es einen Strauch, an dem ein Mittel zur Heilung des Vaters wächst. Doch es gibt ein kleines Problem. Die Fee kann Rosella zwar nach Tamir zaubern, doch nicht zurück. Das liegt daran, daß Genestas Talisman – von ihm hängt ihre Zauberkraft ab – von der bösen Hexe Lolotte gestohlen wurde.

Wenn die Prinzessin den Talisman irgendwie zurückbekommen könnte, würde sie auch wieder zu ihrem Vater zurückgezaubert werden. Schwierige Aufgabe! Doch eigentlich

Den ersten dieser Gegenstände erhält man am Anfang des Spieles vom Meister der Prüfungen ausgehändigt. Die restlichen findet man im Laufe des Spiels oder tauscht sie für andere bereits gebrauchte Dinge bei einem Changer bzw. einem Aspiranten, einem weiteren Lehrling, ein.

Die Rätsel sind zwar recht kniffelig, können jedoch durch Logik und Ausprobieren gemeistert werden. Unterstützung erhält man hierbei auch von einem kleinen Wesen namens Gauss, das die telepathische Verbindung zum Netzwerk eines Supercomputers darstellt.

Manche der Prüfungen erfordern den Einsatz der speziellen Tuner-Fähigkeiten. Diese sind jedoch erschöpfbar, also nicht beliebig oft einsetzbar. Hat man die Prüfungen erfolgreich hinter sich gebracht und alle fünf Totenschädel gefunden, wird man befördert und kann nun weitere Bereiche des Tempels betreten.



Abb. KUL.1: Es müssen verschiedene Prüfungen bestanden werden

Die fünf Prüfungen machen nicht den Hauptteil des Adventures aus und sind, wie man später in der Komplettlösung noch sehen wird, zur Lösung nicht unbedingt erforderlich, da das Adventure mehrere Lösungswege zuläßt.

Ausführung

Alle Aktionen, wie zum Beispiel Gegenstände aufheben, ablegen, benutzen, untersuchen, oder Gespräche mit anderen Personen führen, werden komplett per Maus über Icons gesteuert. Die Darstellung der verschiedenen Räume erfolgt mit äußerst ansprechender 3D-Grafik. Trifft man auf andere Personen, so werden diese animiert in einem vergrößerten Fensterausschnitt mit speziellen Effekten eingeblendet. Eine Spielmelodie gibt es nicht, dafür aber passende Geräusche, die für die richtige Atmosphäre sorgen.

Witzige Kommentare während des Spiels und die wirklich interessanten Rätsel lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Gespielt werden kann in Deutsch, Französisch und Englisch. Die Übersetzung ins Deutsche ist bei diesem Programm ausnahmsweise mal gut gelungen, so daß auch der Humor und die Sprüche gut rüberkommen. Bei diesem ausgezeichneten Adventure aus dem französischen Softwarehaus Exxodus, kann man jeweils nur eine Spielposition abspeichern. Sonst glänzt dieses Programm durch eine hervorragende Spielbarkeit und entführt einen in eine gänzlich fremde Welt. Für Science Fiction- und Fantasy-Fans ist dieses Spiel ein absolutes Muß!

Tips

Mit etwas Phantasie kann man aus Gauss' Kauderwelsch wertvolle Tips heraushören, die in speziellen Situationen sehr hilfreich sein können. Durch Umstellen und Weglassen von Silben kommen diese dienlichen Informationen zum Vorschein.

Bevor man Gegenstände beim Changer tauscht, sollte man die aktuelle Spielposition abspeichern. Bei dem Verschiebespiel kann man schnell den Überblick verlieren und so vielleicht nicht in den Besitz des für die nächste Prüfung benötigten Gegenstandes gelangen. Einfacher hat man es, wenn man einem Aspiranten begegnet, der einem die Sachen ohne großes Aufheben tauscht.

Für die Prüfung "Der Gehängte" benötigt man die Lampe nicht unbedingt, sondern kann statt dessen PSI-Solar einsetzen. Das Seil, an das man bei dieser Prüfung gelangt, kann

man eintauschen, da man für die "Profundis Prüfung" noch eins bekommt. Besitzt man für die nächsten Prüfungen also keinen Gegenstand mehr, kann man immer noch diese Prüfung lösen und das Seil für einen neuen Gegenstand eintauschen.

Komplettlösung

Lösung 1

Der Gehängte (Lampe)

Licht macht man entweder mit der Lampe oder, falls man diese nicht besitzt, mit PSI-Solar. Als Fliege gelangt man auf die Plattform und legt dort den Hebel um. In der Ausbuchtung zwischen den Beinen des Gehängten findet man den Schädel. Das Seil, das links an der Plattform hängt, kann mitgenommen werden.

Die Profundis (Seil)

Warten bis der Haken an der Decke erscheint. Das Seil an den Haken werfen und sich anhängen. Auf das Granitmonster warten und hinaufspringen. Das Seil wieder mitnehmen, da es für einen anderen Gegenstand eingetauscht werden kann. Vom Monster läßt man sich zur Plattform bringen.

In Gegenwart des Skorpions (Fliege)

Man redet mit der Statue und geht anschließend durch die Spinnentüre. Man kriecht auf dem Spinnennetz und schenkt der Herrin die Fliege. Den Kuß der Spinnenfrau lehnt man besser ab. Der Spinne schenkt man die blaue Fliege, die rote nimmt man mit. Man verläßt den Raum und legt die Fliege in den offenen Mund der Statue. Daraufhin öffnet sich eine Klappe, durch die man hindurchgeht.

Die Wand (Dolch)

Raven stellt sich auf den hintersten der Pfeile auf dem Boden. Danach geht der junge Tuner durch eine der beiden Türen und stellt sich dort auf die Stufe. Den Dolch steckt man in den Spalt im Gesicht des Ritters. Dadurch löst man einen Drehmechanismus aus

und gelangt in einen anderen Raum. In der Nische links im Loch findet Raven den Schädel. Der Dolch wird eventuell noch einmal benötigt und daher aufbewahrt.

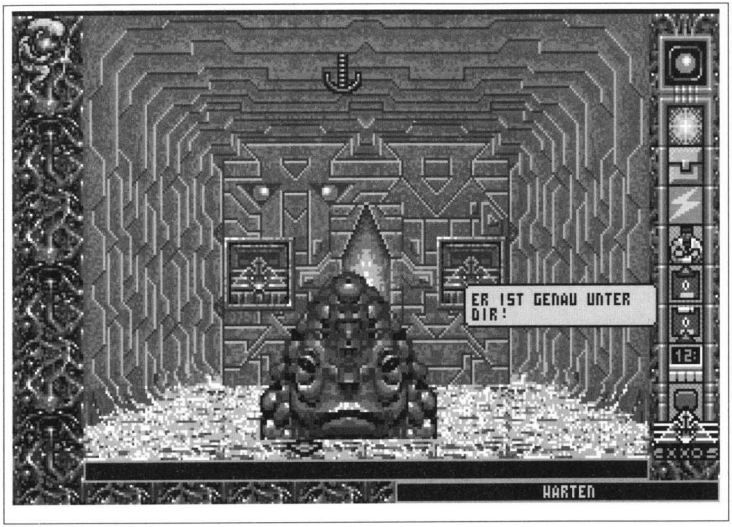


Abb. KUL.2: Aufs Granitmonster und an den Haken!

Die Zwillinge (Becher)

Raven begibt sich in den Raum mit der Quelle und steigt auf den Brunnen. Wenn er ein Auge entdeckt, drückt er darauf und bringt den Brunnen dadurch zum Sprudeln. Er füllt den Becher, geht zu den beiden Schlangen zurück und öffnet diese. Den Becher kippt er in die linke Schlange, schnappt sich den Würfel und wirft diesen in die rechte Schlange. Aus der linken Schlange kann Raven auf diese Weise insgesamt drei Würfel herausholen. Gebraucht wird aber nur einer. Die restlichen beiden Würfel können später getauscht werden. Nachdem er die rechte Schlange gefüttert hat, öffnet sich eine Tür. Er betritt den Raum dahinter und hebt alle Hände bis auf die beiden vorderen. Im Raum mit dem Brunnen nimmt der Held den sechsten Würfel vom Boden und findet den To-

tenkopf. Der Becher und die restlichen Würfel werden nun nicht mehr gebraucht und können getauscht werden.

Hat Raven alle fünf Totenköpfe zusammen und dem Protozorq gegeben, erhält er vom Meister der Prüfungen das Ey. Mit ihm kann man im äußeren Ring an dem Protozorq vorbeikommen. Der Held gelangt in einen Raum, dessen Ausgänge von vier Protozorqs bewacht werden. Den in der rechten Ecke hinten nebelt man mit dem Hirnwischer ein und gelangt in einen Raum mit einer Krötenwand. Um den Hebel wirft der junge Tuner das Seil und kann so das Gitter passieren, ohne daß die Decke einstürzt. Er befindet sich nun im Berg. Geht man geradeaus, links und dann immer geradeaus, trifft man den Tuner Ash und seine Tochter.

Nachdem Raven sich friedlich mit ihnen unterhalten hat, setzt er den Zonenscanner ein und entdeckt eine Steinplatte im Boden. Diese hebt er einfach beiseite und findet eine Phiole und eine Bohne. Die Phiole enthält zwei Schlucke eines Tranks, mit dem man seine PSI-Energie auffrischen kann. Die Bohne soll Tote aufwecken können. Da die Bohne nicht zur Lösung benötigt wird, kann man ihre Wirkung gleich bei der Mumie ausprobieren. Einen Schluck der Phiole hebt man sich auf und geht durch den linken Gang. Nach einer Weile gelangt Raven an eine Klappe, die in das "Refektorium" führt.

Von dort begibt er sich in den Raum "Schwelle der Wahrheit" und bekämpft die Protozorq-Priesterin. Nachdem sie von dem schnuckeligen Haustierchen weggeputzt wurde, legt der Held das Ey in den Mund der Statue. Dadurch heben sich die Gitterstangen und Raven gelangt zu dem Buch. Links oben an der Decke hängt eine kleine Figur, die man mit Telekinese herunterholt.

Jetzt geht man in den Raum "Befriedigung der Mächte" und schaltet die angreifende Priesterin nach der eben angewendeten Methode aus. Der Priesterin Saura gibt Raven einen kleinen Hirnwischer und danach einen Schluck aus der Phiole – und siehe da, sie verwandelt sich in die gesuchte Sai Fai. Anschließend begibt sich der junge Tuner wieder in den Raum "Sauras Ruhe" und stellt ihre Statue neben die schon vorhandene.

Daraufhin öffnet sich eine Klappe, und ein Tunnel erscheint, in den man den Affen steckt. Im Raum "Gottes Gegenwart" kann man jetzt die Sternenwand hochheben und in den Raum dahinter gelangen. Hier stößt man auf die beiden Ober-Protozorqs "Qriich" und "Harrsk". Einen der beiden setzt man mit extremer Gewalt außer Gefecht, während sich der andere inzwischen Sai Fai als Geisel schnappt. Bearbeitet man ihn mit einem Hirnwischer, wirft sich der kleine Tintenfisch auf ihn und versucht mit Sai Fai durch die Klappe am Ende der Leiter zu entkommen.

Raven schließt sie schlauerweise mit Telekinese. Um sie wieder zu öffnen, läßt der Protozorq seine Geisel los. Der Held nutzt diese Gelegenheit und wirft den Dolch oder das Opfermesser nach ihm. Der Fiesling fällt tödlich getroffen um, und mit der Untertasse verläßt der junge Tuner schließlich den Tempel.

So, das war die eine Lösungsmöglichkeit. Es gibt jedoch auch eine Variante, die es erlaubt, das Adventure zu lösen, ohne sich den fünf Prüfungen zu unterziehen. Diese wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten.

Lösung 2

Man begibt sich sofort zum Raum des Gehängten und befördert ihn nach der bekannten Methode ins Jenseits. Unter dem Hebel erscheint ein Auge. Drückt Raven dieses, gelangt er sofort in den Berg, nimmt den bekannten Weg zu Ash und seiner Tochter und holt sich wieder die Phiole aus dem Sarkophag. Der junge Tuner nimmt den bekannten Weg zum Raum "Befriedigung der Mächte" und verfährt dort wie oben mit den beiden Hohepriesterinnen. Beim genaueren Untersuchen des Altars findet er einen Hebel, den er umlegt und somit den Altar öffnet. Durch diese Öffnung wird der Held später wieder in diesen Raum gelangen. Doch zunächst begibt sich Raven zurück in das Refektorium und verläßt den Raum als Fliege durch die Klappe an der Wand. Er befindet sich nun erneut im Berg und gelangt wieder zu den beiden Tunern. Dort nimmt man dieses Mal die rechte Abzweigung und dann die zweite Abzweigung, die nach rechts führt.

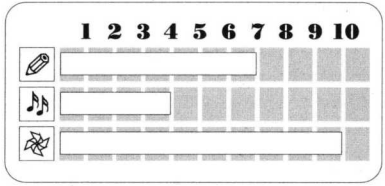
Geradeaus gelangt Raven durch die rosa Klappe in den Raum des Gehängten. Er geht zurück in Meisters Orbit und kann jetzt seinen Privatraum "Meisters Auge" betreten, da die Wachen verschwunden sind. Dort findet man den Meister höchstpersönlich und nietet ihn mit extremer Gewalt um. An seinem Hals findet der junge Tuner eine kleine Pfeife, die beim Blasen ein Geheimfach öffnet, in dem man das wertvolle Ey findet.

Das Ey muß wie oben in den Mund der Statue im Raum "Schwelle der Wahrheit" eingesetzt werden. Um dorthin zu gelangen, begibt er sich in den äußeren Ring und sucht den Durchgang, der weiter nach außen führt. Raven hält sich dann stets links und gelangt an ein Gitter mit Riegel. Nachdem er dieses entriegelt und sich hindurch gezwängt hat, befindet er sich in Deisos Planschbecken. Dieses verläßt der Held schleunigst als Fliege durch den Tunnel in der Decke. Durch diesen werden normalerweise die auf dem Altar geopferten Deisos zum Fraß vorgeworfen. Raven nimmt nun den umgekehrten Weg nach oben. Da er den Altar ja vorher geöffnet hat, kann man durch die Öffnung in den Raum "Befriedigung der Mächte" fliegen. Dort geht es weiter zur "Schwelle der Wahrheit". Von da an handelt man genau so, wie in der anderen Komplettlösung beschrieben.

Leisure Suit Larry III

Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Sierra On-Line



Handlung

In Leisure Suit Larry II konnte der Held Larry den machtgierigen Doktor Nonookee von der Insel Nontoonyt vertreiben. Jetzt lebt er mit seiner neuen Gefährtin Kalalau glücklich und verliebt zusammen. Der Heirat mit der Tochter des Häuptlings der Insel verdankt er seinen Job als Vizepräsident der Natives Inc. So lebt der Faulenzer Larry müßig in den Tag hinein, bis ihn eines Tages seine Frau rauswirft und ihn sein Chef feuert. So beschließt Larry Laffer ein neues Lebensziel: "Möglichst vielen Mädchen zu erlauben, mich so zu erfreuen, wie sie es nur können!" und zieht in sein neues Abenteuer.

Ausführung

Wie bei anderen Sierra-Adventuren kann die Grafik und der Sound nicht gerade überzeugen. Die Programme von Sierra leben vom Spielwitz. Und der ist auch bei Larry unübertrefflich.

Lösungshinweise

Der Einstieg ins Singleleben

Nachdem Larry von seiner Gattin Kalalau rausgeschmissen wurde und seine Stellung bei seinem Schwiegervater verloren hat, stellt der Held erst einmal fest, daß er nichts als eine Ausgabe des "Nontoonyt Tonite" besitzt. Beim Schmökern in dieser für den weiteren Spielverlauf sehr wichtigen Zeitschrift erfährt Larry einiges über den Granadilla-Baum. Schnitzereien aus dem Holz dieses Baumes sind selten und sehr begehrt. Daher macht sich Larry auf die Suche nach diesem Baum. Nach abgeschlossener Suche kehrt er noch einmal zu seiner früheren Wohnung zurück, wo er ein weiteres wichtiges Utensil findet und so für das erste Abenteuer gerüstet ist.

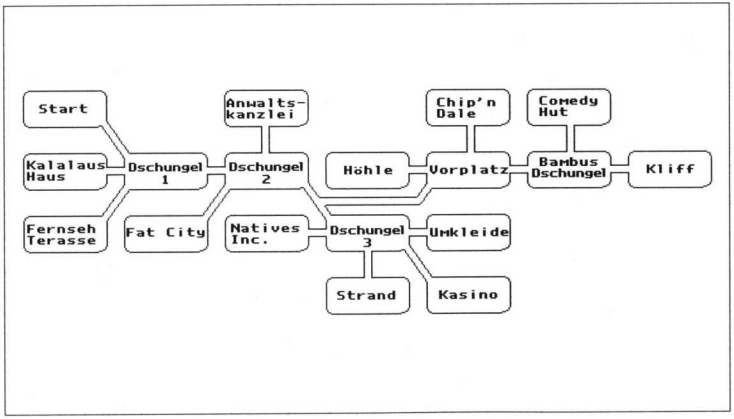


Abb. LEI.1: Die Insel Nontoonyt

Am Strand

Wo kann man auf einer tropischen Ferieninsel wohl auf rassige Frauen stoßen? Der in dieser Beziehung erfahrene Larry kennt sich aus und geht zum Strand. Dort angekom-

men, erblickt der Held denn auch ein blondes, gut gebautes Mädel: Tawnie. Nach einem Smalltalk weiß Larry, wie er an die junge Frau herankommt: Er kauft ihr, was sie möchte, was von ihr wiederum mit erotischen Spielen belohnt wird. Bevor Larry den Ort des Geschehens wieder verläßt, sollte er das zuvor erstandene Messer einstecken.

Die Mädchen-Revue

Nach dem Abenteuer mit Tawnie gelangt Larry irgendwann in das Fernsehzimmer, eigentlich einer Terrasse im Urwald. Neben dem Fernseher und einer Bank findet er auf einem Tisch eine Programmzeitschrift, in der er auf die Ankündigung einer Mädchen-Revue im Showroom des Hotels stößt. Als recht interessante Abwechslung will Larry die Show besuchen, erhält aber von dem Türsteher keinen Einlaß.

Doch glücklicherweise erinnert er sich, in seinem Exemplar der "Nontoonyt Tonite" kostenlose Werbeeintrittskarten gesehen zu haben. Diese zeigt Larry dem Türsteher, der nach der für heute gültigen Anzeige auf einer bestimmten Seite fragt. Larry schlägt nach und nennt dem Herrn die Nummer des Tickets, darf aber immer noch nicht eintreten.

Wie der erfahrene Playboy Larry weiß, hilft jetzt nur noch ein Wink mit einem Geldschein. Aber woher nehmen, wenn nicht stehlen? Bei Tawnie war doch einmal die Rede von einer 20-Dollar-Note.

Mit Hilfe der "Nontoonyt Tonite" kommt Larry auf eine Idee: Er schnitzt etwas aus Grandilla und verkauft es an Tawnie. Zunächst muß Larry aber sein Messer schärfen und sich anschließend umziehen. Denn wer kauft schon Original-Schnitzereien von Eingeborenen von jemandem in einem weißen Anzug?

Auch hier hilft ihm seine Zeitschrift weiter. Nach dem Verkauf des guten Stückes an Tawnie kehrt Larry zurück zum Türsteher. Als Larry ihm auf die erwartete Absage das Geld übergibt, gelangt er endlich in die Show. Die groß angekündigte Miss Cherri Tart bringt Larry voll in Fahrt.

Als er sie nach ihrem Auftritt endlich trifft, verspricht er, ihr alles zu geben, was er hat. Cherri will auf ihn warten, bis er alle Unterlagen hat. Denn Larry erhält nach der Scheidung die Hälfte des Grundbesitzes von Kalalau. Damit alles seine Ordnung hat, muß daher Larry Laffer einen Anwalt oder eine Anwältin aufsuchen. Nachdem alles geklärt ist, kehrt er zurück zu Cherri, die ihn wie versprochen belohnt.

Patti

Sollte Larry nach all der Hektik wieder einmal in seiner Zeitschrift nachsehen, was so in Nontoonyt läuft, wird er die Ankündigung von Passionate Patti in der Kasino Lounge finden. In sie verliebt er sich auf den ersten Blick. Nach den ersten Kontaktversuchen macht Patti ihm klar, daß sie unverheiratete Männer vorziehe. Pech für Larry, denn seine Scheidungsurkunde war beim letzten Anwaltsbesuch noch nicht fertig. Also zurück zu seiner Anwältin. Er hat Glück, die Urkunde ist fertig. Mit dieser in der Hand macht Larry sich noch einmal an Patti ran. Sie ist zwar schon recht interessiert, doch sagt sie Larry, daß er durch sein faules Leben recht schlapp und unförmig geworden ist. So erinnert sich unser Held an Fat City, das Sportstudio von Nontoonyt.

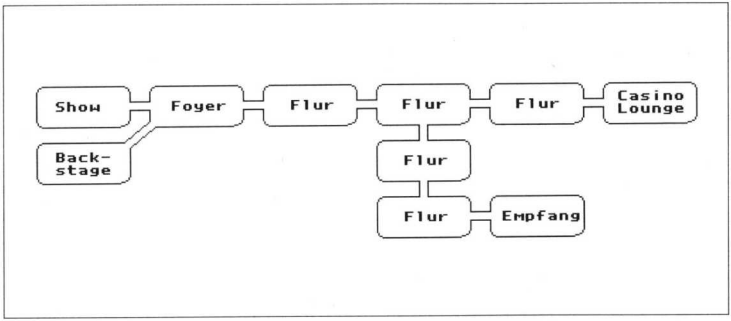


Abb. LEI.2: Das Kasino-Hotel

Fat City

Bevor Larry in Fat City auftaucht, sollte er zwei weitere Gegenstände eingesammelt haben. Den einen findet er beim Waschbecken an den Umkleidekabinen hinter dem Hotel. Den anderen Gegenstand zur Körperpflege hat Larry an einem Ort eines Frauenabenteuers zurückgelassen. So gewappnet, betritt Larry in Fat City zunächst das Aerobic Studio, in dem er Bambi trifft. Ohne Anmacherfolge geht Larry erst einmal in die Umkleideräume. Da er auf Suzis Karte hier ist, muß er auch ihren Schrank benutzen.

Als er diesen gefunden hat, steht der Held vor einem neuen Problem: Der Schrank läßt sich nur mit einer Zahlenkombination öffnen. Zum Glück findet Larry die richtigen Angaben bei der Untersuchung seiner Utensilien. Allerdings kann er so verschlüsselt nichts mit ihnen anfangen. Aber wozu hat Larry denn seine "Nontoonyt Tonite"? Dort findet er die Zahlen anstelle der Seitenangaben. Nachdem der Schrank endlich geöffnet ist, kann sich der Held umziehen und anschließend an den Martergeräten auslassen. Jeweils vierzehn Wiederholungen einer Übung reichen aus, daß Larry seine "Rettungsringe" verliert und eine für sein Alter passable Figur bekommt.

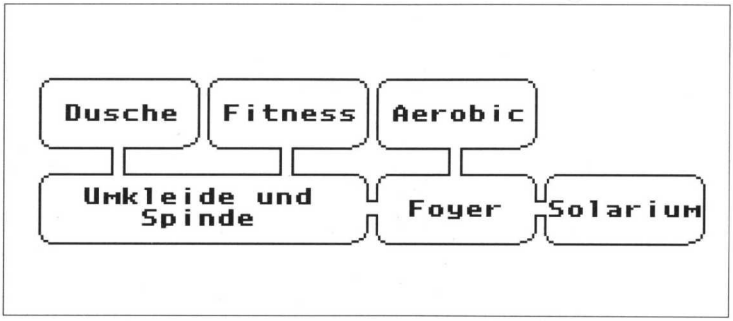


Abb. LEI.3: Schweißtreibend – Fat City

Nach dem anschließenden Duschen bitte das Deo nicht vergessen! Als neuer Mann kehrt Larry bei Bambi im Aerobic Studio ein. Endlich traut er sich auch, sie zu fragen, wozu hier der gesamte Videokram herumstehe: Bambi will einen Aerobic-Film drehen. Er soll sich aber von den herkömmlichen unterscheiden. Hat Larry vielleicht einen Rat? Na klar! Was aus dem Projekt mit dem porno-erfahrenen Larry wird, kann man sich wohl vorstellen. Also: Gute Unterhaltung!

Wieder bei Patti

Nach den Übungen mit Bambi kehrt Larry wieder zu seiner Traumfrau Patti zurück. Diesmal sind seine Bemühungen für eine Verabredung nicht umsonst gewesen, denn Patti sagt zu. Doch sollte ein Gentleman zum ersten Treffen ein Geschenk mitbringen.

Larry hatte doch irgendwo Blumen in einer Höhle gesehen? Als er die Blumen gepflückt hat, bindet Larry sie nach Eingeborenenart zu einer Blumenkette. Bevor diese verwelkt, schenkt er sie Patti. Jetzt kann doch eigentlich nichts mehr schiefgehen.

Doch wie Patti nun einmal ist, wünscht sie zuvor noch etwas zu trinken. Etwas bedröppelt geht der Held zum Strand und legt sich zum Sonnen auf sein Handtuch. Da fällt es ihm wieder ein: Bei dem Eintrittspreis zu dieser langweiligen Vorstellung war doch ein Gedeck eingeschlossen.

Steht die Flasche Wein wohl noch am alten Platz? Larry hat Glück und kann nun den Abend mit Patti stimmungsvoll begehen. In ihrem Penthouse angekommen, stellt Larry die Flasche zu den Gläsern auf das Tablett und seine Träume scheinen sich zu erfüllen.

Gestört wird diese Liebe jedoch dadurch, daß Patti auf einmal leise "Arnold" flüstert. Larry ist doch arg enttäuscht und verschwindet an einen Ort, an dem es keine Frauen gibt.

Die Suche

Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Patti, die ihren geliebten Larry zurück haben möchte. Zuerst einmal zieht sich Patti abenteuergerecht um. Hat Patti auch nichts vergessen? Sie sollte sich noch einmal genau umsehen und dann mit dem Aufzug in den ersten Stock fahren. Dort sammelt sie alles Mögliche ein. Ein Blick in die "Nontoonyt Tonite" hilft ihr bei der Zusammenstellung ihrer Ausrüstung. Auf der weiteren Suche nach Larry sammelt Patti zunächst einige Informationen über Larry.

Der Hinweis von Dale ist zwar sehr lieb gemeint, aber doch leider sehr schwer verständlich. Ein erneutes Studium der "Nontoonyt Tonite" kann Patti eventuell helfen. Aber nun beginnt ihre Suche im Dschungel, denn dort ist Larry schließlich verschwunden.

Im Dschungel

Über das Durchkämpfen des Dschungels gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Mit ihren Vorräten ist Patti gut gewappnet, und wenn sie dann auch noch über "Nectarines" singt, kann sie sich nicht mehr verirren. Wie Patti den Bambusurwald am schnellsten durchdringt, kann sie der folgenden Skizze entnehmen.

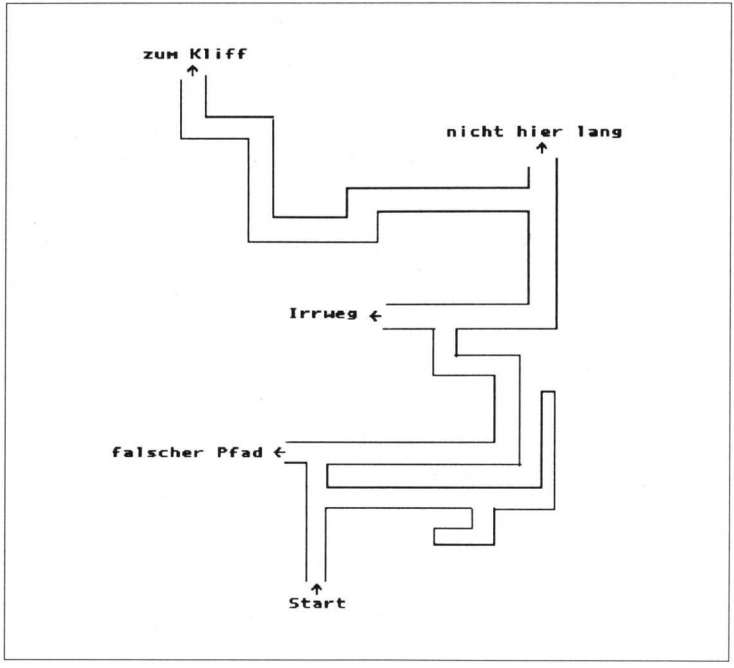


Abb. LEI.4: Irrgarten Nontoonyt Bambus Urwald. Jeder Pfeil entspricht einem Richtungsbefehl!

Das Kliff

Nachdem Patti ihre Durchquerung des Urwaldes gut überstanden hat, steht sie vor einem neuen Problem. Sie muß das Kliff hinabklettern. Eine Strumpfhose ist dabei sehr hilfreich.

Die Schlucht

Das eine Hindernis gerade überwunden, muß Patti jetzt auch noch die Schlucht überqueren. Zunächst stellt sie dank des Hinweises aus der "Nontoonyt Tonite" ein Seil her. Bevor sie aber aufbricht, pflückt sie noch eine Kokosnuß. Anschließend wirft Patti ihr Seil über die Schlucht und befestigt es an einem Baum. Da aber ihr Kleid für die bevorstehende Klettertour zu lang ist, ribbelt sie es – so weit wie nötig – auf.

Die letzte Etappe

Das erste Lebewesen, das Patti jetzt begegnet, ist ein großes Urwaldschwein. Da sie sich noch gut an ihre Kindheit erinnert, in der sie Fensterscheiben per Gummi und Stein eingeschossen hat, zieht sie ihren BH aus, legt die Kokosnuß hinein und feuert das Geschoß auf das Schwein. Nun ist der nur noch kurze Weg zum Glück wieder frei. Nachdem Patti einen zuvor gefundenen Klotz ins Wasser geworfen hat, kann sie auf diesem sitzend den Fluß abwärts treiben. Hierbei empfiehlt es sich, öfters einmal zwischenzuspeichern.

Endlich ans Ufer gelangt, wird Patti auch schon gefangengenommen und eingesperrt. Zum Glück hatte sie von ihrem Arbeitsplatz einen "Magic Marker" mitgenommen, den sie nun benutzt. Siehe da: eine Geheimtür! Die aufregende Flucht zusammen mit Larry endet in einem Studio. Hier muß Patti noch ein letztes Mal eingreifen und den Stecker einer Maschine herausziehen.

Komplettlösung

Während des gesamten Spieles muß Larry Laffer und später Patti per Maus der Weg gewiesen werden. Der Spieler kann den entsprechenden Weg dem Spielplan für Larry III entnehmen. Hier jetzt aber die Lösung:

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Aussichtspunkt	use bioculars read plaque

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Kalalaus Haus	Schnittszene/Film
Dschungel 2	Schnittszene/Film
Firma	Schnittszene/Film
Dschungel 1	take wood
Kalalaus Haus	open mailbox look into mailbox take envelope
Strand	look at girl talk to girl talk to girl talk to girl give her credit card
Fernsehraum	turn on TV sit on bench take paper read paper stand up
Brunnen	look at stairs sharpen knife on stairs carve wood
Vor Chip'n'Dales	cut grass with knife make skirt
Umkleidekabine Strand	wear skirt

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Show-Lobby	show ticket give 20 Dollars
Foyer	(auf Cherry warten) look at girl talk to girl offer land stop looking
Kanzlei	ask for deed
Büro	sit down ask for deed
Comedy hut	sit down get up
Kanzlei	ask for deed
Foyer	knock on door dance
Auf dem Weg zur Kanzlei	look mirror
Kanzlei	talk Roger yes (auf Frage nach den 500 Dollar) talk Roger
Showroom-Bühne	wear suit
Casino Lounge	sit look Patti

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Casino Lounge	talk Patti make a date leave Patti
Kanzlei	ask for divorce decree look at decree show keycard to Roger
Casino Lounge	sit look Patti talk Patti make a date show decree make date leave Patti
Umkleidekabine	turn water on take soap
Strand	take towel
Aerobic Studio (Fat City)	Open door with keycard look at girl talk to girl leave girl
Vorraum	open door
Umkleideraum	find locker turn keycard open door wear sweats close locker

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Kraftraum	use leg curl get up use bench press get up use pullup get up use bar pull get up
Umkleideraum	open locker wear towel close locker
Dusche	turn water on use soap turn water off
Umkleideraum	open locker use towel use deodorant wear suit close locker look girl talk girl talk girl talk girl help girl with video
Piano Bar	sit look at girl talk girl make date stop looking
Höhle	pick orchids

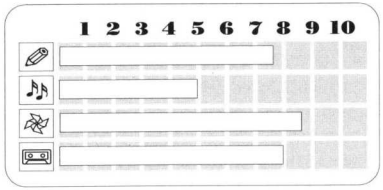
Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Hotel Floor	make lei
Piano Bar	sit down look at girl give her lei make a date get up
Strand	spread towel
Chip'n'Dales	take bottle
Hotelhalle	push button
Aufzug	look button 9
Penthouse (als Patti)	drop wine wear bra wear panties wear pantyhose wear gown take bottle
Aufzug	press 1
Piano Bar	take glass take marker
Umkleidekabine	fill bottle drink water
Vor Chip'n'Dales	talk to man give tips

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Chip'n'Dales	sit down talk to Dale look at Dale talk to Dale stop looking get up
Im Dschungel	drink water
Weg durch den Dschungel	N,N,O,O,N,W,N,O,N,N,N,W W,S,W,W,N,N,W,N
Fluß	drink water
Cliff	remove pantyhose tie pantyhose to rock
Felsabsatz	take pot make rope climb palm tree look look up look nuts pick coconuts climb down throw rope over canyon tie rope to tree rip dress climb rope
Dschungel	remove bra put coconuts into bra throw bra at pig

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Fluß	move log into water sit on log
Kannibalenkäfig	use magic marker
Studio	unplug wire

Loom

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Lucasfilm Games



Handlung

Man schreibt das Zeitalter der großen Gilden. Die Handwerker des Landes haben sich zu Gilden zusammengeschlossen, um ihre Interessen zu vertreten und ihre Geheimnisse zu beschützen. Jede Gilde strebte nach absoluter Kontrolle über ihr Wissen, nach immer größerer Macht und Ruhm. Anderer Art war die Gilde der Weber. Ihre Zahl war klein, und Politik interessierte sie nicht. Sie wollten ohne Einmischung ihrer Arbeit nachgehen und zogen sich zurück. Ihre Regeln verboten die Heirat mit Fremden. Außenstehende mißtrauten der verschlossenen Gemeinschaft der Weber. Dennoch hatte diese Sitte auch Vorteile. Die natürlichen Talente der Weber wurden vererbt und verfeinert. Bald schufen die Weber Stoffe und Gewebe von außerordentlicher Schönheit, über welche die ganze Welt staunte.

Später entdeckten die Weber die Symbole der reinen Wahrheit in ihren Webstühlen und fanden Wege, Muster der Beeinflussung in ihre Tücher einzuweben. Ihre Stoffe wurden berühmt dafür, nicht nur schön zu sein: Einige halfen Kranken zur Genesung, andere brachten Glück. Im Laufe der Zeit ließen die Weber die Grenzen des reinen Tuchs hinter sich und webten mit Licht und Musik. So spannen sie neue Muster direkt in das Gewebe von Zeit und Raum. Die anderen Gilden sahen dies mit Mißtrauen und Angst. Sie bezeichneten diese Arbeit als Hexenwerk und verfolgten die Weber. Um ihr Erbe zu

schützen, zogen sich die Weber auf die abgelegene Insel Loom zurück. Sie lebten in Abgeschiedenheit und arbeiteten daran, ihre Künste zu verfeinern. Kriege und Seuchen folgten, große Gilden stürzten in den Ruin, andere stiegen auf. Die Gilde der Weber geriet langsam in Vergessenheit.

Mit der Zeit verblaßte jedoch auch das Wissen der Weber. Die alten Regeln brachten einen Fluch über die Gilde. Kinder wurden tot geboren. Die Überlebenden waren auf schreckliche Weise verstümmelt. Das Gewebe der heiligen Teppiche, in denen das Schicksal des Universums erkennbar war, löste sich langsam auf. Der Rat der Ältesten sah dies mit Sorge, wagte es aber nicht, die Macht des heiligen Webstuhls zu benutzen, um wieder Ordnung in das Gewebe zu bringen.

Eine Frau, Lady Cygna, Mutter eines totgeborenen Kindes, lehnte sich schließlich gegen die alten Regeln und den Rat der Ältesten auf. Sie veränderte das Gewebe und zeugte so ein Kind. Für diese Tat wurde sie verbannt und das Kind des Webstuhls unter Beobachtung aufgezogen. Die Ältesten fürchteten seine möglichen Kräfte.

An seinem 17ten Geburtstag sollte über sein weiteres Schicksal entschieden werden. An diesem Schicksalstag geschah jedoch etwas völlig Unerwartetes: Alle Mitglieder der Gilde, bis auf den Jungen, wurden in Schwäne verwandelt. Als Schwarm zogen sie davon und ließen den Jungen, Bobbin Threadbare, zurück. Ganz allein auf sich gestellt, machte er sich auf den Weg, das Rätsel zu lösen.

Den einzigen Gegenstand, den er mitnimmt, ist ein Wanderstock mit besonderen Eigenschaften. Berührt Bobbin ihn an bestimmten Stellen, ertönen Noten, die zusammengefügt einen Zauberspruch ergeben. Am Anfang des Spiels sind Bobbins Fähigkeiten noch beschränkt, so daß er zunächst nur Dinge öffnen kann. Im Laufe des Spiels lernt er jedoch neue Sprüche und Noten kennen, die ihm auf seinem Weg helfen.

Ausführung

Bobbin wird mit der Maus gesteuert. Man klickt einfach auf die Stelle, zu der man hin will, und Bobbin macht sich auf den Weg, wobei Hindernisse automatisch umlaufen werden. Die Hintergrundgrafiken sind sehr hübsch gezeichnet und teilweise auch animiert. Da sie jedoch vom PC importiert wurden, sind sie nicht sehr farbenfroh. Bei bestimmten Szenen stört der langsame Programmablauf. Werden mehrere Objekte bewegt dargestellt, verlangsamen sich die Bewegungen deutlich und der Spielfluß leidet darunter. Um dies zu umgehen, kann man mit <F7> einen Teil der Hintergrundanimationen abschalten.

Wie die Anleitung erwähnt, ist Loom "nicht wie andere Adventure-Spiele. Das Ziel von Loom ist, eine große Geschichte zu erzählen, die zum Nachdenken anregen soll." Dies äußert sich im Spiel dadurch, daß häufig Schnittszenen eingeblendet werden. Während dieser kleinen Filme kann sich der Spieler zurücklehnen und zuschauen.

Die Qualität dieser Filmchen und der darin vorkommenden Dialoge ist allerdings von allererster Güte, die Übersetzung ins Deutsche beispielhaft. Das Gleiche kann man vom Spielgeschehen sagen. Man hat wirklich das Gefühl, eine Geschichte erzählt zu bekommen, in der man selbst mitspielt.

Für einen erfahrenen Abenteurer ist es nicht besonders schwierig, "Loom" innerhalb von vier Stunden zu lösen. Dieses relativ einfache Adventure sei daher besonders allen Adventure-Anfängern ans Herz gelegt.

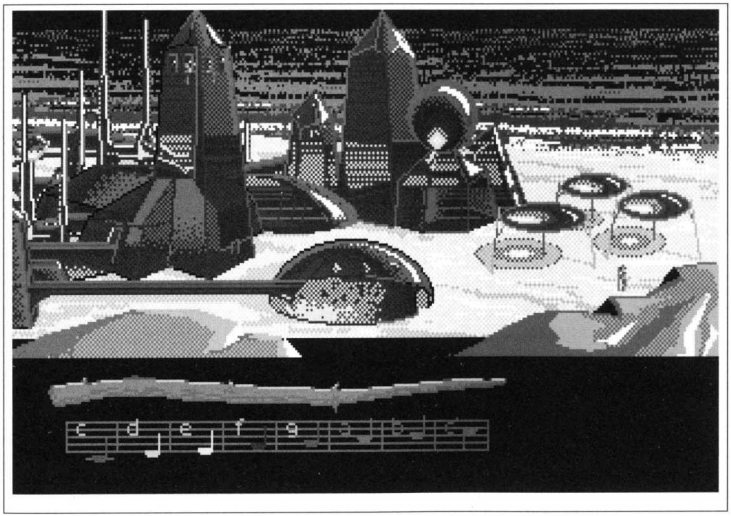


Abb. LOO.1: Einfach glänzend – Die Kristall-Stadt

Tips

- Ein Spruch kann die gegensätzliche Wirkung haben, wenn er rückwärts aufgesagt wird.
- Die Noten können schneller über die Tastatur eingegeben werden.
- Im Experten-Modus erscheint am Ende eine spezielle Animation als Belohnung.
- Mit <Esc> kann man eine Schnittszene abbrechen, falls man sie schon gesehen hat.
- Mit <F5> kann man abspeichern.

Komplettlösung

Auf der Insel Loom:

Zelt links im Dorf:	Zauberstab holen (Spruch zum Öffnen).
Friedhof:	Kaninchen im Gestrüpp aufscheuchen.
Baumlöcher:	Nachdem man das Kaninchen aufgescheucht hat, sitzen vier Eulen in den Löchern und pfeifen vier Noten für einen Spruch (Helligkeitsspruch).
Dunkler Raum:	Eulenspruch anwenden, dann ein bißchen mit dem Gold und dem Stroh herumspielen (Spruch, um Stroh in Gold zu verwandeln).
Zelt rechts im Dorf:	Wolle einfärben (Färbespruch, Spruch zum Leeren und Entleeren).
Auf der Klippe:	Himmel öffnen.
Am Steg:	Auf den Baum klettern.
Am Wirbelsturm:	Sturm entdrehen (Spruch zum Drehen und Entdrehen).

Auf dem Festland:

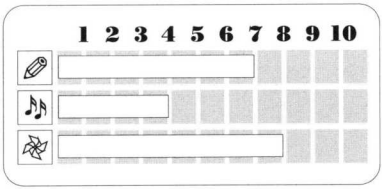
Im Wald:	Unsichtbarkeitsspruch lernen.
Crystalgaard:	Unsichtbarkeitsspruch auf die Arbeiter oben im Turm anwenden.
Turm:	Crystal betreten und unsichtbar an den Wärtern vorbei schleichen (Spruch zum Schärfen der Sense). Anderen Teleporter benutzen.
Kugel:	In die Zukunft schauen (Angstspruch). Die Kugel gibt drei Tips.
Im Wald:	Schäfer erschrecken.
Beim Schäfer:	Schafe untersuchen (Schlafspruch).
Im Dorf:	Hütte betreten und zum Fenster gehen (Heilungsspruch).
Auf der Weide:	Schafe einfärben.
Beim Drachen:	Gold in Stroh verwandeln und Drachen einschläfern.
Im Labyrinth:	Wasserbecken entleeren (Spiegelspruch) und in die Kugel schauen.
An der Steintreppe:	Treppe entdrehen.
Auf dem Friedhof:	Gestalt spiegeln und zur Schmiedefestung gehen.
In der Schmiede:	Warten, bis der Schmied aufhört zu hämmern. Dann Schwert stumpf zaubern.
In der Zwischendimension:	Tote in den Löchern heilen und Löcher dann schließen.
Am Webstuhl:	Hetchel wieder entzaubern. Die Töne vom letzten Spruch hallen im Webstuhl nach. Den Zerstörungsspruch auf den Webstuhl anwenden. Zuletzt den Transzendenzspruch anwenden, um mit den Schwänen wegzufliegen.



Abb. LOO.2: Der Ober-Bösewicht hat verloren

Police Quest II

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Sierra On-Line



Handlung

Er ist wieder da! Der brutalste Killer, den die Stadt jemals gesehen hat, ist ausgebrochen. Jessie Bains, auch "Todesengel" genannt, will sich an der Person rächen, die ihn ins Gefängnis gebracht hat – Detektiv Sonny Bonds. Mit Hilfe des Spielers muß Sonny dem Killer zuvorkommen, ihn aufspüren und endgültig dingfest machen. Begleitet wird Sonny von seinem Kollegen Keith Robinson, der jedoch etwas geistig zurückgeblieben ist und sich in brenzligen Situationen lieber verdrückt, anstatt Sonny mutig zur Seite zu stehen. Die lange und spannende Suche nach dem Schwerverbrecher startet im Gefängnis und führt über eine ganze Reihe von Schauplätzen, an denen der "Todesengel" seine blutigen Anschläge verrichtet hat.

Während der Jagd muß sich Sonny wie ein richtiger Polizeibeamter gewisser Strategien bedienen, um ans Ziel zu gelangen. Er muß Spuren sichern, Meldungen an das Hauptquartier abliefern, geübt im Umgang mit der Waffe sein, aber auch wissen, in welchen Situationen der Einsatz des Revolvers wirklich notwendig ist. Das Leben eines Detektives ist aufregend, so daß man sich auch schon mal unvermittelt inmitten einer Flugzeugentführung wiederfindet, obwohl man einfach nur ganz gemütlich irgendwo hinfliegen wollte. Es gilt, stets einen klaren Kopf zu behalten, selbst wenn die eigene Freundin später vom Killer höchstpersönlich entführt und als Geisel benutzt wird.

Ausführung

Police Quest aus der Quest-Serie des Hauses Sierra On-Line wartet wie gewohnt mit einer spannenden Story auf. Zu verdanken ist dieser Umstand wohl Jim Walls, einem ehemaligen echten Police Officer, der den Storyschreibern mit Rat und 15jähriger Erfahrung zur Seite stand. Die Grafiken sind dagegen wieder mal von den PCs konvertiert und daher nur durchschnittlich zu nennen. Der Motivation schadet dies jedoch nicht sonderlich. Das beigefügte Handbuch sowie sämtlicher Text ist leider in Englisch.

Lösungshinweise

In der Polizeiwache

Zuerst öffnet man das Handschuhfach und entnimmt die Karte. Bevor man das Auto verläßt, nimmt man natürlich den Autoschlüssel mit. Man schließt nun die Tür der Polizeiwache auf und geht in die Umkleidekabine. Der erste Spind in der linken Reihe gehört Sonny; die Schloßkombination steht auf der Rückseite der Karte aus dem Handschuhfach. Aus dem Spind nimmt man die Pistole, Munition und die Handschellen mit. Die Pistole muß nun erst einmal richtig eingestellt werden, damit man später auch trifft! Man begibt sich also nach rechts zu den Schießkabinen.

Bei dem Polizisten an dem Tresen holt man sich Ohrenschützer ab. Man steuert Sonny in eine leere Kabine und legt die Ohrenschützer an. Um die Einstellung der Pistole zu überprüfen, schießt man auf die Zielscheibe, schaut nach, wie man getroffen hat, und verstellt gegebenenfalls die Justierungsschrauben der Waffe mit den Cursortasten. Danach kann man die Zielscheibe auswechseln und den ganzen Vorgang wiederholen, bis der Revolver richtig eingestellt ist. Gezielt wird übrigens ebenfalls mit den Cursortasten. Man verläßt die Kabine dann wieder, gibt die Ohrenschützer zurück und läßt sich neue Munition geben.

Anschließend geht man in das Büro und holt sich beim Captain seinen Auftrag ab. Im Aktenschrank findet man Bains File und nimmt das Paßphoto mit. Dann setzt man sich an den Schreibtisch, öffnet die Schublade und entnimmt die Sachen, die man dort findet. Im Korb findet man eine Nachricht. Bevor man das Bürogebäude verläßt, wirft man noch einen Blick auf die Nachrichtenwand und holt sich die Autoschlüssel für das Dienstauto. Aus dem Schränkchen in der Halle nimmt man außerdem noch den Spurensicherungskoffer mit. Nachdem man den Koffer im Kofferraum des Dienstwagens verstaut hat, fährt man zum Gefängnis.

Im Gefängnis

Da im Gefängnis keine Schußwaffen zugelassen sind, muß man die eigene Waffe erst einmal im Schließfach verstauen. Man klingelt und wird eingelassen, nachdem man seine Identifikationskarte (ID) vorgezeigt hat. Vom Wärter läßt man sich Bains Akte holen und nimmt das aktuelle Paßphoto mit. Der Auftrag ist zunächst beendet, und man macht sich auf den Rückweg. Nicht vergessen, die Dienstwaffe wieder mitzunehmen! Auf dem Weg erhält man den Befehl, zum Einkaufszentrum zu fahren.

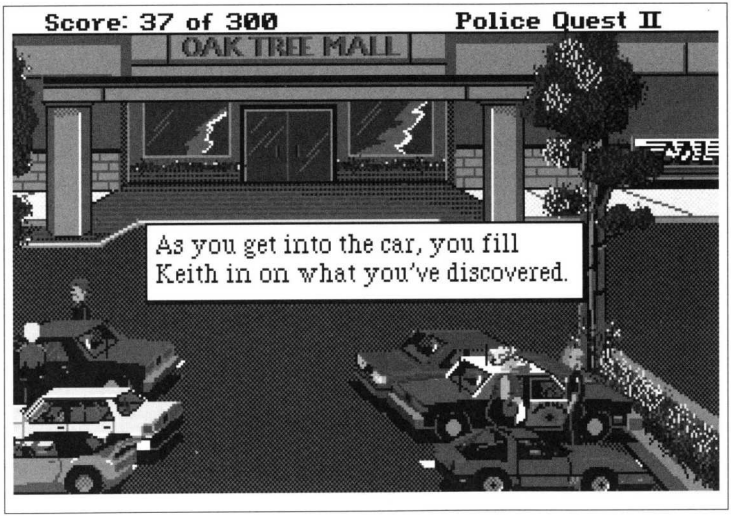


Abb. POL.1: Der erste Hinweis führt zum Supermarkt

Vor dem Einkaufszentrum

Man läßt Sonny den blauen Sportwagen untersuchen und nimmt als Beweisstücke den leeren Schulterholster und die Munition aus dem Handschuhfach mit.

Mittlerweile hat der Officer eine Frau angeschleppt, die behauptet, daß Bains ihren Wagen gestohlen hat. Dieser Vorfall sowie die Autonummer werden an das Hauptquartier weitergeleitet. Danach fährt man wieder zur Polizeiwache. Auf dem Weg erhält man neue Anweisungen und begibt sich zum Fluß.

Am Fluß

Keiths Wette nehmen wir natürlich an. Bevor man das Mädchen befragt, holt man den Koffer aus dem Kofferraum. Mit geladener Waffe im Anschlag geht man nun vorsichtig nach links, bis man auf den Killer Bains trifft, und eröffnet sofort das Feuer. Ist die Waffe richtig eingestellt, flüchtet der von Sonny verwundete Bains. Sonny bleibt vorerst nichts weiter übrig, als mit seinem Koffer Spuren zu sichern und den Vorfall dem Hauptquartier zu melden.

Nach einer Weile erscheint ein Taucher, der nach einiger Zeit die Leiche des Gefängniswärters, den Bains als Geisel mitgenommen hat, aus dem Fluß birgt. Auch dieser Vorfall wird gemeldet. Man wird dann von der Zentrale zum Flughafen geschickt.

Am Flughafen

Auf dem Parkplatz findet man Bains Fluchtauto und gibt Meldung an die Zentrale. Man betritt anschließend das Flughafengebäude. An der Straße sollte man die Ampel benutzen. Wenn das Blumenmädchen vorbeikommt, kauft man bei ihr ein paar Rosen für Sonny's Freundin.

Im Flughafengebäude geht man nach hinten links, weist sich bei beiden Autovermietern als Detektiv aus und zeigt ihnen Bains Paßphoto. Anschließend fährt man endgültig zur Polizeiwache. Vorsicht wieder an der Ampel!

Im Büro

Man betritt das Polizeigebäude wie gewohnt und liefert sämtliche Beweisstücke an der Annahmestelle ab. Dann geht man in das Büro und setzt sich an seinen Schreibtisch. Im Korb findet man eine Nachricht. Der Arbeitstag ist nun zu Ende, und man beschließt, Marie anzurufen. Man läßt sich bei der Auskunft ihre Nummer geben und ruft sie an. Ihre Einladung zum Abendessen wird selbstverständlich angenommen, und sogleich geht es auf den Weg zu Arnie's Restaurant.

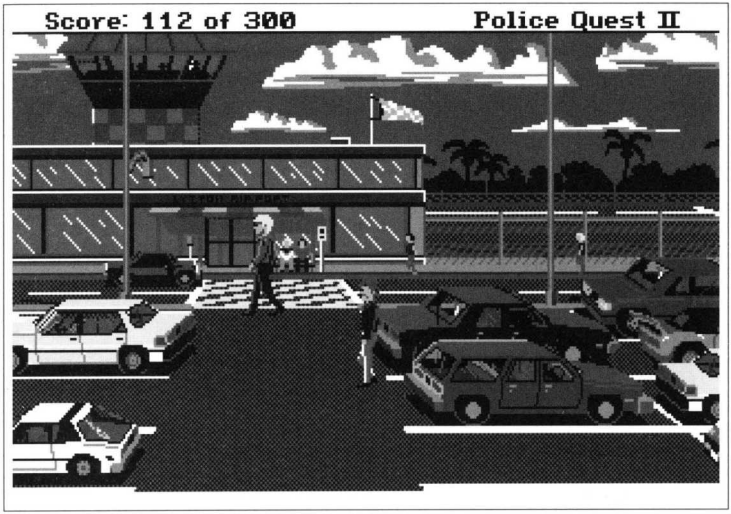


Abb. POL.2: Am Flughafen findet man das Fluchtauto

Im Restaurant

Sonny gesellt sich zu seiner Freundin und schenkt ihr die Rosen. Beim Ober bestellt man irgend etwas, Hummer wären nicht schlecht. Nun kann man seiner Freundin einen Kuß geben, und noch einen, und noch einen ... eins führt dann zum anderen. Nach einer anscheinend sehr aufregenden Nacht beginnt man seinen zweiten Tag wieder im Büro und erhält von seinem Boß einen neuen Auftrag.

West Rose

Wie gewohnt, sichert man erst einmal alle Spuren und untersucht dann den Mann im Kofferraum. Man findet einen Papierschnipsel, auf dem eine Adresse steht. Die Leiche wird dem Leichenbeschauer übergeben, und man begibt sich zu der besagten Adresse.

Inn

Nachdem man sich beim Pförtner ausgewiesen und ihm das Paßphoto gezeigt hat, erkennt er Bains und sagt, daß der Verbrecher ein Zimmer bei ihm bezogen hat. Diese Neuigkeit wird sofort an die Zentrale weitergegeben und Unterstützung angefordert. Von einem Polizisten erhält man einen Durchsuchungsbefehl und legt ihn dem Pförtner vor, der dann mit dem Zimmerschlüssel herausrückt. Vorsichtig öffnet man Bains Zimmertür und hält sich dabei weit rechts, um so einer Falle zu entgehen, die Bains für unerwünschte Besucher hinterlassen hat. Im Zimmer kann man eine neue Blutprobe nehmen und findet einen Brief im Nachtschränkchen. Hinten im Zimmer befindet sich eine Nische mit Waschbecken. Im Becken findet man eine Visitenkarte. Man erstattet Meldung und fährt nun zu Marie, wie man ihr am Vortag versprochen hat.

Bei Marie

An der Tür hängt ein kleiner Zettel, den man sich durchlesen kann. In der Verwüstung im Zimmer findet man neben der Lampe einen Aschenbecher und darin die Überreste einer Liste mit Bains Opfern. Man meldet den Vorfall und fährt zur Polizeiwache.

Im Büro

An der Annahmestelle liefert man zuerst die Beweisgegenstände aus dem Hotel ab. Im Büro zeigt man dem Chef die Liste mit den Namen und ruft die Polizei in Steelton an, um ihnen von Bains zu berichten. Das zweite Telefongespräch geht an Colby, die Person, die als nächster auf Bains Abschußliste steht. Die Telefonnummern erhält man von der Auskunft und den Visitenkarten, die man im Waschbecken gefunden hat. Anschließend schaut man noch im Korb nach Nachrichten. Bevor man sich dann selbst auf den Weg nach Steelton macht, muß man noch einmal die Dienstwaffe nach der bereits bekannten Prozedur einstellen. Mit dem Auto geht es dann zum Flughafen.

Am Flughafen

Am Flughafenschalter bemerkt man, daß man nicht genug Geld für zwei Tickets nach Steelton hat. Ein Telefongespräch mit der Zentrale regelt die Angelegenheit. Mit den Tickets geht man dann zum Flugzeug. Beim Sicherheitsbeamten weist man sich aus und klärt so den Besitz der Dienstwaffe.

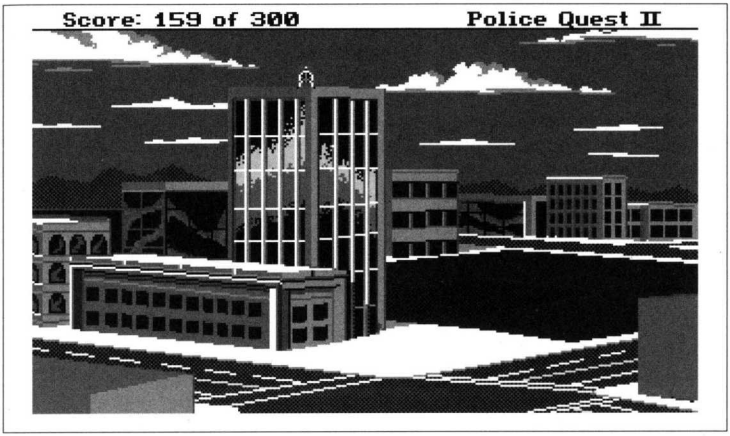


Abb. POL.3: In Steelton geht es mit dem Hubschrauber zur Polizei



Abb. POL.4: The (happy) End

Im Flugzeug

Man setzt sich neben Keith, schnallt sich an und bestellt sich einen Kaffee. Im Laufe des Fluges tauchen zwei Terroristen auf, die die Maschine in ihre Gewalt bringen. Nachdem die Stewardeß ohnmächtig geworden ist, schaltet man den ersten Terroristen mit einem gezielten Schuß aus und erledigt auf diese Weise auch gleich den nächsten, der zur Tür hereingestürmt kommt.

Hat man seine Waffe vorher wieder ordnungsgemäß eingestellt, dürfte diese Aktion kein Problem darstellen.

Nun muß man allerdings noch die Bombe entschärfen, die von den beiden Terroristen irgendwo versteckt worden ist. In der Jacke des ersten Hijackers findet Sonny eine Kabelschere, die er zum Entschärfen der Bombe benötigt. Die Bombe befindet sich im hinteren Teil der Maschine im Handtuchkasten. In der richtigen Reihenfolge zerschneidet man nun die Drähte und schaltet somit den Zündmechanismus aus.

In Steelton

Nach Ankunft der Maschine wird man in die örtliche Polizeiwache gebracht. Dort erhält man zwei Walkie-talkies und macht sich auf die Suche nach Bains in dem Park, in dem er zuletzt gesehen wurde. Im Park versucht ein Mann, Sonny auszurauben. Unser Held ist jedoch mit allen Wassern gewaschen, zieht seine Knarre und ruft Keith über das Walkie-talkie zu Hilfe.

Die Suche geht nach diesem kleinen Zwischenfall weiter und führt Sonny über einen Schacht in das Abwassersystem.

Das Abwassersystem

Ratten und giftige Gase machen Sonny zu schaffen, aber glücklicherweise entdeckt er in einem Schrank eine Gasmaske, die ihn vor dem Methangas schützt. Nach einigem Suchen findet er schließlich eine Tür, hinter der die entführte Marie sitzt. Nachdem Sonny sie beruhigt und ihre Fesseln gelöst hat, hört er Schritte: Der Killer Bains naht! Hinter einer Säule versteckt er sich und zieht seine Waffe. Sobald Bains in Reichweite kommt, ist es ein Leichtes, ihn mit ein paar gezielten Schüssen auszuschalten und alles mit einem Happy-End zu beenden!

Komplettlösung

Die aufgelisteten Befehle wurden soweit wie möglich mit den Funktionstasten abgekürzt. Das Abfeuern der Waffe erfolgt so zum Beispiel mit <F10>, das Verlassen beziehungsweise Betreten eines Autos mit <F4>.

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Auto	take key open compartment take card <F4>
Tür der Polizeistation	unlock door
Umkleideraum	examine card turn card open locker 36,4,12 take gun take cuffs take ammo
Vor den Schießkabinen	get protectors
Schießkabine	put on protectors <F6> <F8> <F10> <F8> view target adjust gun replace target press back button (Wiederholen Sie diese Befehlsfolge, bis die Waffe eingestellt ist)

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Vor den Schießkabinen	give protectors to ken ask for ammo
Sonny's Schreibtisch	sit down look desk examine basket unlock drawer examine drawer take wallet take letter close drawer stand up
Aktenschrank	take bains file take photo close file
Nachrichtenbrett	look board take key
Halle (hinten rechts)	open bin take kit
Polizeiparkplatz	open trunk put kit into trunk close trunk unlock car <F4> drive to jail
Schrank an der Wand	open locker put gun into locker close locker

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Klingel	press button show id
Im Gefängnis	ask for bains file take photo
Vor dem Gefängnis	open locker take gun
Polizeiwagen	<F4> drive to office drive to mall
Blauer Sportwagen	open door open compartment examine compartment take ammo take holster close compartment close door ask woman about car
Dienstwagen	<F4> call dispatch drive to ofiice drive to cotton cove
Am Fluß	open trunk take kit close trunk
Jogger	ask girl about man (ein Bild nach links gehen)

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Jogger	<F6> <F8> (nach links gehen, bis Bains erscheint) <F10> (ein Bild nach links gehen)
Blutspur (links oben)	use camera use plaster use vial
Dienstwagen	<F4> call dispatch (ein Bild nach links gehen und umherlaufen, bis Taucher erscheint) (umherlaufen, bis Leiche gefunden wird)
Dienstwagen	<F4> call dispatch drive to office drive to airport
Schwarzer Wagen	look at black car
Dienstwagen	<F4> call dispatch
Ampel	press button buy flower rose
Flughafengebäude	(hinten nach links gehen)
Autovermietung	show id show photo

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Autovermietung	show id show photo
Ampel	press button
Dienstwagen	<F4> drive to office
Tür	unlock door
Annahmestelle	give vial to officer give bullets to officer give holster to officer give cast to officer
Sonny's Schreibtisch	sit down take phone 0 555-4169 say hi ok stand up
Sonny's Privatauto	<F4> drive to arnie
Arnie's Restaurant	sit down ok order lobster give flowers to marie kiss marie (viermal)
Polizeiparkplatz	take key

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Tür	unlock door
Nachrichtenbrett	take key
Dienstwagen	<F4> drive to 160 west rose
West Rose	open trunk take kit
Leiche im Kofferraum	use vial use camera exaine trunk search man take corner of envelope ask coroner to remove body
Dienstwagen	put kit into trunk close trunk <F4> examine corner of envelope drive to 753 third street
Pförtner	show id show photo
Dienstwagen	<F4> call dispatch call backup
Polizeibeamter	get warrant

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Pförtner	show warrant ask for key take key
Dienstwagen	open trunk take kit (warten, bis das Einsatzkommando auftaucht)
Zimmertür 108	unlock door
Zimmer 108	take blood
Waschnische	examine sink take card look card
Dienstwagen	<F4> call dispatch drive to marie
Marie's Haus	take note read note open door look floor
Bei der Lampe	examine ashtray take paper look paper
Dienstwagen	<F4> call dispatch drive to office

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Tür	unlock door
Annahmestelle	give vial to officer give corner give envelope give business card
Büro der Mordkommission	show hit list to captain
Sonny's Schreibtsich	sit down take phone 0 steelton police 407-555-2677 say hi tell about bains 407-555-3323 say hi tell about bains stand up
Schießbahn	(Waffe wie gewohnt einstellen)
Dienstwagen	<F4> drive to airport
Ampel	press button
Flughafengebäude	buy tickets buy tickets (nach hinten links gehen) (Rolltreppe benutzen)

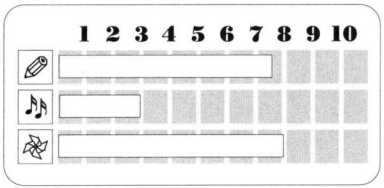
Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Sicherheitsbeamter	show id
Flugzeug	sit put on seat belt coffee (warten, bis Stewardeß ohnmächtig ist) remove seat belt stand <F8> <F10> <F10> examine man search jacket
Toilette	examine dispenser open dispenser cut yellow cut purple cut blue connect yellow cut white cut yellow
Steelton	take radio
Im Park	(ein Bild nach vorne gehen, ein Bild nach links) <F8> use radio talk man read rights (zwei Bilder nach rechts gehen) look ground open manhole climb down

Ort des Geschehens	*Auszuführender Befehl*
Abwässersystem	(zwei Bilder nach rechts, zwei nach unten, eins nach links) open cabinet take mask put on mask (zwei Bilder nach unten, zwei nach rechts) open door calm marie untie marie (links hinter der Säule verstecken) <F8> <F10>,<F10>,<F10>

Their Finest Hour

The Battle of Britain

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Lucasfilm Games



Handlung

In dieser Simulation der Luftschlacht um Großbritannien während des zweiten Weltkrieges stehen dem Spieler zwölf verschiedene Kampfflugzeuge zur Auswahl. Ob man nun für die Royal Air Force (RAF) oder die Luftwaffe fliegen möchte, ist dem Simulator-Piloten überlassen. Verschiedene Aufträge sind zu erfüllen: gegnerische Jagdflugzeuge abfangen oder Bomber vom Himmel schießen, strategische Bodenziele bombardieren oder Schiffe versenken. Nach jeder korrekt erfüllten Mission, die man auch selbst erstellen kann, darf man auf eine Beförderung hoffen.

Ausführung

Die schnelle, für Simulationen gute Grafik und die entsprechende Geräuschkulisse machen das Spiel recht interessant. In der rund 200 Seiten starken Anleitung erfährt der

Spieler so einiges über den geschichtlichen Hintergrund, die Kommandanten, die Piloten und die Helden. Landkarten und eine Menge Abbildungen machen Anleitung und Simulator übersichtlicher.

Die Steuerung

Wie üblich, wird auch hier das Flugzeug am besten über Joystick oder Maus gesteuert. In der Simulation sind die Flugzeuge in drei Kategorien eingeteilt: Ein- und Zwei-Mann-Kampfflugzeuge, Sturzbomber und die Bomber mit vier bis sechs Mann Besatzung. Alle Maschinen eines Typs haben dieselbe Tastaturbelegung.

Typ I	*Typ II*	*Typ III*
Spitfire MK I	Bf 110C-4	He 111
Spitfire MK II	Bf 110C-4/B	Do 17z-2
Hurricane MK I	Ju 87B-1 Stuka	Ju 88A-1
Bf 109E-3	Ju 87B-2 Stuka	
Bf 109E-4/B		

Tab. FIN.1: Die drei verschiedenen Flugzeugtypen

Folgende Tastenbelegungen sind für alle drei Typen gleich:

< 8 > Sicht nach vorn

< 6 > Sicht nach rechts

< 4 > Sicht nach links

< 3 > Sicht nach unten

< 9 > Rundumblick

< + > Drosselklappe öffnen

< – >	Drosselklappe schließen
< L >	Landegang ein- und auskuppeln
< F >	Landeklappen öffnen und schließen
< C >	Kamera ein- und ausschalten
< R >	Gefechtsfilm ansehen
< M >	Karten-/Funkmenü
< J >	Schleudersitz und Fallschirmabsprung
< Q >	Mission beenden

Zusätzliche Funktionen der verschiedenen Typen:

Typ I	< 2 > Sicht nach hinten
Typ II	< 2 > Position des Schützen
Typ II / III	< D > Sturzflugbremse an und aus
	< P > Position des Piloten
	< G > Position des/der Schützen
	< A > Autopilot bzw. automatisches Feuern
	< S > Schalter: Bomben einzeln oder auf einmal abwerfen
Typ III	< B > Position für Bombenabwurf
	< 7 > Zwischen Pilot und Schützen hin- und herschalten

Allgemeine Tips

- Bevor man mit einer neuen Maschine eine Mission erfüllen will, sollte man zunächst einige Trainingsrunden fliegen, um sich mit den Tastaturbelegungen, den Instrumenten und den Eigenschaften des Fliegers bekannt zu machen.
- Wenn man schnell befördert werden möchte, sollte man sich auf ein Flugzeug konzentrieren und immer mit der gleichen Mannschaft fliegen.

– Um eine Mission kennenzulernen, sollte man "Ammo", "Damage" und "Fuel" auf "unlimited" stellen. So kann man sich voll auf das Erfüllen der Mission konzentrieren.

Gegnerischen Jägern ausweichen

Auf die Dauer wird jeder seine eigene Taktik zum Ausweichen und Abschütteln von gegnerischen Jägern bzw. deren Schüssen entwickeln. Die folgenden drei Tricks haben sich bewährt:

– Um den Schüssen seines Verfolgers auszuweichen, sollte man das Flugzeug nach oben ziehen und dabei schnell mit seinen Flügeln wackeln.

– Einen Verfolger bekommt man einfachsten in sein Fadenkreuz, indem man schnell einen Looping fliegt. Dann noch kurz auf den Feuerknopf gedrückt und weg ist er.

– Eine weitere Methode, sich eines gegnerischen Verfolgers zu entledigen, ist die, daß man die Maschine steil hochzieht, bis die Sonne kurz über dem Fadenkreuz erscheint. In dieser Richtung fliegt man weiter und schaut dabei in den Rückspiegel. Erkennt man nun den Feind im Spiegel, wartet man noch kurz, bis er fast aus dem Spiegel herausgeflogen ist und taucht dann schnell wieder nach unten.

  Voila! Der feindliche Jäger befindet sich nun in Abschußposition.

Die Spitfire-Missionen

Da Tips zu den Missionen aller Flugzeuge den Umfang dieses Buches sprengen würden, möchten wir uns auf die Verteidigungsmissionen per Spitfire beschränken. Doch für alle Verteidigungsmissionen gilt:

Zuerst Bomber angreifen und erst dann die Jäger abschießen. Bei Bombenangriffen sollte man sich direkt beim Ziel wirklich nur auf dieses konzentrieren. Die Verteidigung kann man in dieser Situation allein der Automatik überlassen.

Mission	*Gegner*						*Unterstützung*
	He-111	JU-88	Do-17	Stuka	Me-109	Me-110	Spitfire
1	3				6		2
2					13		1
3				3	8		0
4	1	4			3		1
5		5				2-4	1
6				12	4		1
7			2			4	3
8					8	6	1

Tab. FIN.2: Übersicht über die Flieger in den verschiedenen Spitfire-Missionen

Mission 1: Eine Fabrik muß vor einen gegnerischem Bombenangriff beschützt werden. Zunächst sollte einer der He-111-Bomber zerstört werden. Anschließend kann man sich den ersten beiden Jägern widmen. Sind diese ausgeschaltet, gilt es, die beiden anderen Bomber am Abwurf ihrer Ladung zu hindern. Zuletzt müssen nur noch die verbleibenden vier Me-109 abgeschossen werden. Auch das dürfte mit der Unterstützung von zwei weiteren Spitfiren keine Probleme bereiten.

Mission 2: Mit Unterstützung einer weiteren Spitfire muß eine deutsche Jägerstaffel erledigt werden. In der orange gekennzeichneten Maschine befindet sich Werner Molders, ein Flieger-As. Bei dieser Mission empfiehlt es sich, vor allem mit Frontalangriffen zu arbeiten.

Mission 3: Zur Verteidigung der beiden Schiffe ist es notwendig, zunächst die drei Stukas vom Himmel zu holen. Mit der dann verbleibenden Munition sind noch die acht Me-109 abzuschießen.

Mission 4: In dieser recht schwierigen Mission muß ein Flughafen vor einem feindlichen Angriff geschützt werden. Nach dem Start sollte

zunächst die He-111 kampfunfähig gemacht werden. Anschließend muß die ganze Aufmerksamkeit der ersten Ju-88 gelten. In der Zeit, bis die weiteren Jus eintreffen, kann man sich von den drei Me-109 befreien. Bei dieser Mission ist die Munition recht knapp. Man sollte auch hier beherzigen, daß man zunächst die Bomber und erst anschließend die Jäger vernichten muß.

Mission 5: Zunächst einmal den Angriff der beiden Ju-88 auf die Schiffe vereiteln. Erst anschließend den Dreierverband der anderen Bomber vernichten. Die sehr knappe Munition vor allem für die fünf gut gepanzerten Jus verwenden.

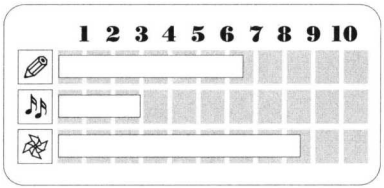
Mission 6: In der Zeit, in der sich die andere Spitfire um die Me-109 kümmert, muß man unbedingt die Stukas abschießen. Nachdem das getan ist, muß man sich beeilen und die herannahenden Stukas von einer Bombardierung abhalten. Man sollte immer darauf achten, wie nahe die Stukas ihren beiden Zielen sind.

Mission 7: Nachdem man zusammen mit drei weiteren Spitfire vom Heimatflughafen abgehoben ist, wollen auch schon zwei Do-17 ihre Bomben über ihm abladen. Diesmal muß man zunächst mindestens eine Me-110 abschießen und dann – mal wieder unter Zeitdruck – sich den Bombern widmen.

Mission 8: In der letzten vorgegebenen Spitfire-Mission muß man einen gegnerischen Angriff auf eine Radarstation verhindern. Zuerst sind zwei Me-109 vom Himmel zu holen und anschließend die Dreiergruppe der Me-110 von ihrem Vorhaben abzubringen. Hat man das erst einmal geschafft, sollte man die weiteren Bomber ins Fadenkreuz nehmen und abschießen.

Kick Off

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Anco



Handlung

Bei Kick Off handelt es sich wohl um die erste, wirklich gelungene Simulation eines Fußballspiels.

Ausführung

Von dem recht großen Spielfeld wird jeweils ein Ausschnitt auf dem Monitor aus der Vogelperspektive dargestellt und blitzschnell in alle Richtungen gescrollt. Einen Überblick über den ganzen Platz erhält man durch eine Übersichtskarte, die auch die jeweilige Position der 22 Spieler und des Balls zeigt. Durch die Möglichkeit, jedem Fußballteam verschiedene Stärken zuzuordnen, erhält man die Fähigkeiten eines echten Trainers.

In einem Liga-Modus kann man unter verschiedenen Nationalmannschaften mit voreingestellten Stärken und Schwächen wählen. Wie in einem echten Fußballspiel, gibt es bei Kick Off die Möglichkeit zu foulen. Hierfür verteilt der Schiedsrichter hin und wieder eine gelbe Karte oder weist den entsprechenden Spieler vom Platz.

Das Spiel wird durch verschiedene Eckballvarianten und Aufstellungsformationen noch interessanter. Die eine oder andere Fehlentscheidung des Schiedsrichters vollendet die Wirklichkeitsnähe.

Tips zum Spiel

Die Spieldauer

Für Anfänger und die Halbzeit einer Fußballübertragung ist eine Spieldauer von zehn Minuten zu empfehlen. In der Regel kommt in dieser Zeit ein realistischer Torstand zustande. Mit dieser Spieldauer lassen sich auch die 14 Spiele einer Ligameisterschaft "schnell" vollziehen.

Ein Spiel gegen eine andere Person macht bei 20 Minuten Spieldauer am meisten Spaß. Nach kurzer Zeit können sich beide Spieler auf den Gegner einstellen und eigene Taktiken entwickeln. 20 Minuten sind für ein Ligaspiel einfach ideal.

Die Spieldauer von 40 Minuten ist für Spiele gegen den Computer bestens geeignet. Interessant wird diese Spieldauer bei sehr unterschiedlicher Stärkeneinstellung und einem strengen Schiedsrichter.

Jede Spieldauer von über 40 Minuten halte ich für unsinnig. Bei solchen Spielen fallen wahnsinnig viele Tore. Und wenn man einen strengen Schiedsrichter hat, kann es passieren, daß zum Ende des Matches kein Spieler mehr auf dem Feld ist. Eine derart lange Spielzeit sollte auf keinen Fall für ein Ligaspiel benutzt werden.

Die Formationen

Beim Spielen gegen eine andere Person ist die richtige Formation lebenswichtig. Im Spiel gegen den Computer ist sie von geringerer Bedeutung, es sei denn, die Spieler ziehen sich nicht schnell genug zurück, decken das Mittelfeld nicht ab oder vernachlässigen den Angriff. Das ist aber nur sehr selten der Fall. Die vier taktischen Grundeinstellungen sollen im folgenden erläutert werden.

Die 4-2-4-Formation ist für den Angriff am besten geeignet und führt bei richtigem Spiel meist zum Sieg. Das Team vollzieht hierbei eine 2-2-2-4-Aufstellung, wobei die

beiden Verteidiger zusätzlich im Mittelfeld agieren. Bei Angriffen auf das Tor stellt sich das Team zu einer 3-1-2-4-Formation um, wodurch der Rückraum gut gedeckt ist und ein starker Sturm formiert wird. Wenn man sich jetzt verteidigen muß, ist es sehr leicht, den Ball von der Verteidigung aus an die beiden Spieler in der Nähe der Mittellinie zu schießen.

Der Sieg ist so gut wie sicher, wenn man den Ball mit einer guten Technik nach vorn führt.

Die klassische 4-3-3-Formation behält während des Spiels ihre Form bei. Zugunsten eines starken Mittelfeldes gibt man hierbei einen Teil seiner Sturmkraft ab. Denn grundsätzlich erhält man einen Einzelkämpfer als Mittelstürmer. Falls die Nummer 9 sehr schnell ist, hat dies sicherlich Vorteile. Aber man kann leider nur sehr schwierig Täuschungsmanöver durchführen. Und eine gute Abwehr kann den Angriff eines einzelnen Spielers leicht aufhalten.

Die 4-4-2-Formation wird von modernen Trainern bevorzugt. Denn neben einer vorzüglichen Deffensivkapazität bietet sie den Vorteil von schnellen und guten Mittelstürmern. Weiterhin ist es für einen Gegner sehr schwierig, die Masse der vorderen Spieler zu umgehen oder auszuspielen. Vor allem nach einem Tor ist durch die beiden Vierer-Reihen gewährleistet, daß ein schneller gegnerischer Vorstoß abgewehrt wird.

Die 5-3-2-Formation ist die sicherste, weist aber dennoch enorme Angriffskräfte auf. Nach einem gestoppten gegnerischen Angriff kann ein schneller, meist erfolgreicher Gegenangriff vorgenommen werden, wobei dann die Verteidiger größtenteils das Mittelfeld übernehmen.

Die Schiedsrichter

Insgesamt gibt es bei Kick Off 16 verschiedene Schiedsrichter. Kennt man ihr Temperament, kann dies über Sieg oder Niederlage entscheiden. Zum Beispiel kann man ohne Probleme foulen, wenn C. Winchester Schiedsrichter ist. Bei Schiedsrichter E. Boylan hingegen wird ein Foul sofort hart bestraft.

Wie in einem echten Fußballspiel hängt es von dem Schiedsrichter ab, welche Strafen wann vergeben werden. Genaueres kann man aber der Schiritabelle entnehmen.

Name	*gepfiffene Fouls*	*Karten für Fouls*	*Karten für andere Verstöße*
Baker	10	5	50
Blackman	10	9	90
E. Boylan	100	80	80
T. Boylan	25	10	40
Daniels	10	2	20
Dent	5	4	90
Elsdon	30	21	70
Fernandez	40	20	50
Harper	20	10	50
Martyn	10	10	100
Morgan	30	27	90
Rajah	15	7	50
Screech	100	60	60
Taylor	20	14	70
Winchester	20	2	10
Zappa	20	12	60

Tab. KIC.1: Die Toleranzgrenzen der Kick Off-Schiris in Prozent

Eckstöße

Nur sieben der neun möglichen Richtungen eines Eckstoßes haben einen Sinn. Von Bodenpässen und Schüssen knapp über das Spielfeld ist abzuraten, da sie entweder direkt in die Arme des Torhüters fliegen oder von einem gegnerischen Spieler leicht abgefangen werden. Mit einem hohen, gezielten Luftpaß hingegen hat man meist Erfolg.

Elfmeter

Wenn man sich außerhalb des Strafraums befindet, erhält man auf keinen Fall einen Elfmeter. Die einfachste Methode, in den Genuß eines Elfmeters zu kommen, ist die, daß man einen Spieler innerhalb des Strafraumes über das Bein eines gegnerischen Spielers "stolpern" läßt. Diese Methode kann man natürlich auch für Strafstöße benutzen oder, bei entsprechend strengem Schiri, um die Mannschaft des Gegners zu dezimieren.

Ligamannschaften

Wie der unten stehenden Tabelle zu entnehmen ist, sind die Nationalmannschaften Argentiniens und der UdSSR am besten. Jedoch sollte man sich stets für die UdSSR entscheiden, denn der Torhüter der Argentinier ist eine absolute Flasche. Auch die Ausdauer der Argentinier ist nicht ganz so gut wie die der Russen.

Nationalität	*Taktik*	*Kondition*	*Aggressivität*
Argentinien	gut	gut	hoch
Brasilien	gut	mittel	hoch
Deutschland	mittel	mittel	hoch
England	mittel	mittel	mittel
Frankreich	schlecht	schlecht	niedrig
Holland	mittel	mittel	mittel
Italien	mittel	schlecht	niedrig
UdSSR	gut	gut	hoch

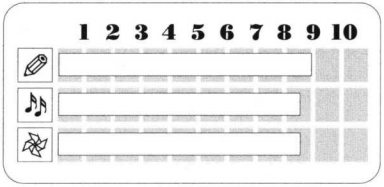
Tab. KIC.2.: Die Eigenschaften der Nationalmannschaften

Spieleteil 2



X-Out

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Rainbow Arts



Handlung

Im Jahre 2019 erfüllt sich einer der sehnlichsten Wünsche der Menschheit: der Kontakt mit einer außerirdischen Lebensform. Unerwarteter Weise kommen die Besucher jedoch nicht aus dem All, sondern aus der Tiefsee. Auch scheinen ihre Absichten nicht so friedlich zu sein, wie man dachte. Nachdem sie etwa 20 Prozent der Erdoberfläche eingeäschert hatten, beschloß man, etwas in dieser Sache zu unternehmen und wählte einen hervorragenden, jedoch etwas versoffenen, Piloten aus. Bewaffnet mit erbeuteten Waffensystemen der Aliens macht er sich auf, ihnen Einhalt zu gebieten.

Ausführung

Das Unterwasserspektakel "X-Out" (gesprochen: Cross Out) hebt sich angenehm aus der Masse der Shoot'em Up-Spiele hervor. Eine Vielzahl von Sprites, große Monster am Ende jedes Levels und eine Fülle von Extrawaffen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Die abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken und der Sound können ebenfalls überzeugen.

Tips

Die wichtigste Waffe des Spiels ist der Laser, und man sollte ihn schon früh zu der stärksten Dreifachausführung aufrüsten. Danach legt man sich ein paar Satelliten zu. Die Satelliten bieten nicht nur zusätzliche Feuerkraft, sondern blocken auch feindliche Schüsse ab. Mit zwei Satelliten vor dem Schiff zu einem Schutzschild formiert, kann man selbst durch den dichtesten Kugelhagel fliegen. Den dritten Satelliten läßt man um das Schiff herumfliegen und fängt Schüsse von hinten und der Seite ab. Durch den Kauf eines Teuton-Lasers (3. Icon in der 3. Reihe der Waffensysteme) kann man die Feuerkraft der Satelliten noch erhöhen. Für die höheren Level benötigt man zusätzlich eine durchschlagende Waffe und wählt einen Flammenwerfer. Er eignet sich hervorragend, um beispielsweise die Steine legenden Krebse wegzuflammen.

Lösungshinweise

Ohne eine gute Bewaffnung und eine bestimmte Taktik hat man so gut wie keine Chance gegen die großen Monster am Ende jedes Levels. Die folgenden strategischen Tips helfen weiter:

Level 1: Man stelle sich in die linke obere Ecke, so daß man von den feindlichen Kugeln nicht getroffen wird. Aus dieser Deckung schießt man zunächst auf die obere Röhre des Monsters. Dann begibt man sich auf halbe Höhe des Bildschirms und schießt auf die mittleren Röhren. Sind sie zerstört, nimmt man sich den Kopf vor.

Level 2: Um den fliegenden Angreifern auszuweichen, bewegt man sich am linken Bildrand auf und ab. Man sollte so lange wie möglich an einer Stelle bleiben und dann weiterziehen.

Level 3: Man stellt sich knapp über den waagerechten Schuß des Skorpions und kann ihn dann relativ einfach zerstören.

Level 4: Den Gegner kreisförmig umfliegen, ist die beste Taktik. Wenn er in der Mitte steht, fliegt man direkt über ihn. Springt er dagegen nach hinten, fliegt man unter ihm hindurch.

Level 5: In diesem Level bewegt man sich wieder am linken Bildrand auf und ab, wobei man auf die Feuerbälle achtet.

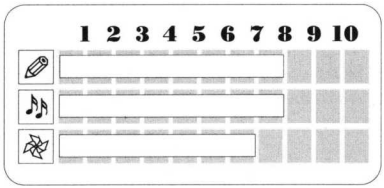
Level 6: Man plaziert sich in die linke obere Ecke und feuert soviel Schüsse wie möglich auf die Raketen und den Endgegner ab.

Level 7: Man stellt sich mit dem Raumschiff in die Lücke in der Steindecke und feuert wie im vorangegangenen Level aus allen Rohren.

Level 8: Um den letzten Gegner zu besiegen, manövriert man das Schiff vor das rote Auge rechts neben den diagonalen Schuß des Gegners. Ist man mit dem Feuerknopf an dieser Stelle schnell genug, so schafft man auch dieses Monster!

Dyter 07

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / reLINE



Handlung

Die gesamte menschliche Zivilisation ist von einer außerirdischen Macht ausgelöscht worden. Nur wenige haben in unterirdischen Höhlen überlebt. Die letzte Hoffnung dieser Menschen ist der Kampfhubschrauber DYTER 07, die weitentwickelste Waffe, welche die Menschheit je hervorgebracht hat. Dutzende kleiner unbesetzter Inseln werden als erste strategische Ziele anvisiert, um den Feind nach und nach zu schwächen.

Der Hubschrauber, der vom Spieler gesteuert wird, hat automatische Zieleinrichtungen und starke Laser. Auf den Inseln und den Wasserflächen stellen sich ihm alle möglichen Arten von Robotern, Fahrzeugen und Schiffen entgegen: Auf den Inseln machen einem Wheeled Roboter, umherstaksende Walk Roboter, gepanzerte Land Raider, Laser Stationen und Minen das Leben schwer. Auf See wird man von U-Booten, großen Schiffen, aus dem Wasser hüpfenden Water Hoppern und flammenspuckenden Sea Defense Stationen bedroht. Angesichts dieser Masse von Angreifern läuft der Feuerknopf des Joysticks garantiert heiß, und man muß auch einiges Geschick unter Beweis stellen, um hier lange am Leben zu bleiben.

Die eigentliche Aufgabe besteht jedoch darin, von U-Booten auf den Inseln ausgesetzte Roboter ausfindig zu machen und außer Gefecht zu setzen. Zu diesem Zweck führt der

Hubschrauber einen mobilen Kampfroboter mit, der auf den Inseln ausgesetzt wird und mit dessen Hilfe man dann auf Roboterjagd geht. Deren Aufenthaltsort kann man einem kleinen Radarschirm entnehmen.

Die Waffensysteme und Fähigkeiten des Hubschraubers und des Landeroboters kann man ausbauen, indem man Wissenschaftler aus den Walk Robotern befreit und mit zur Hauptbasis nimmt. Dort stellen sie das nötige Know-how für den Bau von Extrawaffen zur Verfügung. Auf diese Weise kann man Abwehrschilder, einen Flammenwerfer, einen speziellen Vierfachschuß, Lenkraketen und eine Wasserfahrzeugsausrüstung erlangen. Letztere bietet die Möglichkeit, den Hubschrauber über Wasserflächen in ein Wasserfahrzeug zu transformieren und auf dem Wasser weiterzufahren oder unter Angreifern hindurchzutauchen.

Hat man alle Roboter aufgespürt und vernichtet, gelangt man durch einen Vulkan in ein Höhlensystem und schließlich zu einem großen Endmonster. Nach Überwindung dieser Hürde erreicht man den nächsten Level, der weitere Inselformationen und Kulissen (Karibik, Polargebiet, Vulkangebiet, Dschungel) bietet. Es gibt insgesamt vier verschiedene Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad.

Ausführung

Die Grafik sowie die Spielmusik können überzeugen. Das Scrolling ruckelt jedoch ein wenig, wenn sich viele Gegner auf dem Bildschirm tummeln.

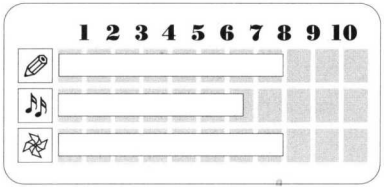
Tips

- Ohne Extrawaffen ist DYTER 07 besonders in den höheren Spielstufen schnell zerstört. Man sollte deshalb gerade in der Anfangsphase seinen Hubschrauber zunächst mit den nötigsten Waffen ausrüsten, bevor man sich auf die Roboterjagd konzentriert. Effektive Extrawaffen sind die Lenkraketen und das kurze Schild, welches mit <Return> aktiviert wird.
- Rote Wissenschaftler rüsten den Hubschrauber aus, die blauen den Landeroboter. Der Helicopter Floor stellt die Waffen für den Hubschrauber, der Roboter Floor für den Landungsroboter zur Verfügung. Die Extrawaffen können einzeln durch LINKS/RECHTS mit dem Joystick ausgewählt werden.

- Der Hubschrauber kann mit <Space> in ein Wasserfahrzeug verwandelt werden, wenn der Hubschrauber mit dieser Extrafunktion ausgestattet ist. Das Wasserfahrzeug eignet sich besonders für das Untertauchen der Sea Defense Stationen.
- Auf dem Weg zum Endgegner sollte man auf jeden Fall den Vierfachschuß und die Lenkraketen dabei haben.
- Das Aufladen des Hubschraubers mit Energie kann beliebig oft erfolgen.
- Duch die Eingabe des Wortes OBI im Titelbild gelangt man in ein Menü, wo sich sämtliche Musikstücke und Soundeffekte vorführen lassen. Durch die Eingabe des Wortes GIB aktiviert man den Cheat-Modus. Während des Spiels kann man durch Drücken der Tasten <W>, <S> und <L> sämtliche Extrawaffen erlangen, das Schutzschild wieder aufladen und den nächsten Level einladen.

Fire and Brimstone

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / MicroProse



Handlung

Das altnordische Königreich steht unter dem Fluch der Göttin Hel, Vertreterin der schwarzen Künste. Sie droht, ihre dämonische Macht auf alle acht Nordländerregionen auszubreiten. Da erhebt sich Gott Thor als ihr Widersacher. Er ist der Auserkorene aus dem Kreis der Götter, der ausgesendet wird, die nordische Welt zu durchqueren, auf der Suche nach dem Urquell von Hels böser Macht. In der Unterwelt des Grauens muß er die diabolischen Flammen ersticken und Hel, die Inkarnation des Bösen, zerstören.

Ausführung

Hinter dieser Story verbirgt sich ein gut gemachtes Jump-and-Run-Spiel mit ansprechender Grafik und einigen Überraschungen. Der Spieler steuert seine Figur durch vier verschiedene Welten, die von allerhand märchenhaften Kreaturen, wie zum Beispiel fliegenden Hexen, Zwergen, Trollen, Rittern, Gespenstern, diversen Dämonen, aber auch schleimigen Maden, Vampiren, mutierten Fröschen und anderen unsympathischen Viechern bevölkert werden. Um in die nächste Welt zu gelangen, müssen vier Teile eines Schlüssels aufgesammelt werden.

Ein Teil befindet sich jedoch in einem geheimen Raum und muß erst ausfindig gemacht werden. Unterwegs gibt es vier verschiedene nützliche Zaubertränke: Der blaue baut eine magische Brücke über bestimmte Hindernisse, der goldfarbene verleiht Sprungkraft, der rote feuert einen Blitz, der alle Feinde in Sicht tötet oder verletzt, und der weiße erleuchtet dunkle Räume.

Zusätzlich findet man noch ein paar Schätze, die Bonuspunkte einbringen, für kurze Zeit magische Kräfte verleihen oder ein Extraleben spendieren. Am Ende jedes Levels muß man noch ein etwas größeres Monster überwinden und gelangt dann, falls man alle Teile des Schlüssels hat, in die nächste Welt.

Nach Spielende braucht man nicht von vorne zu beginnen, sondern kann sich aussuchen, in welcher der bereits bewältigten Welten man starten will.

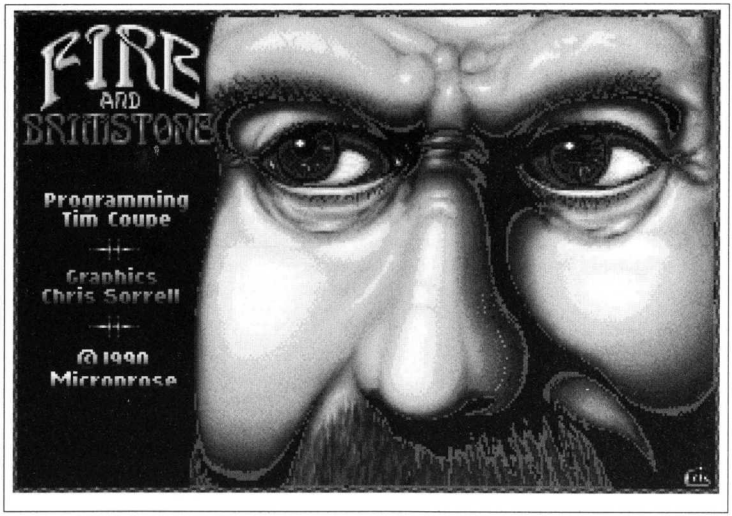


Abb. FIR.1: Das gelungene Titelbild zeigt den Helden Thor

Tips

- Die Zaubertränke werden mit den Cursor-Tasten und dem Nummernblock ausgelöst.
- Fängt man einen Kampf mit dem roten Ritter an (Joystick rütteln), kann man von ihm einige Kräftepunkte einheimsen.

Alfheim

- Sämtliche Strukturen aus Stein sollten sorgfältig untersucht werden, da sie möglicherweise interessante Dinge bergen.
- Auf einer magischen Brücke über den Mond zu schießen sorgt für eine Überraschung.
- Hinter einem der drei Torbögen liegt etwas.

Vanaheim

- Manche Türme lassen sich betreten.
- Auf dem Boden kann man die Grabsteine berühren. Kommen sie jedoch von oben, muß man ausweichen.
- Auf der Rückreise versperrt eine Statue den Weg. Um sie zu überwinden, braucht man die Hilfe von acht Geistern.

Nidavelir

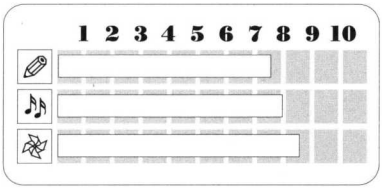
- Statuen in Kopfjägermanier zu jagen kann eine magische Belohnung mit sich bringen.
- Je schneller man an den Wassertropfen vorbeikommt, desto besser. Wenn die Sache zu naß wird, sollte man umkehren und es später probieren, wenn alles wieder trocken ist.
- Bei den jonglierenden Dämonen muß man den richtigen Augenblick abwarten, um den tödlichen Bällen auszuweichen.
- Am Ende der Welt muß man eine geeignete Position zum Wegducken und Tauchen finden. Um die schwache Stelle zu treffen, braucht man eine geeignete Waffe.

Muspell

- Feuer kann man nicht mit Feuer bekämpfen.
- Vor dem Eintritt nach Niflheim wird man die richtige Waffe gegen die eisige Einöde brauchen und ein paar Zaubertränke, um Hels Rätsel zu lösen.

Last Ninja II

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / System 3



Handlung

Als der Kampf um die Insel Lin Fen vorüber und der bösartige Shogun Kunitoki besiegt (Last Ninja I) war, zog sich der Ninjameister Armakuni auf die Insel zurück und bildete einen neuen Orden. Junge Männer kamen von weit her, um bei ihm die hohe Kunst der Ninja zu erlernen. Insgeheim wußte Armakuni, daß er eine Schlacht gewonnen hatte, nicht jedoch den Krieg gegen seinen Erzfeind, den Shogun Kunitoki.

Er sollte recht behalten, denn eines Tages ereignete sich etwas sehr Seltsames: Inmitten einer Trainingsrunde im Kreise seiner besten Schüler verschwand Armakuni in einer Kugel gleißenden Lichts und fand sich unvermittelt an einen fremden Ort, um genau zu sein, auf dem Dach eines Hochhauses in New York wieder. Solch eine Tat, zu der nur die Ninja-Urahnen imstande sind, konnte nur einen Grund haben: Kunitoki hat sich von seiner Niederlage erholt und treibt weiterhin sein Unwesen. Die Urahnen haben beraten und Armakuni auserwählt, den Shogun zu finden und zu stoppen.

Der Weg zu Kunitokis Versteck ist lang und führt durch sechs verschiedene Szenerien. Er beginnt im Central Park, führt durch Manhattan und Abwasserkanäle in eine Opiumfabrik und danach in ein Bürogebäude. Auf dem Dach fliegt man dann per Hubschrauber direkt zum Showdown mit dem Shogun.



Abb. LAS.1: Ninja in tödlicher Mission

Ausführung

"Last Ninja II" ist kein einfallsloses Kampfspiel, sondern eher ein Actionadventure, bei dem kniffelige Aufgaben zu lösen sind. Zu diesem Zweck müssen spezielle Gegenstände gefunden und im richtigen Moment benutzt werden. Ein weiterer Unterschied zu anderen Kampfspielen liegt darin, daß die Szenerien räumlich dargestellt werden und man in der Lage ist, sich in drei Dimensionen bewegen zu können. Die Hintergrundszenerien sind alle sehr detailliert und wirklichkeitsgetreu gezeichnet.

Das Scrollen des Hintergrundes fehlt leider, statt dessen wird ein neues Hintergrundbild aufgebaut, sobald die Spielfigur über den Bildschirmrand hinausläuft. Der Aufbau ist recht ungewöhnlich, da die Grafiken regelrecht gezeichnet und nicht einfach aus dem

Speicher geholt werden. Dank dieser Methode wird eine Menge Speicherplatz gespart, so daß im Endeffekt mehr Grafiken im Spiel zur Geltung kommen können.

Tips und Tricks

Central Park

Neue Höhen erklimmen und eine erholsame Bootsfahrt führen weiter.

Downtown Manhattan

Die Straßen von Manhattan sind bekanntlich gefährlich. Erst wenn man sich vorbereitet hat, sollte man sich herauswagen. Die Lösung liegt jedoch nicht auf der Straße, sondern in der Tiefe.

Abwasserkanäle

Für eine Taschenlampe ist es zu dunkel hier unten. Eine Portion Mut, auch wenn sie aus der Flasche stammt, bringt mehr.

Opiumfabrik

Im Wasser gilt es vorsichtig zu sein.

Büros

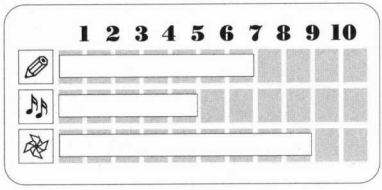
Ein Computerfreak kommt überall hinein, oder nicht? Ein großer Fan zeigt sich erkenntlich.

Shoguns Versteck

Der Erzfeind ist unten. Nur nicht in die Ecke treiben lassen!

The Colonel's Bequest

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Sierra On-Line



Handlung

Als zwanzigjährige Laura Bow wird man, irgendwann im Jahre 1925, von ihrer Freundin Lillian Prune zu einem Wochenende auf die Insel ihres Onkels eingeladen. Zu diesem Wochenende haben sich alle Erben des Onkels Colonel Henri Dijon auf dessen Anwesen versammelt. Mit der Neugier eines Detektives im Blut, macht man sich als Laura auf, das große Haus zu erkunden. Neben Geheimgängen, Intrigen und Liebespärchen, findet man schon bald eine Leiche. Nach und nach werden die Erben des Colonels umgebracht. Doch wer steckt hinter diesen mysteriösen Morden? Als Tochter eines Detektives der Polizei von New Orleans macht sich Laura auf die Suche nach dem Mörder.

Ausführung

The Colonel's Bequest wurde von der King's Quest-Autorin Roberta Williams geschrieben. Anders als bisherige Sierra Adventure ist dieses Spiel wie ein Theaterstück in mehrere Akte und Szenen unterteilt. Sobald man ein bestimmtes, für die Lösung wichtiges Rätsel gelöst hat, verstreicht eine Viertelstunde im Spiel. Während man spielt, betreten andere Figuren Räume, lassen Gegenstände zurück oder reden mit anderen Personen.

Einige Räume können mit Hilfe der Geheimgänge belauscht werden und so Intrigen aufgedeckt werden.

Zu Grafik und Sound von Sierra On-Line Adventure ist eigentlich nichts mehr zu sagen als: siehe Larry, King's Quest, Space Quest, ...

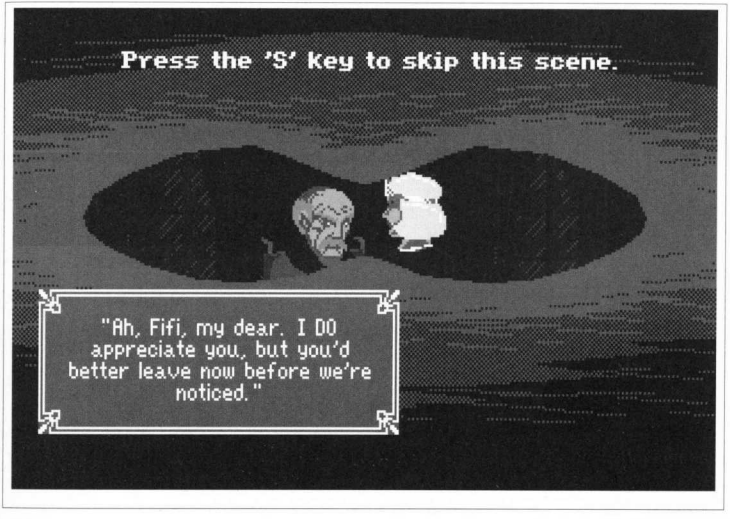


Abb. COL.1: Hausmädchen Fifi hat nicht nur eine Affäre mit dem Colonel ...

Tips & Tricks

Tödlich

Einiges endet in diesem Adventure früher oder später stets tödlich. Daher sollte man folgendes vermeiden:

Im Haus:
- Duschen,
- direkt unter dem Kronleuchter entlanggehen,
- an das Treppengeländer lehnen,
- die Abstellkammer im ersten Stock öffnen,
- die Geheimgänge bis zum Ende gehen,
- in Lauras Zimmer hinter die kleine Tür in den dunklen Raum gehen,
- zwischen den Möbeln auf dem Dachboden herumlaufen und den Aufzug öffnen, wenn er nicht da ist.

Draußen:
- Über die Brücke gehen,
- hinter den Zaun südlich der Plantage gehen,
- im Sumpf schwimmen und
- den Geheimgang im Heckengarten ohne Laterne betreten.

Tips

Einige Gegenstände tauchen erst zu einer gewissen Zeit in den Räumen auf. Daher sollte man sich nicht wundern, wenn man zu Beginn des Spiels nicht alle Gegenstände vorfindet.

- Hinter vielen Möbelstücken im Haus befinden sich Geheimgänge. Wenn man sie beiseite schiebt, öffnet sich der Eingang zu diesen.
- Man befragt alle Personen im Haus über die anderen Personen.
- Nachdem man den Colonel und Fifi beobachtet hat, erzählt man Lillian und Ethel davon und fragt sie darüber aus.
- In der Bar sollte man ruhig die Cognacflasche genauer unter die Lupe nehmen.
- Man sollte alle Gespräche durch den Geheimgang hindurch belauschen.

- Der Waffenschrank ist des öfteren einen Blick wert.
- Ein Gespräch mit dem Arzt über Pferde kann sehr interessant sein.
- Nachdem man gegen 20 Uhr nachgeschaut hat, ob Gertrude schläft, findet man vor der Tür ein Taschentuch. Wem gehört es wohl? Fragen lohnt sich.
- Wenn man die Leiche Gertrudes gefunden hat, erzählt man Gloria davon. Doch die Leiche ist jetzt verschwunden.
- Die Gegenstände, die man in den Geheimgängen findet, sind mitzunehmen und andere Personen danach zu befragen.
- An der Glocke im Glockenturm befindet sich eine Kurbel. An sie kommt man heran, indem man mit dem Spazierstock am Glockenseil zieht.

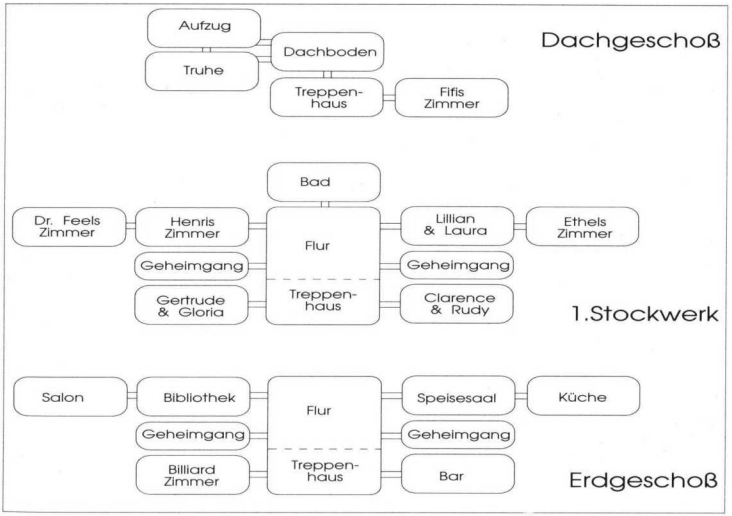


Abb. COL.2: In der Villa gilt es, einige Geheimgänge zu erforschen



Abb. COL.3: Wie kommt man bloß an das Seil heran?

- In der Hundehütte findet man eine Perlenkette, die man in Celies Haus abgibt.
- In der Kanone im Zimmer des Colonels findet man den Schlüssel für den Aufzug.
- Ein Zeitungsartikel im Stapel Zeitungen neben dem Aufzug im Dachgeschoß lohnt sich zu lesen.
- Mit dem Monokel sollte ein Blick auf die Cognacflasche in Fifis Zimmer geworfen werden.
- Hinter dem Visier der Ritterrüstung findet man eine kleine Kurbel.
- Die Schallplatte im Billardzimmer sollte man sich mit dem Monokel ansehen.
- Im Pferdestall gibt es eine Laterne zu holen.

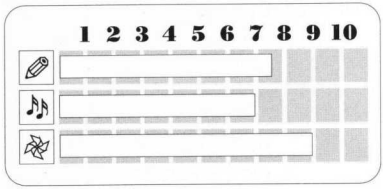
- Alle Gegenstände, die man bei den Leichen findet, sollte man mitnehmen, denn die können damit sicher nichts mehr anfangen.

- Wenn man Rudy und den Colonel kämpfen sieht, so ist das Spiel schon fast gelöst. Ein Schuß aus der Pistole auf Rudy führt die ganze Geschichte zum Ende.

Space Quest III

The Pirates of Pestulon

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Sierra On-Line



Handlung

In seinem letzten Adventure konnte der Held Roger Wilco im letzten Moment mit einer Raumkapsel fliehen. Jahrelang trieb er im Tiefschlaf durch das All, bis er schließlich von einem automatischen Schrottverwerter aufgefischt wurde. Leider sind die Roboter nur an Wilco's Kapsel interessiert und ignorieren ihn einfach. Nachdem sich Wilco in mühseliger Kleinarbeit ein anderes Raumschiff aus Schrotteilen zusammengebastelt hat und fliehen kann, fängt der Spaß erst richtig an: Zwei entführte Programmierer bitten ihn um Hilfe und verwickeln ihn in eine Reihe von ulkigen und abenteuerlichen Erlebnissen.

Ausführung

Originelles und ulkiges Adventure ganz im Stil der Quest-Serie.

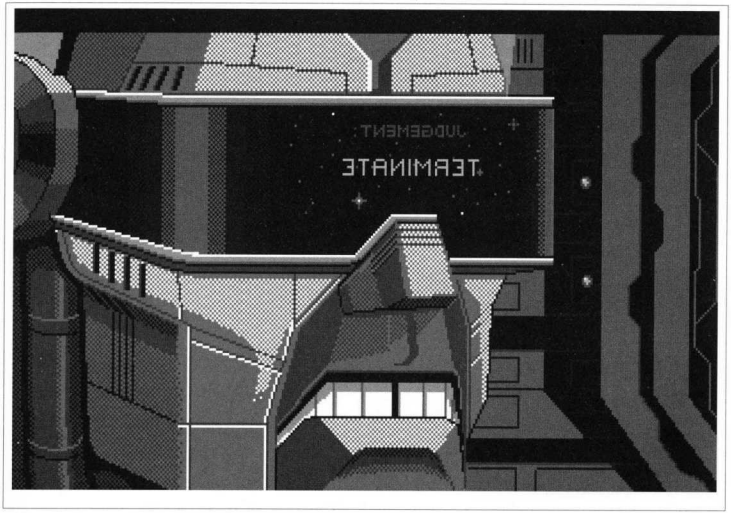


Abb. SPA.1: Wilcos ständiger Verfolger: Der Terminator

Lösungshinweise

Im Schrottverwertungsraumschiff

- Zur Flucht muß man ein anderes Raumschiff zusammenbauen. Benötigt werden ein Motivator, der Lichtgenerator und ein paar Kabel.
- Der Motivator läßt sich mit dem Hängekran in das Raumschiff transportieren.
- Eine Leiter zum Besteigen des Raumschiffes wäre ganz nützlich.

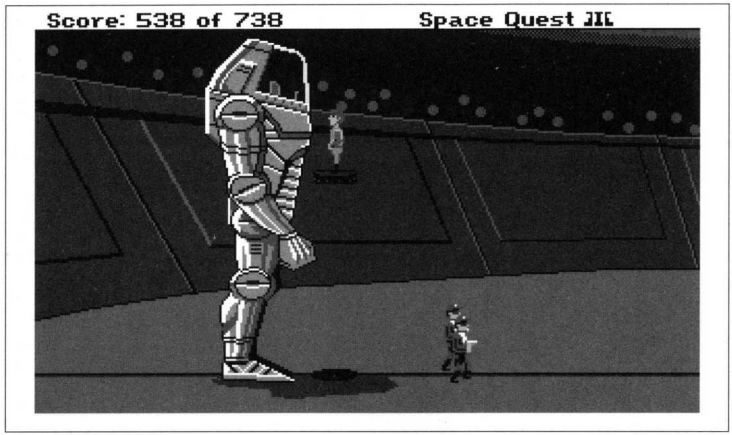


Abb. SPA.2: In der Arena der Kampfroboter geht es zur Sache

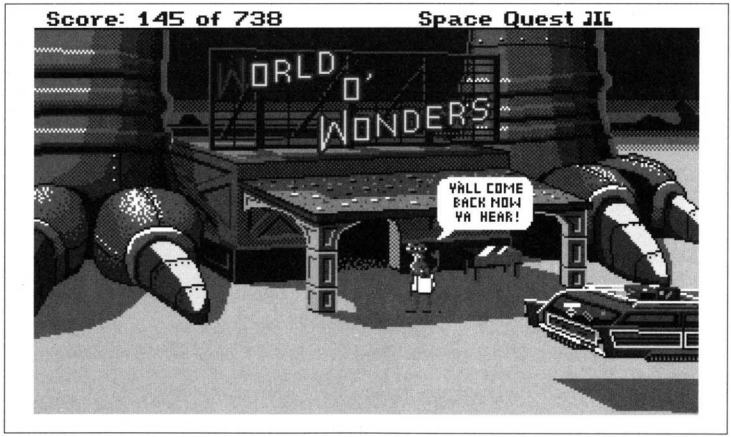


Abb. SPA.3: Souvenirshop in der Wüste von Phleebut: World o' Wonders

Phleebut

- Im World o' Wonders-Laden sollte man alle Sachen kaufen, die man angeboten bekommt, auch wenn sie noch so unsinnig aussehen.
- Auch hier am Rande der Galaxis kann man handeln.
- Der Roboter läßt sich auf zwei Arten beseitigen: Im Turm ist eine scharfe Walze, und in der Wüste wartet eine gefräßige Pflanze. Die Lösung mit der Pflanze bringt mehr Punkte.
- Der Gürtel des Roboters ist ein ganz patentes Gerät.

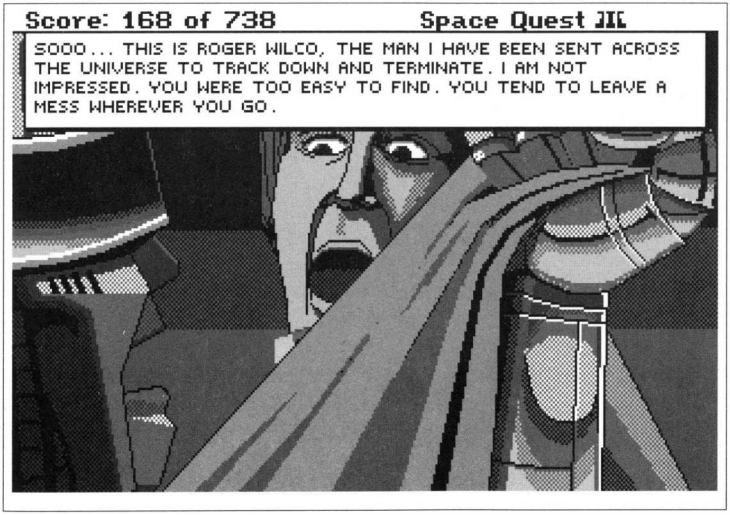


Abb. SPA.4: Der Terminator ist ein recht unangenehmer Zeitgenosse

Monolith Burger

- In Fun Meals sind manchmal kleine Spielzeuge versteckt.

– Hinter dem Spiel Astro Chicken steckt mehr als man denkt, also nicht gleich aufgeben! Ein Ring könnte dann sehr nützlich werden.

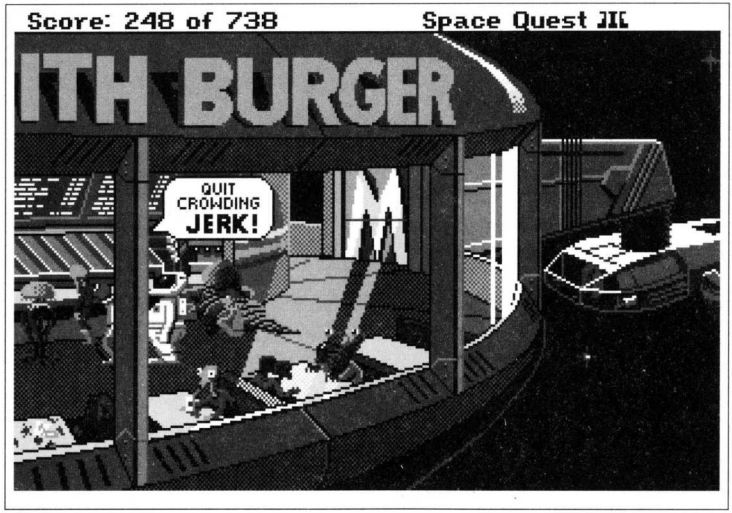


Abb. SPA.5: Monolith Burger – Die Pommesbude am Rande des Universums

Ortega

– Es gibt Angoraunterhosen für kalte Gebiete und ebenso Unterhosen für etwas wärmere Gegenden.

– Wissenschaftliche Geräte sollte man eigentlich nicht zum Stabhochsprung benutzen, sollte es die Situation jedoch erfordern, bleibt einem keine andere Möglichkeit übrig.

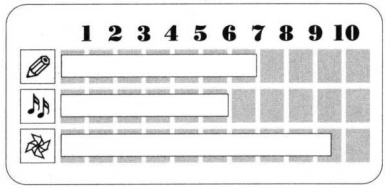
– Sprengstoff hatte schon immer eine zündende Wirkung, erst recht, wenn man ihn in einen Atomreaktor wirft.

Pestulon

- Unsichtbar kommt man überall hinein, allerdings nur einmal.
- Wenn man sich schon nicht mehr unsichtbar machen kann, dann sollte man sich doch sonst irgendwie bemühen, nicht aufzufallen. Eine Verkleidung als Raumputzer ist in diesem Fall genau das Richtige. Allerdings muß man sich dann auch wie ein richtiger Raumputzer verhalten.
- In das Gefängnis der beiden Programmierer kommt man nur mit einer ID-Karte und dem richtigen Gesicht, welches jedoch nicht unbedingt aus Fleisch und Blut sein muß.
- Ein Raumputzer kann auch Gelee entfernen.
- Beim Kampf der Giganten ist Kräftesparen und Verteidigung die beste Strategie.
- Während der Weltraumschlacht kann man übrigens den Spielstand abspeichern.

Klax

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Domark



Handlung

Klax ist ein Strategiespiel, welches an die Tradition des erfolgreichen Spiels Tetris anknüpft. Ebenso wie bei diesem Klassiker geht es darum, farbige Spielsteine auf eine gewisse Art und Weise anzuordnen, sie verschwinden zu lassen und dadurch Punkte zu sammeln. Auf einem Förderband kommen einem verschiedenfarbige Steine in unterschiedlichen Abständen entgegen gekullert. Mit einem kleinen Gabelstapler kann man an der Kante des Förderbandes auf und ab fahren und muß die Spielsteine auffangen, damit sie nicht herunterfallen. Man kann sich nämlich nur eine bestimmte Anzahl von abstürzenden Steinen leisten.

Insgesamt haben fünf Spielsteine auf dem Gabelstapler Platz. Per Feuerknopf kann man den obersten Stein auf fünf Felder am Boden ablegen und durch Hochdrücken des Joysticks die Steine wieder ein kleines Stück auf das Förderband zurückwerfen, um etwas Zeit zu gewinnen oder an einen bestimmten Stein auf dem Gabelstapler zu gelangen. Die Platten können natürlich nicht unbegrenzt abgelegt werden, sonst wäre das Spiel ja witzlos. Man kann die Steine verschwinden lassen, indem man gleichfarbige Steine, ähnlich wie bei dem bekannten Spiel "Vier Gewinnt", zu Türmen, Reihen oder Diagonalen zusammenstapelt.

Diese Formationen heißen im übrigen Klaxe. Hat man einen Klax von mindestens drei gleichen Steinen gebildet, verschwinden diese und die darüber liegenden Steine rutschen nach, wobei sich wieder neue passende Klaxe bilden können. Hat man sich erst einmal eingespielt und den Trick raus, kann man auf diese Weise ganze Kettenreaktionen an Klaxen in Gang setzen. Diese Mehrfachklaxe sind insofern interessant, als daß sie mit einem besonderen Multiplikator gewertet werden: Wenn man mehr als einen Klax mit einem Stein auslöst, wird die Punktzahl der einzelnen Klaxe addiert und mit der Anzahl multipliziert. Auf diese Weise lassen sich sehr große Punktzahlen auf einen Schlag erreichen.

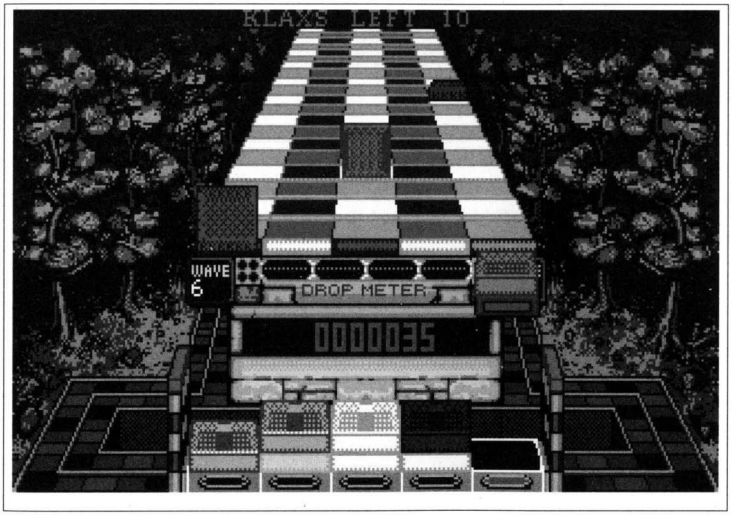


Abb. KLA.1: Die Steine rollen – Kombination ist gefragt

Klax bietet unzählige Level mit jeweils wechselnden Hintergrundgrafiken. Es unterscheidet sich von Spielen wie Tetris vor allem dadurch, daß man in jedem Level eine bestimmte Aufgabe gestellt bekommt, um in den nächsten zu gelangen. Man ist nicht

nur damit beschäftigt, die Spielsteine lediglich abzubauen. So gilt es zum Beispiel, eine bestimmte Anzahl von diagonalen Klaxen zu bilden, 10.000 Punkte zu erlangen, 40 herunterkullernde Steine zu überleben und so weiter. Als kleinen Tip bekommt man von Zeit zu Zeit kurze Informationen über besonders wertvolle Klaxe, und wie man diese baut.

Mit steigender Levelzahl steigert sich auch der Schwierigkeitsgrad, die Spielsteine werden schneller und die Aufgaben schwieriger. Dafür erscheinen jedoch auch blinkende Jokersteine, die für jede Farbe eingesetzt werden können und sich besonders gut für die erwähnten Kettenreaktionen eignen. Für besonders komplizierte Mehrfachklaxe gibt es in bestimmten Fällen zur Belohnung Warps in höhere Spielstufen.

Ausführung

Dank präziser schneller Steuerung ist Klax außerordentlich gut spielbar. Die Hintergrundgrafiken und die Animation der Spielsteine ist in Ordnung, wenn auch nicht vom Hocker reißend. Dies ist aber auch gar nicht notwendig, da das Spielprinzip allein für die nötige Motivation, die bei diesem Spiel an eine Sucht grenzen kann, sorgt. Klax ist kein Spiel, das sich durch häufiges Spielen abnutzt. Ganz im Gegenteil, je mehr man spielt, desto geübter wird man im Bauen von Mehrfachklaxen und komplexen Konstruktionen, die erst den richtigen Spielspaß bringen. Durch diese Raffinessen, die man sich erst aneignen muß, und auch durch die gestellten Aufgaben wird man so schnell nicht seine Finger von diesem Spiel lassen können.

Tips

Zuerst einmal die Punktzahlen der einzelnen Klaxe:

	Vertikal	*Horizontal*	*Diagonal*
3er-Klax:	50	1.000	5.000
4er-Klax:	10.000	5.000	10.000
5er-Klax:	15.000	10.000	20.000

Für die Bewältigung der Aufgaben sollte man sich folgende Dinge merken:

– Ein 4er-Klax zählt genau soviel wie zwei 3er-Klaxe.
– Ein 5er-Klax zählt genau soviel wie drei 3er-Klaxe.

Lautet die Aufgabe also zum Beispiel, zwölf Klaxe zu bilden, kann man dies schneller erledigen, indem man einfach vier 5er-Klaxe zusammenstapelt.

Schnelles Betätigen des Feuerknopfs während des Punktezählens am Ende eines Levels lassen manchmal weiße Spielsteine erscheinen, die einem mehr Punkte verschaffen.

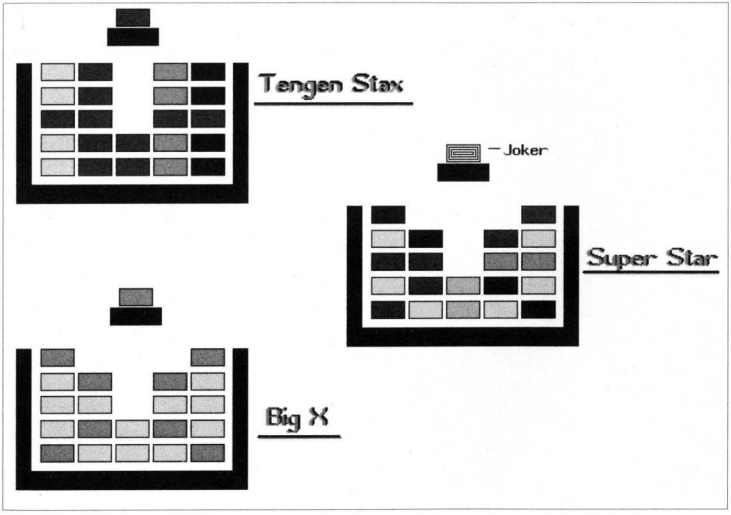


Abb. KLA.2: Diese Figuren bringen am meisten Punkte

Der Zeitfaktor

Die Geschwindigkeit, mit der die Steine dem Spieler entgegenkullern, nimmt mit der Zeit zu, das heißt, je länger man eine Runde spielt, desto schwieriger wird sie. Um die

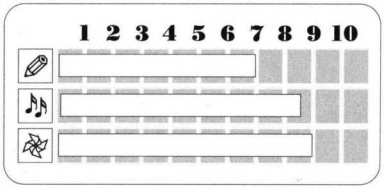
Schwierigkeit niedrig zu halten, sollte man möglichst schnell spielen und das Förderband, wenn die Steine günstig stehen, durch Herunterziehen des Joysticks schneller laufen lassen. Natürlich muß man dann stärker darauf achten, daß die Steine nicht die Kante herunterstürzen.

Der Multiplikationsfaktor

Bildet man Mehrfachklaxe, so werden die einzelnen Punktzahlen der Klaxe addiert und zusätzlich mit der Anzahl der Klaxe multipliziert. Mit manchen Formationen und Figuren, wie zum Beispiel dem Tengen Klax, dem Big X, Rains' Revenge, Super Star und wie sie noch alle heißen, können so auf einen Schlag, nur durch das Einsetzen eines einzigen Steines, sehr hohe Punktzahlen bis zu 2.000.000 erreicht werden! Diese Figuren erfordern allerdings eine gründliche Vorarbeit sowie Vorrausdenken und können daher meist nur von geübten Spielern konstruiert werden.

Lin Wu's Challenge

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Laser Soft



Handlung

Die Wurzeln des Strategiespiels "Lin Wu's Challenge" liegen in dem alten japanischen Traditionsspiel "Mah Jong". Ähnlich wie bei dem bekannten Gesellschaftsspiel "Memory" müssen auch hier die Spielsteine paarweise vom Brett abgeräumt werden. Paare sind Steine, die entweder gleich aussehen oder einfach "zusammengehören" (wie Blumen, Jahreszeiten und Drachen). Die Spielsteine sind alle aufgedeckt.

Die Schwierigkeit des Spiels wird durch eine einzige Regel ausgemacht: Ein Steinpaar kann nur entfernt werden, wenn die beiden Steine durch eine Linie verbunden werden können, die maximal zwei Ecken hat. Da die Spielsteine zu Beginn des Spieles Seite an Seite in Form eines Vierecks gelegt werden, kann man zunächst nur Steine entfernen, die direkt nebeneinander oder beide an einer Seite des Vierecks liegen.

Nach und nach schlägt man Breschen in das Viereck, und es ergeben sich immer mehr Kombinationsmöglichkeiten. Geht man willkürlich vor und entfernt alle Paare, die einem zuerst ins Auge fallen, kann man leicht in Situationen kommen, in denen es nicht mehr möglich ist, Steine zu entfernen, da sie so ungünstig liegen und sich gegenseitig blockieren. So eine Situation bedeutet automatisch die Niederlage für den Spieler. Man muß jeden seiner Züge vorausberechnen, um andere Steine freizulegen.

Noch schwieriger wird es in den höheren Spielstufen, in denen die Spielsteine nicht nur paarweise, sondern gleich mehrmals vorliegen und man sich entscheiden muß, welche Steine man zu Paaren zusammenfaßt und entfernt, damit man nicht in einer Sackgasse endet.

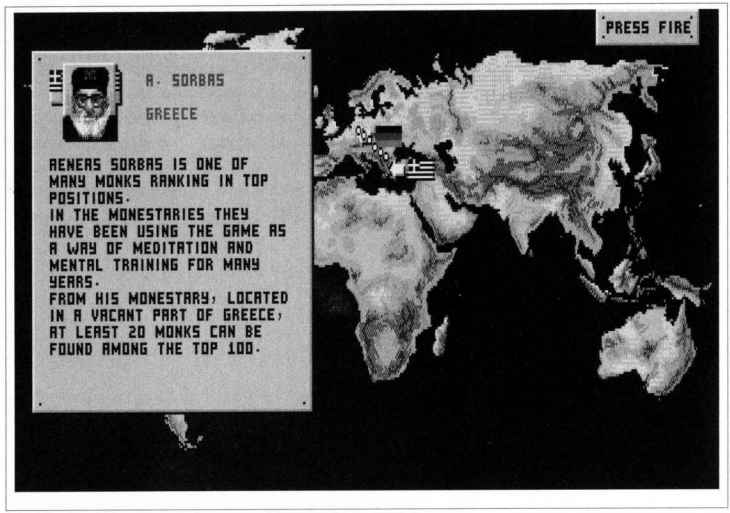


Abb. LIN.1: Einer der zahlreichen Gegner

Ausführung

Nachdem sich schon mehrere Hersteller dieser alten Spielidee bedient haben, man denke nur an "Shang Hai" und "Turn it", ist sie nochmals von Laser Soft aufgegriffen worden und in eine Art "Mah Jong Olympiade" verpackt worden: Der Spieler reist um die ganze Welt und muß 60 Bretter, die von 20 Weltklassespielern gelegt worden sind,

in einer bestimmten Zeit abräumen. Zu jedem dieser Weltklasseleute gibt es eine kleine Geschichte samt Paßfoto.

Die Motivation, das jeweilige Brett abzuräumen und zum nächsten Gegner zu gelangen, ist enorm. Sollte der Spieler bis zur Spitze kommen, muß er sich gegen den Großmeister Lin Wu behaupten. Sollte er auch dieses wider Erwarten schaffen, so denkt der Computer sich weitere Bretter aus.

Drei nützliche Hilfsfunktionen helfen dem Spieler bei diesem Vorhaben: Mit der Show-Funktion, die durch <Help> ausgelöst wird, schlägt der Computer einen möglichen Zug vor, der auch mit <Space> abgelehnt werden kann. Die Move-Funktion, die durch <M> aktiviert wird, erlaubt das Verschieben eines Steines auf einen unbelegten Platz, um so einen Stein aus einer auswegslosen Lage zu befreien. Die Take-Funktion, die mit <T> eingeschaltet wird, ermöglicht es, gegen die Verbindungsregel einen Zug zu machen.

Jede dieser Hilfsfunktionen benötigt jedoch spezielle Bonuspunkte, die im Laufe des Spiels gewonnen werden können. Diese Hilfsfunktionen sind ein wirklich guter Einfall und lassen keinen Frust aufkommen. Ebenfalls positiv zu erwähnen ist die angenehme beruhigende Musik, die im Hintergrund ertönt und wirklich gut zu diesem Spiel paßt. Strategen, die noch keines solcher Spiele besitzen, sei "Lin Wu'S Challenge" wärmstens empfohlen.

Tips

Um ein Checkmate zu vermeiden, sollte man zwei Spielsteine, von denen man weiß, daß sie ganz sicher ein Paar bilden, bis zum Schluß übriglassen. Steine, die nebeneinander abseits der anderen liegen, sind hierfür besonders geeignet, da sie nicht im Wege sind.

Spielsteine, von denen es insgesamt nur zwei gibt und die sofort kombiniert werden können, weil sie nebeneinander oder besonders günstig liegen, können ohne Bedenken entfernt werden. Hier gilt: Was weg ist, ist weg!

Gibt es von einer Spielsteinart mehr als zwei Steine, dann sollte man genau gucken, welche man zu Paaren zusammenschließt. Oft ist es notwendig, eine andere Paarung als zweier benachbarter Steine vorzunehmen, um einem späteren Checkmate zu entgehen.

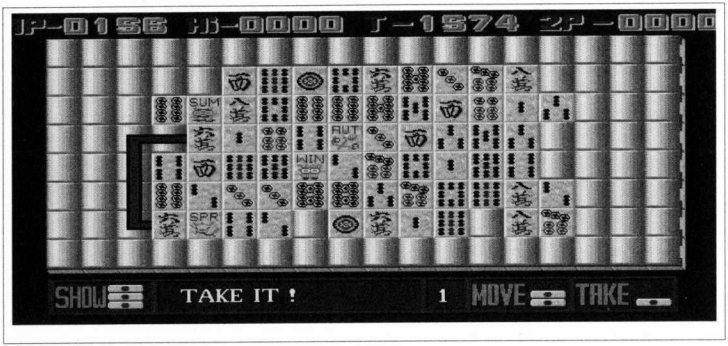
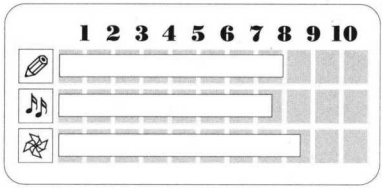


Abb. LIN.2: Die Verbindungslinie darf nicht mehr als zwei Ecken haben

Bevor man irgendeinen Zug tätigt, sollte man nach besonderen Figuren Ausschau halten: Liegen zwei Paare kreuzweise übereinander, so kann dies später zu einem Checkmate führen, da bei dieser Anordnung die Steine nicht verbunden werden können und sich gegenseitig im Weg stehen. Man benutzt in diesem Fall entweder eine der drei Hilfsfunktionen oder löst die Figur auf, indem man einen Stein aus dieser Anordnung mit einem anderen Stein paart. Ähnlich verhält es sich mit Paaren, deren Steine Treppen mit zwei Stufen bilden.

North & South

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Infogrames



Handlung

Der amerikanische Sezessionskrieg um 1860 herum ist das Hauptthema des Strategiespieles "North & South". Wahlweise kann man die Armeen der Nordstaatler, die für die Abschaffung der Sklaverei kämpften, oder die Armeen der Südstaatler, die ihre Sklavenherrschaft aufrecht erhalten wollten, befehligen. Auf einer Karte, die den nordamerikanischen Kontinent zeigt, werden Truppenbewegungen ausgeführt und die Verteilung der Armeen angezeigt. Treffen zwei feindliche Armeen aufeinander, kommt es zum Kampf, bei dem dann in den Arcademodus geschaltet wird.

Auf einem Schlachtfeld muß man nun eigene Reiter, Soldaten und Artilleristen einzeln steuern und gegen die feindlichen Soldaten antreten lassen. Sind alle Soldaten des Gegners geschlagen, nimmt man den Staat in seinen Besitz. Empfindliche Niederlagen kann man seinem Gegner auch beibringen, indem man Züge abfängt, die ihn mit Nachschub beliefern, oder eines seiner Forts besetzt.

Zufallsfaktoren in Form von Indianerüberfällen oder Unwettern, von denen beide Seiten betroffen sind, verändern zusätzlich den Spielverlauf. Derjenige, der zuerst sämtliche Armeen der gegnerischen Seite vernichtet hat, ist Sieger des Spiels.

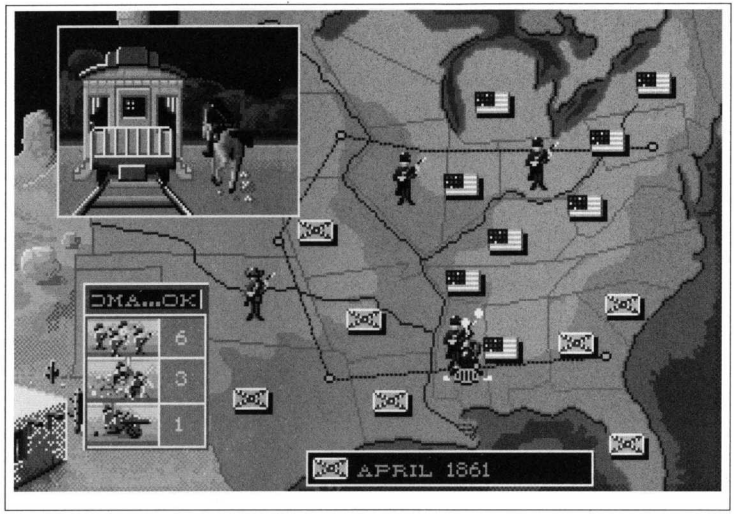


Abb. NOR.1: Der gegnerische Nachschub muß gestoppt werden

Ausführung

Die witzigen Grafiken des Spiels stammen aus der Comicserie "Die Blauen Boys" des französischen Zeichners Lambil und sind gut umgesetzt worden. Die Actionsequenzen sind flüssig und sauber programmiert. Die Rolle des Gegners kann von einem menschlichen Mitspieler oder dem Computer übernommen werden.

Der Schwierigkeitsgrad kann für beide Spieler und den Computer unterschiedlich gewählt werden. So hat auch ein Anfänger eine Chance gegen einen erfahrenen Spieler, der dann mit einem Handikap spielt.

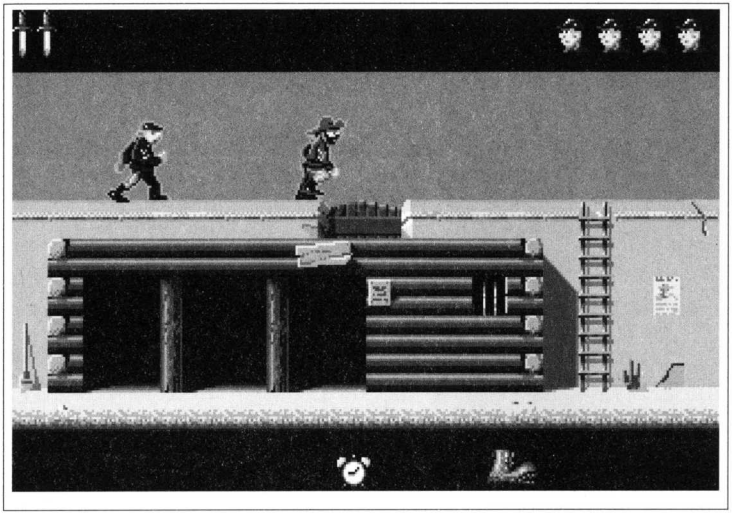


Abb. NOR.2: Die Eroberung eines Forts muß man selbst in die Hand nehmen

Tips

Strategische Ziele:

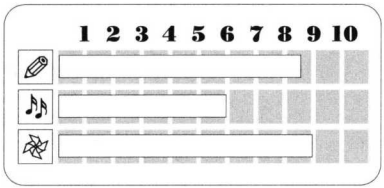
- Man sollte zunächst versuchen, North Carolina einzunehmen. Die Seite, die diesen Staat besetzt, erhält Nachschubtruppen aus Europa.
- Besitzt man mindestens zwei Städte, deren Eisenbahnlinie durch heimisches Gebiet führt, so wird man mit Nachschub und neuen Truppen versorgt.
- Man kann den Nachschubzug des Gegners abfangen, wenn man die Verbindungslinie zwei seiner Städte unterbricht oder seine Städte direkt erobert.

Auf dem Schlachtfeld

- Das Umschalten der Einheiten erfolgt mit <Shift>.
- Zerstört man alle Brücken, so fallen die Gegner meistens ins Wasser oder in den Abgrund.
- Die gegnerische Artillerie greift man am besten mit der eigenen Kavallerie an. Man reitet direkt darauf zu, zügelt sein Pferd, während der Gegner zielt, und reitet mit voller Geschwindigkeit wieder los, kurz bevor sich der Schuß löst.
- Die Kavallerie ist ebenfalls äußerst wirksam gegen das Fußvolk des Gegners.
- Gegnerische Reiter stoppt man mit ein paar gezielten Schüssen der Infanteristen.
- Beim Kampf sollte man sich auf das Überleben der Infanteristen konzentrieren. Selbst mit einem Mann kann man dem Gegner noch große Verluste beibringen. Die Artillerie kann man zwar nicht ausschalten, doch diese zieht sich hinterher zurück, wenn man erst einmal alle anderen Soldaten aus dem Weg geräumt hat.
- Das Zusammenschießen zweier Armeen bringt meistens nicht sehr viel. Besser ist es, den Gegner mit den eigenen beweglichen Infanteristen zu schwächen und dann mit einer ausgeruhten Armee noch einmal anzugreifen.

Tower of Babel

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / MicroProse



Handlung

Laut Spielhandbuch hat sich der Turmbau zu Babel ein wenig anders zugetragen, als man bisher vermutete: Als sich die Menschen entschlossen hatten, einen Turm zu bauen, dessen Spitze so hoch in den Himmel hinauf ragte, daß sie auf dieser Höhe Gespräche mit Gott führen konnten, bekamen sie bei diesem Vorhaben unerwartete Hilfe von einer außerirdischen Rasse. Die gutmütigen Zentorianer überließen den Menschen ein Heer von Robotern in Spinnengestalt, die ihnen helfen sollten. Und so baute man gemeinsam den Turm, die Menschen, um zu ihrem Gott zu kommen und die Spinnen, um die Botschaft an ihre Herren zu senden, sie wieder zurückzuholen.

Nach geraumer Zeit bekamen die Spinnen gewaltiges Heimweh, und die Menschen wurden ziemlich sauer, wollten sie doch nicht von den mittlerweile liebgewonnenen fleißigen "Tierchen" im Stich gelassen werden. Um sie auf der Erde zu behalten, bauten sie Vorrichtungen und Hindernisse, die die Spinnen daran hindern sollten, weiter in die Höhe zu gelangen.

Am Spieler liegt es nun, ihnen zu helfen. Zu diesem Zweck muß man drei Spinnen einzeln oder zusammen an den Hindernissen vorbeiführen und mit ihnen bestimmte Aufgaben erfüllen. Jede dieser Spinnen verfügt über spezielle Fähigkeiten: Der ZAPPER ist als einziger mit einer Laserkanone ausgerüstet und kann gegnerische Objekte, aber auch

die eigenen Spinnen abschießen. Der PUSHER kann die meisten Hindernisse mit einem Rückstoßstrahl aus dem Weg räumen. Der letzte in diesem Dreiergespann ist der GRABBER, der Energiepakete (Klondikes) aufnimmt und bestimmte Anlagen in Betrieb setzen kann.

Um zur Spitze zu gelangen, muß man Etagen überwinden, die aus insgesamt neun Plattformen bestehen. Auf jeder dieser Plattformen muß man eine Aufgabe lösen, zum Beispiel vier Klondikes aufsammeln und zwei Objekte zerstören. Die Darstellung der Plattformen und Objekte erfolgt in ausgefüllter Vektorgrafik, und einige Effekte, wie zum Beispiel Sterne, Kometen und Blitze, sorgen für die richtige Atmosphäre. Damit man den richtigen Überblick erlangt, kann man sich das ganze Geschehen auch über Außenkameras von allen Seiten ansehen. Hat man die gestellte Aufgabe gelöst, gelangt man zur nächsten Plattform oder zur nächsten Etage. Da jede Spinne andere Fähigkeiten hat, muß man Hand in Hand arbeiten, um zum Ziel zu gelangen. Die Anleitung bemerkt in diesem Zusammenhang ganz treffend: "Tower of Babel ist keine Sache des Glücks oder des Zufalls. Logik allein führt zum Ziel."

Ausführung

Die Steuerung der Spinnen sowie sämtlicher anderer Funktionen erfolgt mit Hilfe der Maus über Icons. Man kann jederzeit zwischen den Spinnen hin- und herschalten und sie sogar im voraus darauf programmieren, bestimmte Aufgaben allein durchzuführen, während man mit einer anderen Spinne gerade etwas anderes erledigt. Man hat es hier sozusagen mit "Multitasking-Spinnen" zu tun. Der Effekt, der dabei entsteht, daß man zwischen drei Spinnen umschalten kann und genau sieht, was die anderen gerade unternehmen, ist recht interessant und ungewöhnlich.

Mit weiteren außergewöhnlichen Details hat der Programmierer Pete Cooke, der manchen noch vom Klassiker "Tau Ceti" her bekannt ist, wahrlich nicht gespart: In drei Menüs kann man unzählige Parameter, wie zum Beispiel die räumliche Perspektive oder den Blickwinkel, verändern, Diskettenoperationen (Abspeichern, Laden, Formatieren, etc.) vornehmen und vieles mehr. Wem die vorhandenen Plattformen nicht mehr ausreichen, der kann sich mit dem Tower Designer vergnügen. Mit diesem Editor, mit dem auch die schon vorhandenen Plattformen entworfen worden sind, kann man sich auf einfache Weise unzählige neue Plattformen zusammenstellen, die man auch abspeichern und wieder einladen kann. Hat man sich erst einmal eingespielt und ein wenig mit der Steuerung vertraut gemacht, dann kommt man von diesem Spiel nicht mehr so schnell los.

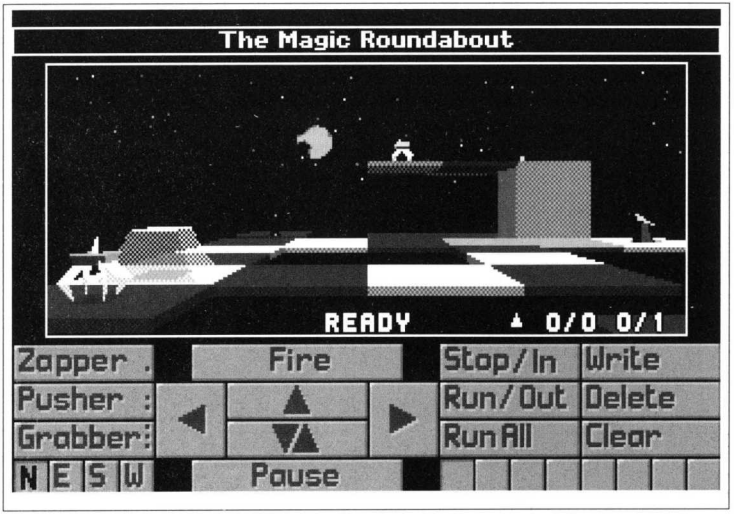


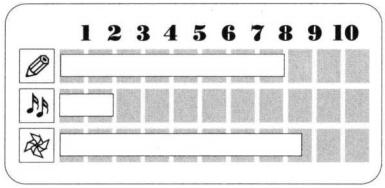
Abb. TOW.1: ZAPP, GRAPP, PUSH und weg ist der Clondike

Tips

- Man sollte sich jede Plattform zu Beginn von allen Seiten anschauen. Der Countdown beginnt erst, wenn man eine Spinne bewegt.
- Auch Minen, Prismen, Klondikes und andere Objekte können mit dem Pusher weggeschoben werden.
- Der Programmiermodus sollte benutzt werden, wenn die Zeit knapp ist.
- Manchmal muß man mit dem ZAPPER eigene Spinnen zerstören, damit man an ihnen vorbei ins Ziel kommt.

Champions of Krynn

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Stratetic Simulations



Handlung

Das Böse hat wieder einmal zugeschlagen! Dieses Mal auf einem kleinen Kontinent südlich des Äquators, auf Krynn. Zunächst wurden nur die kleinen Städte in den Bann des Bösen gezogen. Doch da sich die guten Armeen gegenseitig bekämpften, konnte das Böse seinen Machtbereich seelenruhig ausweiten. Fast ganz Krynn ist in der Macht des Bösen.

Doch in einem Winter zogen sich die letzten Ritter des Guten in einen Außenposten zurück, um von dort aus Krynn von der dunklen Macht zu befreien – oder sollte das Gute etwa versagt haben? Um den tapferen Rittern zu helfen, trafen sich in einer Herberge eine Gruppe noch unerfahrener Abenteurer. Sie beschlossen, zu den Rittern zu ziehen und sie zu fragen, wie sie helfen könnten.

Ausführung

Neben den Rollenspielen der "Dungeon Master"- und der "Ultima"-Reihe, gehört dieses Rollenspiel aus der "Advanced Dungeons and Dragons" (AD&D)-Serie zu den besten

Spielen dieser Art. Mit dem überragenden Kampfsystem mit 3D-Grafik macht das Kämpfen richtig Spaß. Ebenso lobenswert ist die Tatsache, daß die drei Disketten nur selten gewechselt werden müssen. Negativ aufgefallen dagegen ist die Tatsache, daß die Lade- und Speicherzeit ewig lang ist.

Tips & Tricks

Die Party

Das Wichtigste für das Spiel ist die richtige Zusammenstellung der Party. Welche Eigenschaften welche Kombination hat, erkennt man erst nach einiger Spielzeit. Um es ein wenig leichter zu haben, hier zwei bewährte Parties:

Party 1	*Party 2*
Kämpfer/Dieb	Dieb/Kleriker
Kender	Kämpfer
Kleriker/Zauberer/Kämpfer	Kleriker/Ranger
Kleriker/Zauberer/Kämpfer	Ritter
Ritter	Zauberer/Kämpfer
Zauberer	Zauberer/Kämpfer/Kleriker

Tab. CHA.1: Zwei Parties als Starthilfe

Die Mehrfachcharaktere dürfen keine Menschen sein, müssen also einer anderen Rasse angehören. Der Vorteil von mehreren Charakteren bei einem Partymitglied liegt auf der Hand: Er besitzt wesentlich mehr Fähigkeiten. Jedoch sammelt ein Mehrklassencharakter nicht so schnell Erfahrungen, kommt nicht so schnell in einen höheren Level.

Die Kämpfe

Man sollte auf gar keinen Fall dem Computer die Steuerung eines Kampfes überlassen. Gegen feindliche Gruppen verliert er meist. Wenn er gegen einen Drachen kämpft, gewinnt er, läßt aber dann die Party in zurückgebliebene Säure laufen.

Ein Zauberer kann bei einem Kampf oft die meisten Waffen ersetzen. Zunächst einmal untersucht man seine Fähigkeiten (DETECT MAGIC) und kann dann mit den bereits vorhandenen Sprüchen loslegen. Hier eine kleine Auswahl:

HOLD PERSON:	Wirkt am besten auf menschliche Kämpfer.
SILENCE 15' RADIUS:	Sehr guter Spruch um gegnerische Zauberer außer Gefecht zu setzen. Dieser Spruch funktioniert übrigens immer!
DISPEL MAGIC:	Ist ein eigener Mitkämpfer durch einen Zauber des Gegners ausgeschaltet worden, so löst dieser Spruch den Zauber wieder auf.
PROTECTION FROM EVEL 10' RADIUS:	Schützt gut vor den Todesrittern und Anraks.
LIGHTNING BOLT:	Total guter Spruch, da er meist durch mehrere Gegner hindurch geht. Doch er prallt von Wänden ab und kann daher zurückkommen und die eigene Party außer Gefecht setzen.
FIRE SHIELD:	Benutzt man diesen Spruch, so bekommt der Gegner den eingezeichneten Schaden selbst auch ab.
MINOR GLOBE:	Mit diesem Spruch kann man Zaubersprüche bis zur dritten Stufe abwehren.

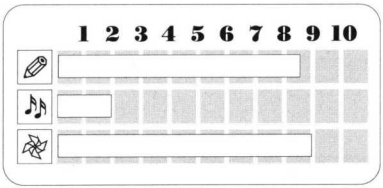
Wenn die eigenen Figuren geschlagen haben und anschließend mehrmals auf die <Space>-Taste gedrückt wird, können die Gegner nichts mehr tun.

Man sollte stets mindestens zwei Waffen mitnehmen. Es kann schon mal passieren, daß ein Schwert in einem Gegner steckenbleibt und somit verloren geht.

Ultima VI

The False Prophet

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Origin



Handlung

Kurz bevor man vor seinem Fernseher einschläft, hört man von draußen ein Donnern und sieht es blitzen. Abenteuerlustig und neugierig, wie man nun einmal ist, geht man zu der Stelle, von der die Blitze angezogen werden. Durch die magische Tür, die sich dort befindet, gelangt der Spieler nach Brittania. Man braucht wieder die Hilfe des Helden, der schon in den vergangenen Jahren für Ruhe und Ordnung gesorgt hat.

Umsetzung

Rechtzeitig zum 10jährigen Jubiläum der Ultima Rollenspielserie ist der sechste Teil fertig geworden: "The False Prophet". Im Gegensatz zu den älteren Versionen von Ultima, wurde dieser Teil des Epos auf einem 16-Bit-Rechner entwickelt. Das heißt: Einwandfreies Scrolling, hervorragende Grafik und exzellenter Sound! Außerdem ist Ultima

mit Teil VI viel benutzerfreundlicher geworden. Fast alles kann durch Anklicken von Icons erledigt werden. Natürlich muß ein Gespräch mit anderen Spielfiguren per Tastatur eingegeben werden.

Die alt bewährte Spielumgebung von Ultima, also Britannia, hat sich nur wenig verändert: Alle Einrichtungen und Dörfer befinden sich an ihren alten Plätzen, sogar die Zigeunerin sitzt immer noch in ihrem Wagen. Der große Hohlraum unter Britannia ist selbstverständlich auch geblieben, wo er war. Durch die hervorragenden Verbesserungen des Spiels kann man eigentlich nicht mehr von einem einfachen Spiel, sondern eher von einer Simulation einer mittelalterlichen Kultur sprechen. Mittags wird bei den meisten Spielfiguren gegessen, tagsüber wird gearbeitet, und abends findet man die meisten Bewohner Britannias in der Kneipe oder bei einem Gelage. Nachts wird meist geschlafen.

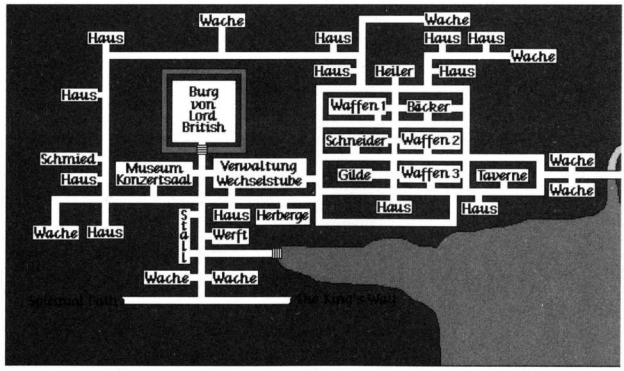


Abb. ULT.1: Das große Britain mit dem Schloß von Lord British

Mit jeder Spielfigur kann man sich unterhalten. Man bekommt hin und wieder einen Witz erzählt, oder man gerät an einen Schwätzer, den man nicht los wird. Eine Frau flirtet mit dem Spieler, oder man kann einen Sänger nicht davon abhalten, seinen neuesten Song vorzutragen. Alle Spielfiguren können in die Party aufgenommen werden, wenn sie damit einverstanden sind. Bei Verhandlungen entwickeln die Mitglieder der Party ein Eigenleben. Sie mischen sich ein oder geben auch auf Nachfrage Ratschläge.

Tips & Tricks

Waffen

Waffen und Rüstung braucht man auch im sechsten Teil von Ultima. In der Burg von Lord British kann man sich frei bedienen. Apropos Waffen: Mit dem Blitz-Zauberstab (engl.: Lightning Wand) sollte man sparsam umgehen, denn nach ein paar Nutzungen löst er sich auf.

Essen

Um nicht auf Gottes Manna angewiesen zu sein, sollte man sich schon zu Beginn des Spiels eine Angel zulegen.

Die Runen und die Schreine

Wie in den vorangegangenen fünf Teilen sind die Runen, die man erst einmal suchen muß, für das Spiel von großer Bedeutung. Benutzt man sie an dem richtigen Schrein und spricht man dazu das passende Mantra, dann bricht man den Zauber der Gargoyles und kann den Moonstone mitnehmen. Einige Runen findet man im Grab von Beyvin, am Eingang zum Wirtshaus und über dem Lyceum im Haus einer Zauberin. Die Mantren sind dieselben geblieben:

für	*Mantra*
Ehrlichkeit	ahm
Gerechtigkeit	beh
Mitleid	mu
Opfer	cah

für	*Mantra*
Tapferkeit	ra
Ehre	summ
Menschlichkeit	lum
Geistigkeit	om

Tab. ULT.1: Die Mantren sind geblieben, wie sie waren

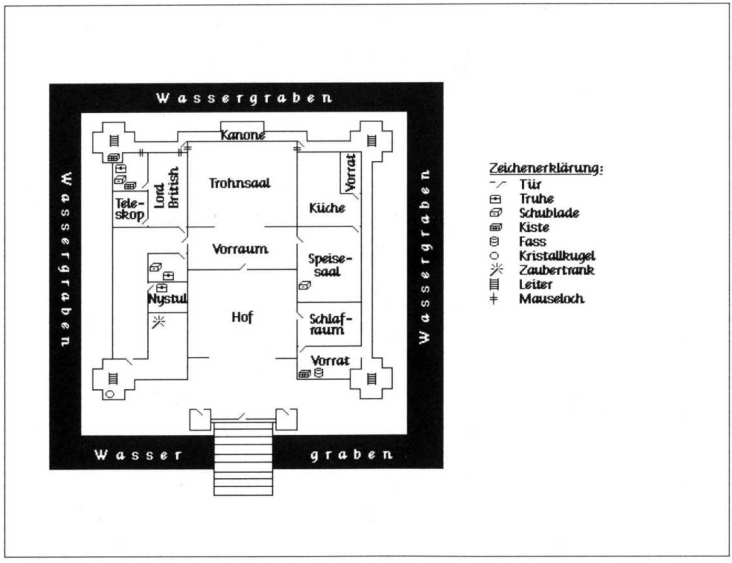


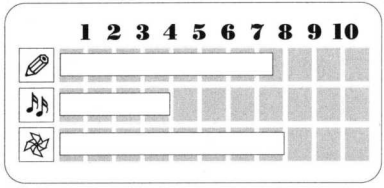
Abb. ULT.2: Das Schloß von Lord British

Klein muß man sein

Im Schloß von Lord British gibt es einige Mauselöcher, durch die man auch in verschlossene Räume gelangen kann. Deshalb sollte man die sprechende Maus Sherry in die Party aufnehmen. Sie befindet sich in einem der äußersten Räume des Schlosses (siehe Karte). Bietet man Sherry den Käse an, den man vorher aus dem Speisesaal mitgenommen hat, und fragt sie, ob sie mitmachen möchte, schließt sie sich der Party an.

Damocles – Mercenary II

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Novagen



Handlung

In diesem Spiel schlüpft man in die Rolle eines erfahrenen Glücksritters, des Söldners Mercenary, im nicht mehr fernen 21. Jahrhundert. Vom Präsidenten des Planeten Eris bekommt man einen vielversprechenden Job angeboten. Der Comet DAMOCLES befindet sich auf direktem Kollisionskurs mit dem Planeten Eris, der bei einem Zusammenstoß völlig zerstört würde. Man erhält die Aufgabe, die Katastrophe zu verhindern. Andere wurden vorher schon beauftragt, sind jedoch gescheitert. Es bleiben nur noch ein paar Stunden, die Mission zu erfüllen.

Das Spielfeld, auf dem man sich bewegt, ist riesig. Es umfaßt ein ganzes Sonnensystem mit neun Planeten und 19 Monden, die alle angeflogen und erforscht werden können. Mercenary-Fans wissen bereits, was sie erwartet: Spannendes Erforschen eines ganzen Sonnensystems, jedes Planeten, jeder Stadt und jedes Gebäudes! Eine Unzahl an Gegenständen wartet auf ihre Verwendung, Rätsel auf ihre Lösung.

Das Kultspiel "Mercenary" war komplex, aber "Damocles" übertrifft alles! Man stelle sich schon allein vor, 16 Millionen (!) Pyramiden auf dem Planeten Midas untersuchen zu wollen... Nur Logik und gezieltes Vorgehen helfen hier weiter.

Wie beim Vorgänger muß man sich nicht genau an die Vorgaben halten, es gibt mehrere Lösungswege, die Mission erfolgreich abzuschließen. Einige Wege sind relativ einfach (die Betonung liegt auf "relativ"...), andere wiederum schwieriger, bringen jedoch bedeutend mehr Geld. Als Söldner liebt man das Abenteuer und wird daher bestimmt die eleganteste und schwierigste Lösung wählen. Doch selbst wenn man es nicht schaffen sollte, Eris zu retten, ist das Spiel nicht zu Ende. Es hängt ganz vom Spieler ab, wie das Abenteuer ausgeht.

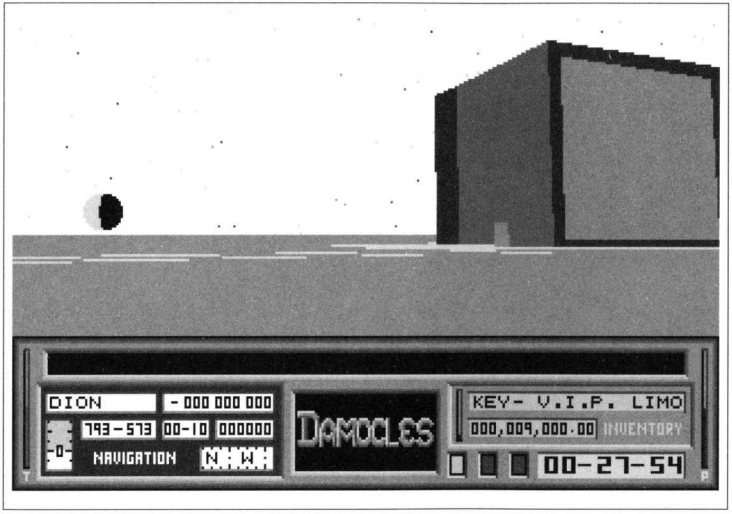


Abb. DAM.1: Auf Dion unterwegs

Ausführung

Das ganze Sonnensystem samt Planeten, Städten, Räumen, Raumschiffen wird mit ausgefüllter schneller Vektorgrafik dargestellt. Der Realitätseffekt ist dank einer ausge-

sprochenen Komplexibilität sehr groß. Als Hilfe wird eine detaillierte Karte als Poster mitgeliefert. Wem dieses Spielfeld nicht zusagt, der kann die Daten der Mercenary-Diskette oder der Datendiskette "Escape from Targ" eingeladen.

Tips

Die Tastenbelegung:

<O>	Beantwortet Bensons Frage mit OK
<R>	Umschalten zwischen Rennen und Laufen
<B>	Fahrzeug bestiegen
<L>	Fahrzeug verlassen
Cursor <↑>	Objekt aufnehmen
Cursor <↓>	Objekt ablegen
Cursour <←> und <→>	Objekte im Inventar auswählen
<Return>	Objekte im Inventar benutzen

Im Fahrzeug:

<1> – <0>	Schub nach vorne einstellen
<F1> – <F10>	Schub nach hinten einstellen
<[> <]>	Feineinstellung
<Space>	Stop
<Esc>	Fluchtgeschwindigkeit (nur im Raumgleiter)

Im Aufzug:

<1> – <9>	Stockwerke im Lift anwählen
<G>	Erdgeschoß anwählen
<B>	Keller anwählen

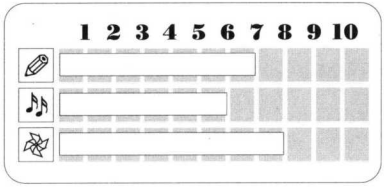
Help Menu

<Help>	Menü anwählen
<F1>	Abspeichern des momentanen Spielstandes
<F2>	Einladen eines gespeicherten Spielstandes
<F10>	Abbrechen eines Spiels
<Return>	Pause

Harley Davidson

The Road to Sturgis

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Probe Software



Handlung

Einmal im Jahr, um genau zu sein, in der zweiten Augustwoche, findet in der amerikanischen Kleinstadt Sturgis ein Festival statt, das die Einwohnerzahl über Nacht von 5.184 auf 80.000 steigen läßt. In dieser Woche blüht die Kleinstadt auf und wird Treffpunkt für Harley-Davidson-Motorradfahrer, auch Biker genannt, aus ganz Amerika. Man trifft sich, um miteinander zu feiern, Spaß zu haben und an Wettkämpfen teilzunehmen. Es gibt alle Arten von Rennen, bei denen es jedoch nicht nur auf Schnelligkeit, sondern auch Geschicklichkeit ankommt. Beim "Slow-Ride-Contest" gewinnt zum Beispiel der Fahrer, der als letzter durch das Ziel fährt.

Die Schwierigkeit bei diesem "Rennen" besteht darin, um Hindernisse herumzufahren und nicht umzufallen. Während ein aufgemotzter Motor hier eher nachteilig ist, so bewährt er sich doch bestens bei den Drag-Races, bei denen eine kurze Strecke so schnell wie möglich zu überqueren ist. Ohne den richtigen Motor und breite Reifen sieht man hier recht alt aus.

Eine geeignete Übersetzung benötigt man dagegen beim "Hill Climb". Bei dieser Sportart muß man einen Berg mit sehr starker Steigung hochfahren und Steinen ausweichen, die von irgendwelchen Verrückten geworfen werden.

Der "Poker Run" ist bei allen Teilnehmern sehr beliebt, da er zwei Lieblingsbeschäftigungen der Harley Rider vereint: Auf den Maschinen dahinheizen und Kartenspielen! Die gegeneinander antretenden Fahrer müssen Karten, die ein paar Motorradbräute am Straßenrand bereithalten, ergreifen. Am Ziel gewinnt dann der Fahrer, der das beste Blatt hat.

Der "Wheenie Run" ist ebenfalls recht beliebt, da bei diesem Juxwettbewerb eine Beifahrerin mit ins Spiel kommt: Über der Straße werden Würstchen aufgehängt. Der Fahrer steuert, und die Freundin auf dem Rücksitz muß das in der Luft herumbaumelnde Würstchen anbeißen. Das Team, das nach Beendigung der vorgegebenen Zeit die meisten Würstchen erwischt hat, gewinnt.

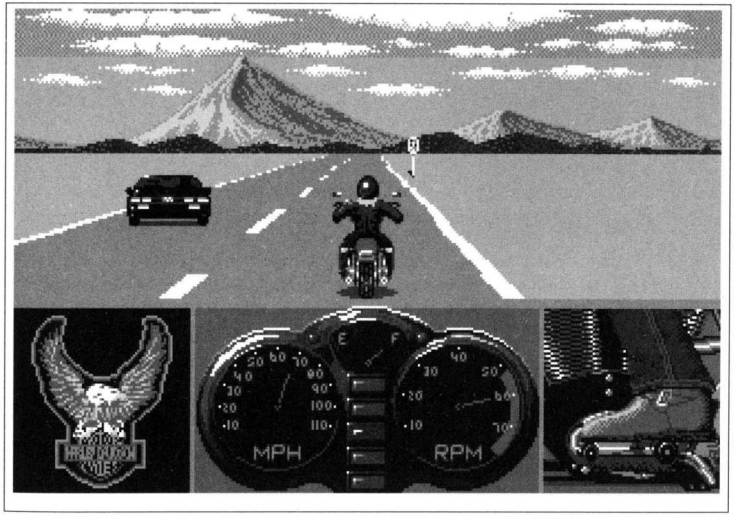


Abb. HAR.1: On the Road again

Am Abend kann man sich dann bei einer Party mit den anderen vergnügen und neue Freunde gewinnen. Anerkennung erreicht man mit einem speziellen Outfit, das man sich in den darauf spezialisierten Läden kauft, durch Erfolg bei den Wettbewerben und pures Angeben. Charaktereigenschaften, die man zu Beginn auswählen muß, sind bei allen Vorhaben von Bedeutung. Ziel des Spieles ist es, vom Möchtegern, der man zu Beginn ist, zum absoluten Biker-Gott aufzusteigen.

Ausführung

"Harley Davidson – Road to Sturgis" ist keine simple Motorrad-Olympiade, sondern eine Simulation, die das Flair und die Stimmung des Sturgis Festivals richtig gut rüberbringt. Die einzelnen Wettbewerbe, Wheelies und quietschende Reifen inbegriffen, sind gut spielbar und allein für sich gesehen schon besser als so manche Rennsimulation. Man kann bei der Steuerung zwischen Joystick und Maus, bei der die Sensibilität ebenfalls festgelegt werden kann, wählen. Interessant ist auch die Möglichkeit, seinen Fahrer und das Motorrad ganz nach seinen eigenen Wünschen auszustaffieren.

Zu Beginn kann man neben seinen Charaktereigenschaften sogar sein eigenes Aussehen bestimmen, von cooler Glatze bis zu langen Haaren ist alles erlaubt. In den Läden gibt es eine Unmenge von Zubehör. Für den Fahrer gibt es allerhand ausgefallene Klamotten, einen Kaiser-Wilhelm-Helm mit Spitze zum Beispiel, Spiegelsonnenbrillen, Lederjacken, Tätowierungen und so weiter. Das Motorrad kann man hier auch wieder reparieren und mit bemalten Tanks, verchromten Motoren und allem möglichen Schnick-Schnack ausrüsten.

Liebe zum Detail macht sich auch bei Dialogen und dem mitgelieferten Handbuch, beide in Biker Slang und auf Englisch, bemerkbar. Wer sich nicht so schwer im Englischen tut, wird seinen Spaß haben.

Tips

- Die Menge der Haare, die man am Anfang auswählt, bestimmt den Schwierigkeitsgrad, je mehr Haare man auf dem Kopf hat, desto schwieriger wird das Spiel.
- In manchen Wettkampfarten muß man die <Alt>-Taste drücken, um zum Beispiel in das Würstchen zu beißen.

– Ein paar weitere wichtige Tasten:

<B> Biker Status – Verfassung des Fahrers und seines Motorrades.

<I> Inventory – zeigt an, welche Gegenstände man mit sich führt und welchen Status man unter den anderen Bikern hat.

<W> Where am I? – zeigt eine Karte mit der momentanen Position an.

<X> Exit

<S> Save Game

<L> Load Game

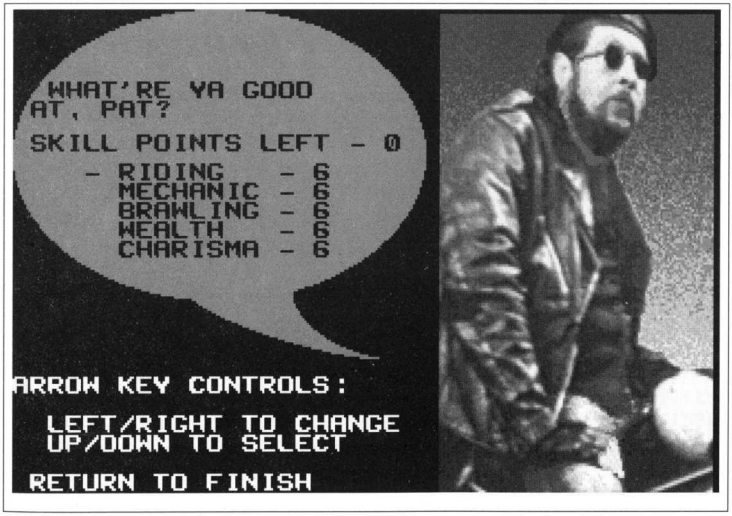
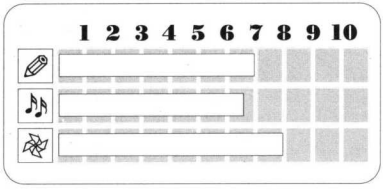


Abb. HAR.2: Kannste was, bisse was

Oil Imperium

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / reLINE



Handlung

Oil Imperium ist ein Handelsspiel, bei dem es um viel Geld, Macht und Intrigen im Ölgeschäft geht. Als Manager eines Ölkonzerns muß man neue Ölquellen erschließen, Öltanks erwerben, Pipelines verlegen und sich mit der Konkurrenz herumschlagen. Um in diesem harten Geschäft auf Dauer zu überleben und erfolgreich zu sein, muß man nicht nur eine gute Nase für einträgliche Geschäfte haben, sondern auch mal ein paar Saboteure anheuern, die der Konkurrenz Schwierigkeiten machen.

Ist allerdings der eigene Konzern von eben diesen gemeinen Machenschaften betroffen, brennt zum Beispiel ein Ölfeld ab, kann man auf die Hilfe eines Detektivbüros zurückgreifen, um die Widersacher aufzudecken und zu verklagen. In der Regel führt man all diese Handlungen von einem Büro aus durch.

Ab und zu kann es jedoch auch schon mal vorkommen, daß man selbst Hand anlegen muß und in Actionsequenzen ein Ölfeld löschen, Pipelines verlegen oder mit dem Bohrer auf Ölsuche gehen muß.

Ausführung

Der Unterschied zu anderen Spielen dieser Sorte macht sich angenehm durch die gute Spielbarkeit, die auf einer hohen Laufgeschwindigkeit und kurzen Ladezeiten beruht, bemerkbar. Gute Grafiken und die Actionsequenzen bringen zusätzlich ein wenig Schwung in die ganze Sache. Ein weiterer grundlegender Unterschied zu anderen Handelsspielen manifestiert sich in der Tatsache, daß bei "Oil Imperium" alle Mitspieler (insgesamt immer vier) auch wirklich gegeneinander spielen, sich gegenseitig beeinflussen und nicht einfach nur Geld horten. Der Computer übernimmt bei Bedarf die Rolle fehlender Mitspieler, und man muß schon einiges an Taktik und Geschäftssinn aufwenden, um über ihn zu triumphieren.

Tips

Beginn

Zu Beginn des Spieles sollte man alle Aktivitäten auf eine Region beschränken, da Bohrkonzessionen sehr teuer sind und bei wenig Firmenkapital stark ins Gewicht fallen. Die Entscheidung, welches Ölfeld man am besten kauft, sollte man von den Expertisen der Ölspezialisten abhängig machen. Ein gutes Ölfeld weist ein Verhältnis der Kosten zur Fördermenge von 2:1 bis 3:1 auf. Hat man ein Ölfeld gefunden und eine Bohrung durchgeführt, darf man nicht vergessen, sich noch Öltanks zuzulegen.

Saboteure anzuheuern, ist im Anfangsstadium ein sehr hohes Risiko: Wird man erwischt, wird einem womöglich das einzige Ölfeld abgenommen und man ist nach wenigen Monaten zahlungsunfähig – wird die Aktion allerdings nicht entdeckt, wurde dem Konkurrenten höchstwahrscheinlich so sehr geschadet, daß dieser Konkurs beantragen muß.

Tanks

Die Tankkapazität in einer Region sollte immer ausreichend bemessen sein und Spielraum für unvorhergesehene Ereignisse lassen. Sinken die Preise für Öl zum Beispiel in den Keller, ist es ganz günstig, Platz zum Einlagern des Öls zu haben und zu warten, bis

sich der Markt wieder erholt hat. Auch ein Sabotageakt kann bei geringer Tankkapazität schmerzlich treffen und dem Gegner von Vorteil sein.

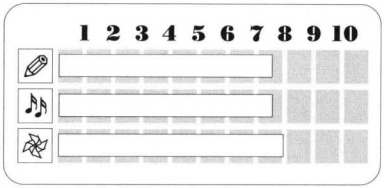
Actionsequenzen

Es ist immer billiger, die Bohrungen oder das Löschen der Ölfelder selbst in die Hand zu nehmen. Vor allem in der Anfangsphase ist es deshalb sinnvoll, diese Aktionen selbst auszuführen. Hat man später mehr Geld, sollte man allerdings die Löscharbeiten, insbesondere die an den Bohrinseln, lieber Ted Redhair überlassen, da er eine sehr große Erfolgsquote bei dieser Arbeit hat.

Man kann den Computer überlisten, indem man einfach alle Gesellschaften übernimmt und als Scheinfirmen führt. Eine davon baut man auf, die anderen läßt man nur Ölfelder kaufen. Später kann man die eigene Firma dann die Ölfelder zu Dumpingpreisen erwerben lassen. So hat man dem Computer ein Schnippchen geschlagen.

Projectyle

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Electronic Arts



Handlung

Projectyle ist die Simulation der zukünftigen Sportart "Tribal". Dabei spielt man mit seiner eigenen Mannschaft gegen zwei andere Teams gleichzeitig. Das Spielfeld (siehe Abbildung) unterteilt sich in fünf Zonen: Zunächst einmal hat jede Mannschaft eine Verteidigungszone, in der sich eines der beiden eigenen Tore befindet. Über die neutrale Zone sind die anderen Zonen miteinander durch Tunnel verbunden. In der "Frantic Zone" besitzt jede Mannschaft ein Tor. Auf dem Spielfeld befinden sich stets fünf Spieler jeder Mannschaft. Wie so oft bei Mannschaftsspielen muß man auch hier möglichst viele Tore schießen, d.h., das Projectyle (heute würde man wohl Puck sagen) in eines der vier gegnerischen Tore befördern.

Ausführung

Das neuartige Spielprinzip von Projectyle ist wohl ein wenig von den (heutigen) "Air-Hockey"-Tischen abgeguckt. Es macht wesentlich mehr Spaß gegen zwei als gegen einen Gegner zu spielen: Zu der möglichst guten Taktik zum Umgehen der Gegner kommt noch dazu, daß man darauf achten muß, welcher gegnerischen Mannschaft man

ein Projectyle ins Tor schießt, da man sonst eventuell den Torvorsprung des anderen Gegenspielers ausbaut. Diese neue Sportart sollte sich jeder einmal genauer ansehen.

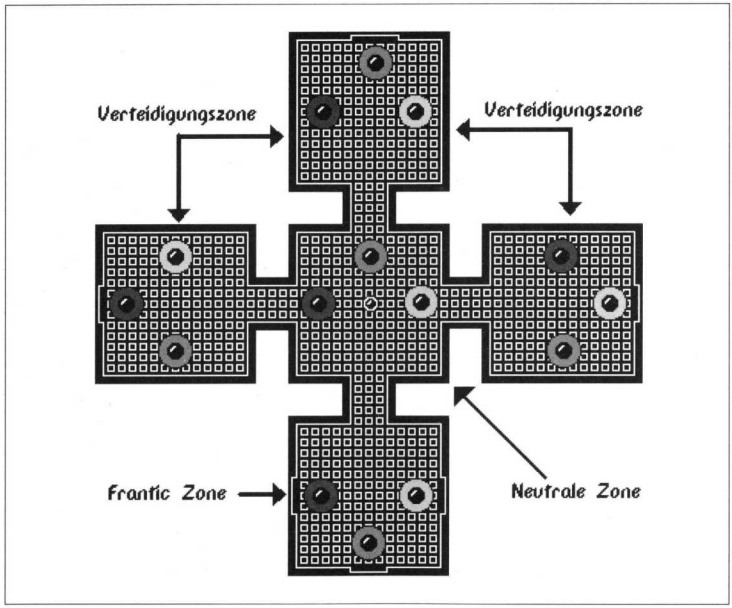


Abb. PRO.1: Über die neutrale Zone sind die vier anderen Zonen des Spielfeldes miteinander verbunden

Tips und Tricks

Allgemeine Strategien und Verhaltensregeln

Man sollte seine Verteidigungszone und damit ein eigenes Tor schon in der neutralen Zone verteidigen.

Wenn das Projectyle erst einmal in der eigenen Verteidigungszone ist, wird es schwierig. Dann heißt es nämlich: zwei gegen einen! Wenn irgendwie möglich, sollte man das Projectyle in die Verteidigungszone des Gegners mit den meisten Punkten befördern. Wenn das nicht klappt, erledigt dies die des anderen Gegners natürlich auch.

In der Frantic Zone ist es nicht so sehr wichtig, sein Tor zu verteidigen, sondern möglichst schnell und präzise anzugreifen. Die beste Angriffsposition ist oben, vom Ein-/Ausgang dieser Zone her. Wenn man hier schnell genug ist, kann man direkt, nachdem das Projectyle in die Zone kommt, punkten.

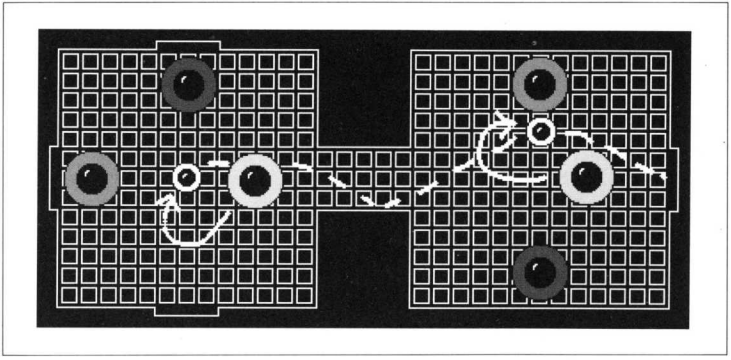


Abb. PRO.2: Das Projectyle muß hier, ohne von einem Gegner berührt zu werden, ins eigene Tor gespielt werden

Ist man in Führung gegangen, muß man besonders stark den Zugang zur eigenen Verteidigungszone beschützen. Die Computer-Gegner werden nicht versuchen, in die Frantic Zone zu schießen, sondern sich auf die Verteidigungszone des Spielers beschränken. Zur besseren Verteidigung sollte man unbedingt das Radar benutzen.

Wie man Tore macht

Projectyle ist kein Spiel, in dem man sinnlos herumschießen und zusammenstoßen soll – gute Spieler lernen schnell ihre Bewegungen zu koordinieren und zu perfektionieren

und reagieren bei gegnerischen Angriffen fast instinktiv. Durch die folgenden speziellen Tribal-Taktiken kann man sehr leicht die Gegner austricksen und Punkte machen.

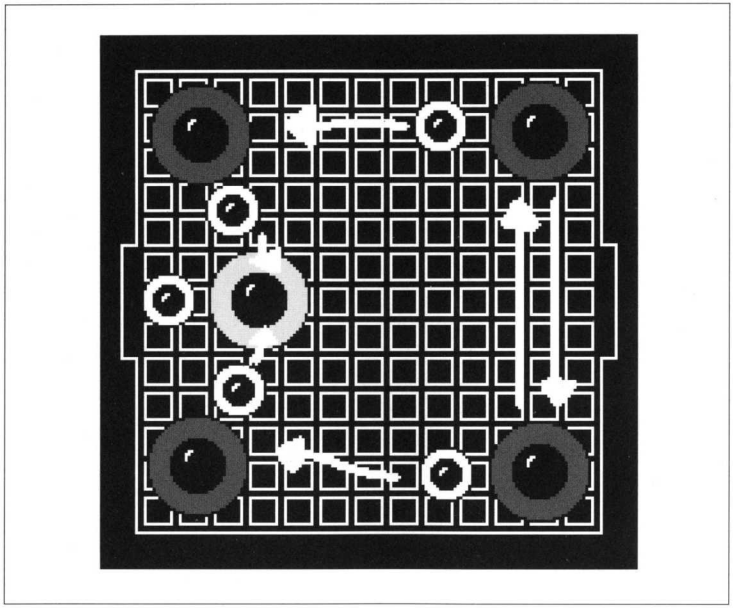


Abb. PRO.3: Mit dem Puck vor der Nase, im Kreis um den Gegner herum

Eine der schwierigsten Übungen ist es, das Projectyle aus der neutralen Zone heraus in das eigene Tor zu schießen, ohne daß ein Gegenspieler den "Puck" berührt. Hat man diese für heutige Mannschaftsspiele ungewöhnliche Kombination (siehe Abbildung oben) geschafft, so erhält man ein Tor für und eines gegen sich. Um diesen Trick zu üben, sollte man einfach die Computersteuerung ausschalten und ein Solo-Match spielen.

Wenn man in einer der niedrigeren Spielstufen spielt, kann man entlang der Wand in einer gegnerischen Verteidigungzone spielen und das Projectyle immer vor sich her "schieben". Die Computersteuerung ist so nicht in der Lage, einem das Projectyle abzuluchsen. Ein Unterbrechen der "Umrundung" durch eine Diagonale über das Spielfeld sollte man ruhig einmal ausprobieren.

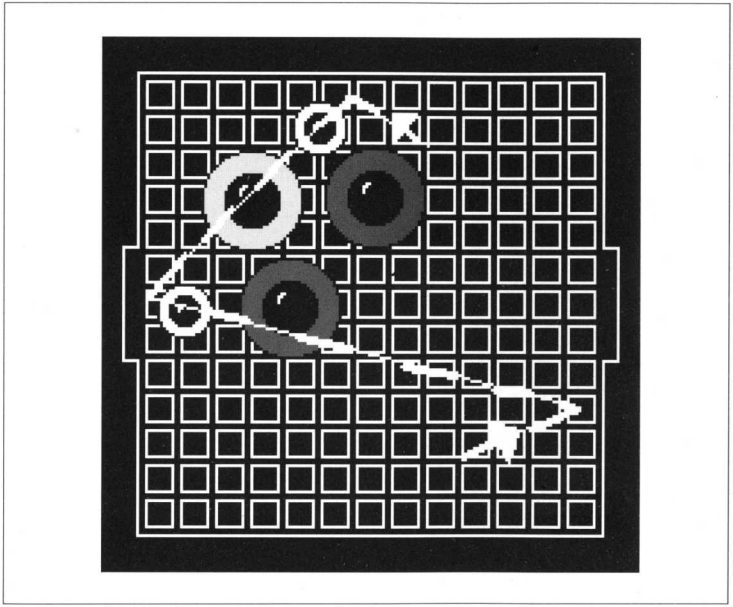


Abb. PRO.4: Mit einem indirekten Schuß hat man meist mehr Chancen als mit einem direkten

Nicht immer ist es gerade geschickt zu versuchen, das Projectyle auf direktem Weg ins gegnerische Tor zu schießen. Man kann über alle möglichen Winkel ein Spiel gestalten und so Gegner umspielen. Es kommt dabei lediglich auf die richtige Voreinstellung des "Bounce Factor" an.

Wenn man die obere Verteidigungszone sein eigen nennt, muß man versuchen, das Projectyle als erster zu erreichen und es sofort bis in die Frantic Zone zu schießen. Dazu wartet man kurz und versetzt dann dem Projectyle einen kräftigen Stoß. Das Ergebnis der Kollision ist ein "Puck", der so schnell ist, daß ihn niemand in der neutralen Zone mehr abfangen kann.

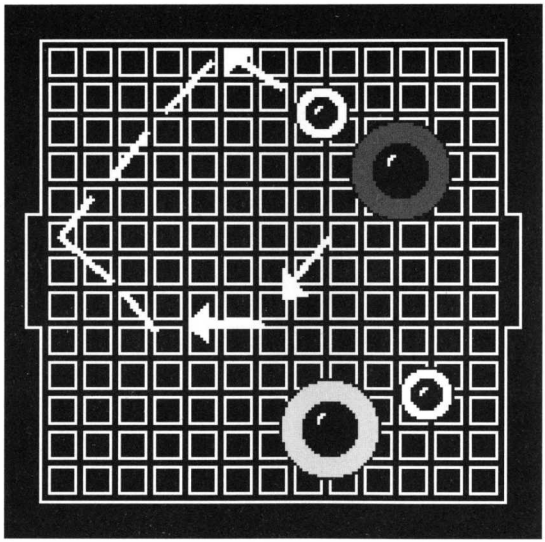


Abb. PRO.5: Mit einem kräftigen Stoß befördert man den Puck in die Frantic Zone

Der wohl beste Trickschuß ist, das Projectyle gegen die Wand knapp neben einem Tor zu schießen. Der dann genauso schnell zurückkommende "Puck" wird dann mit einem kurzen Kick mit einer wahnsinnigen Geschwindigkeit ins gegnerische Tor befördert.

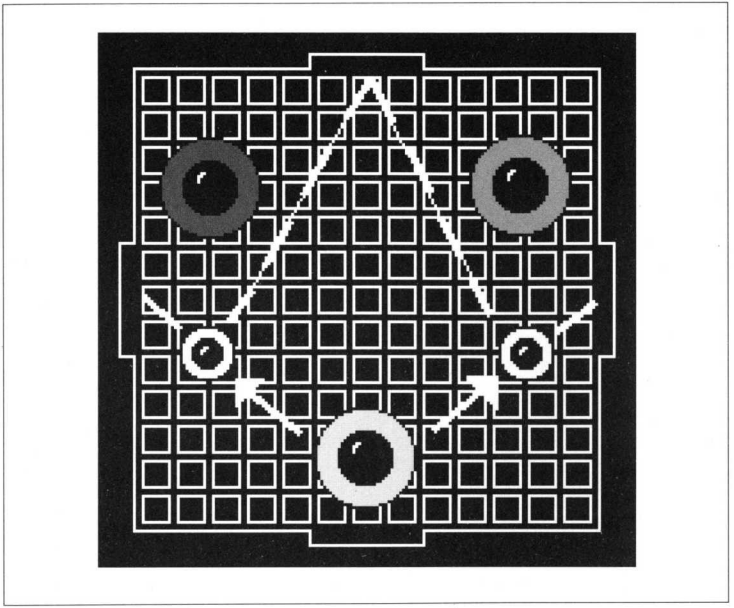
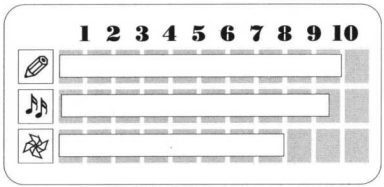


Abb. PRO.6: Über den "Torpfosten" wird das Projectyle in ein Tor geschossen

M.U.D.S.

Mean Ugly Dirty Sport

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Rainbow Arts



Handlung

M.U.D.S. ist eine Mischung aus Sportspiel und Simulation. Man übernimmt die Rolle der Mannschafts-Coaches und gleichzeitig die eines Spielers. Doch was ist die Sportart M.U.D.S. überhaupt?

Bei jedem Spiel stehen sich zwei Verbrecher-Mannschaften gegenüber. Um ein M.U.D.S.-Spiel zu gewinnen, kann man entweder versuchen, möglichst viele Körbe zu werfen oder aber die gegnerische Mannschaft auf unter fünf Spieler zu minimieren.

Hat man zuvor den Schiedrichter oder gegnerische Spieler bestochen, erleichtert das den Weg zum Sieg ungemein. Natürlich lohnt es sich auch, den Flonk, das ist der lebende Ball, zu bestechen, damit er immer zu den Spielern der eigenen Mannschaft läuft. Allerdings kann es natürlich auch passieren, daß die Gegner mit Bestechung gearbeitet haben, und so vielleicht plötzlich einer der eigenen Spieler ständig versucht, Eigentore zu machen!

Das Spielfeld unterteilt sich in fünf Zonen: Im Mittelfeld ist das Foulen verboten, in den beiden Angriffszonen darf geprügelt werden, und die beiden Torzonen sind mit einem Wassergraben vom Spielfeld abgetrennt. In diesem Wassergraben schwimmt übrigens ein Hai, es ist also recht unangenehm, wenn ein Spieler in diesen Graben geschubst wird.

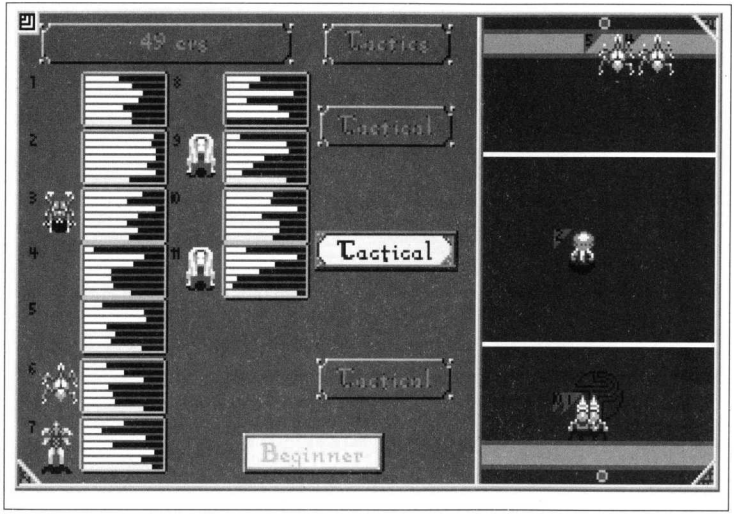


Abb. MUD.1: Links ist eine Spielerübersicht zu sehen und rechts das Spielfeld mit der eigenen Aufstellung

Im mindestens genauso umfangreichen Managementteil von M.U.D.S. kommt es darauf an, die finanziellen Fragen zu klären, die Mannschaft bei Laune zu halten, Spieler ein- und zu verkaufen, Gegner zu bestechen usw.

In welchem Hotel steigt man ab? Nimmt man Geld bei der Bank oder beim Kredithai auf? Soll man am nächsten Turnier teilnehmen oder lieber noch etwas trainieren? Wie

wirkt sich eine schlechte Unterkunft auf Motivation und Gesundheit der Spieler aus? Und viele andere Fragen sind zu klären.

Auf alle Möglichkeiten, die dieses Spiel bietet, kann man an dieser Stelle leider nicht eingehen. M.U.D.S hat uns bei seiner Vorstellung total gefesselt. Es ist ein absolutes Muß für jeden Computer Freak!



Abb. MUD.2: In den Tavernen findet man seine Gegner, den Schiedsrichter und den Ball: Bestechen, Prügeln oder mit Bier jemanden redsam machen

Ausführung

Allein für die Spielidee sollten die Autoren von Rainbow Arts eine Gehaltserhöhung bekommen! Und die Umsetzung ist auch einfach perfekt. Dieses Spiel ist eine Mischung aus Action-, Strategie- und Simulationsspiel. Nicht nur, daß für jeden Compu-

terfreak etwas von seinem Geschmack in diesem Spiel enthalten ist, sondern jedes einzelne Element dieses Spiels begeistert und kann voll und ganz überzeugen. Die Grafiken sind erster Klasse, und zum Sound kann man nur eins sagen: Sie sind von Chris Hülsbeck. Absolute Spitzenklasse also. M.U.D.S. wird mit absoluter Sicherheit zum Klassiker!

Da uns nur eine Vorabversion des Spiel vorlag, kann es sein, daß sich Kleinigkeiten an diesem noch ändern. Wenn also z.B. ein Name eines Spielers jetzt anders lautet, möchte man uns das verzeihen.

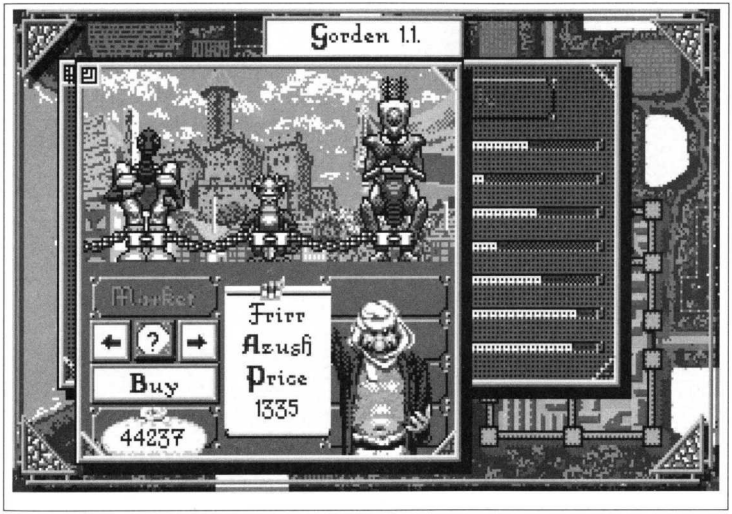


Abb. MUD.3: Auf den Märkten kann man Spieler kaufen und verkaufen

Tips und Trick

– Besitzt man genug Geld, sollte man neben dem Schiedsrichter auch den besten gegnerischen Spieler zu bestechen versuchen.

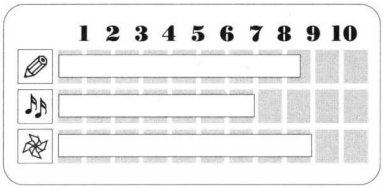
- Nur wenn man absolut kein Geld mehr hat, sollte man die Spieler in der billigsten Herberge (Baracke) unterbringen. Dies wirkt sich negativ auf Motivation und Gesundheit der Spieler aus.
- Die besten Runner sind die Leeeens und die Wizzles.
- Als Heros sollte man Shemons oder Taks einsetzen.
- Knaracks und Warklonks eignen sich besonders gut als Blocker.
- Wenn ein Gegner erfolglos bei einem Tor-Sprung war, ist es ein leichtes, ihn in den Graben zu stoßen, bis der Hai kommt.

Spieleteil 3



Flimbo's Quest

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / System 3



Handlung

Der gemeine Professor Franz Dandruff hat Flimbo's Freundin Pearly gekidnappt, um mit ihr fiese Experimente durchzuführen. Flimbo macht sich natürlich sofort auf den Weg zu Dandruff's Laboratorium, um seine Freundin zu retten. Der Weg dorthin führt durch sieben verschiedene Ebenen, die alle von Dandruff's ausgesendeten Helfern bevölkert werden und die Rettungsaktion erschweren. So würde es auch recht schlecht für Flimbo aussehen, wenn es nicht den Zauberer Dazz Bazian gäbe, der für eine angemessene Bezahlung seine Hilfe anbietet. Das nötige Geld wird von den Gehilfen Dandruff's zurückgelassen, wenn man sie abschießt. In seinem Laden kann Flimbo seine Lebensenergie auffüllen, die Schußweite seiner Waffe verlängern und magische Schriftrollen einkaufen. Manche dieser Schriftrollen enthalten einen Buchstaben, andere ein ganzes Wort, welches Flimbo Zugang zur nächsten Ebene gewährt.

Ausführung

"Flimbo's Quest" ist ein ganz hervorragend gemachtes Lauf- und Sammelspiel, welches vor allen Dingen durch die gute Spielbarkeit viel Spaß macht. Das Scrolling ist sauber

und weich, die comicartige Grafik schön gezeichnet, und witzige Soundeffekte gibt es ebenfalls. Aufgepeppt wird das Spiel durch die Möglichkeit, in den Shops nützliche Dinge einkaufen zu können.

Tips

Manche von Dandruff's Gehilfen lassen ein Herzchen zurück, welches die Farbe wechselt, wenn man es abschießt. Sammelt man eine bestimmte Anzahl von verschiedenfarbigen Herzchen, so wird man mit einem Extraleben belohnt.

Geheime Räume

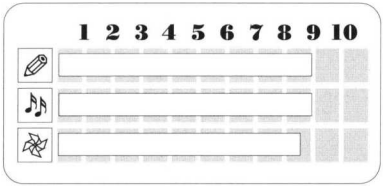
Hinter einigen Türen können geheime Räume liegen, in denen Flimbo eine ganze Menge Geld einsammeln kann. Die speziell gekennzeichneten Geldsäcke sind besonders viel wert. Sie sollten zuerst eingesammelt werden, indem man zuerst über die anderen hinwegspringt.

Versteckte Schriftrollen

In den Ebenen sind ein paar Schriftrollen versteckt. Flimbo findet sie, wenn er sich hinhockt und auf dem Boden nachguckt.

Flood

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Electronic Arts



Handlung

Der kleine grüne Quiffy hat es sich zur Aufgabe gemacht, sämtlichen Müll, den eine alte geheimnisvolle Zivilisation hinterlassen hat, aus den Höhlen, in denen er lebt, zu entfernen. Leider sind diese Höhlen noch von anderen glitschigen Kreaturen bewohnt, die alles daran setzen, dem kleinen Quiffy das Leben schwer zu machen. Glücklicherweise haben ihm die Vorfahren außer Müll noch einige nette Ausrüstungsgegenstände zurückgelassen, die ihm seine Arbeit erleichtern. Mit diesen Gegenständen kann er seine Lebensenergie wieder auffrischen, andere öffnen geheime Passagen und einige wirkungsvolle Waffen wie Flammenwerfer, Granaten, Wurfsterne oder Zeitzünderbomben.

Um alles noch schlimmer zu machen, laufen die Höhlen langsam voll Wasser. Untermalt wird alles von plätschernden und glucksenden Wassergeräuschen. Quiffy ist eher ein Kletterexperte, er kann jede Wand erklimmen und sogar an der Decke entlangkrabbeln, nur unter Wasser hat er so seine Probleme, da ihm beim Schwimmen nach einer Weile die Luft ausgeht. Er muß sich bei seinem Vorhaben deshalb beeilen, wenn er nicht von den Wasserfluten begraben werden will.

Hat er schließlich das Müllproblem beseitigt, muß er nur noch einen Teleporter finden, der ihn in den nächsten Level befördert. Mit Hilfe dieser Geräte kann er sich allerdings auch innerhalb des Levels an eine andere Stelle versetzen lassen. Insgesamt warten 42 Level darauf, von Quiffy gesäubert zu werden. An bestimmten Stellen kann man Paßwörter bekommen, mit denen man beim Neustart des Spiels automatisch Zugang zu höheren Spielstufen erhält.



Abb. FLO.1: Der Müll muß weg – Wer hat bloß die Cola-Dosen hier stehen gelassen?

Ausführung

Flood ist ein gut gemachtes Lauf- und Sammelspiel, das zusätzlich einige strategische Elemente aufweist. Die Animation und die grafische Ausführung der knuddeligen, comicartigen Spielfiguren ist hervorragend. Es ist schon ein Vergnügen zuzusehen, wie Quiffy seine Laserkanone aus der Tasche zieht oder mit Granaten um sich wirft. Insge-

samt kann Quiffy so an die zehn Granaten auf einmal werfen, die dann erst einmal eine Weile umherticken, bevor sie explodieren. Auch das Ansteigen des Wasserspiegels ist sehr gut, vor allem realistisch programmiert worden. Das Wasser steigt nämlich nicht einfach von unten nach oben, sondern sucht sich seinen Weg. Liegt der Wasserhahn zum Beispiel im obersten Raum, so fließt das Wasser zuerst über kleine Kaskaden nach unten und erst dann nach oben.

Hervorzuheben sind auch die originellen, glucksenden und sprudelnden Soundeffekte, die das Geschehen untermalen. Das Scrolling dagegen könnte etwas weicher sein.

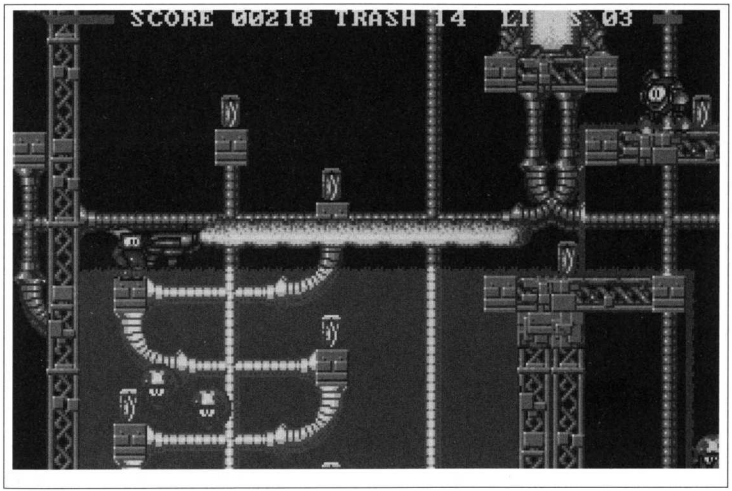


Abb. FLO.2: Quiffy mit seiner überdimensionierten Laserkanone

Tips

Quiffy kann das Steigen des Wassers ausnutzen, indem er auf der Wasseroberfläche schwimmt und so zu höher gelegenen Plätzen gelangt.

Hier sind die Paßwörter für die 42 Level:

FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, THUD,

FRAK, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, POOL,

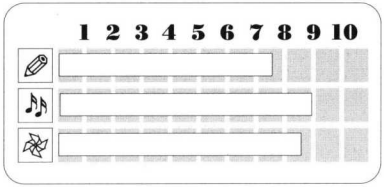
HATE, REED, LIME, QUID, WING, FLEE, GIGA, HEAD, LOOP, SING,

JOUX, PINK, GOGO, LETS, QUAD, BRIL, EGGS, HENS, NAIL, SOAP,

FOAM, MEEK

Hammerfist

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Vivid Image Developments



Handlung

Man schreibt das Jahr 2215. Hologramme sind von Menschen nicht mehr zu unterscheiden. Personen mit besonderen Begabungen werden ausgewählt und dann in Hologramme verwandelt, die vom Contro-Holographix-Meister für politische Verbrechen programmiert werden. Zwischen den Einsätzen werden die Hologramme in sogenannten Hirngefängnissen zwischengespeichert. Irgendwann kam es dann zu einer elektronischen Störung, in deren Folge die beiden gefährlichsten Insassen, Hammerfist und Metalisis, ausbrechen konnten und sich in den Kopf gesetzt haben, Contro-Holographix zu vernichten.

Der Spieler steuert nun Hammerfist und Metalisis auf ihrer Mission. Die beiden müssen Sicherheitssysteme durchbrechen, um dem Meister näherzukommen. Auf dem Weg müssen sie Druiden, Techniker, außerirdische Monsterwesen und Holographien zerstören, die der Meister aussendet, um ihre Pläne zu durchkreuzen.

Hammerfist verfügt über einen Laser und einen kraftvollen Rundumschlag; Metalisis ist dagegen eine wendige Athletin, die mit einem Flic-Flac-Sprung große Distanzen überwinden kann. Man steuert jeweils immer nur einen Charakter. Falls es die Situation erfordert, kann man sich dann per Knopfdruck in die andere Person verwandeln. Ham-

merfist zum Beispiel kann mit seinem Waffensortiment einen Ansturm von Aliens besser abwenden als Metalisis, die wiederum auf höhere Plattformen springen kann. Zum Aufladen der Waffen und der Lebensenergie hinterlassen die Gegner Kapseln, die aufgenommen werden können.

Ausführung

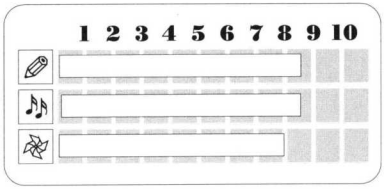
"Hammerfist" ist ein gelungenes Aktionspiel mit der Besonderheit, zwischen zwei verschiedenen Charakteren hin- und herzuschalten. Da beide unterschiedliche Eigenschaften haben, muß man auch mit ein bißchen Überlegung an die ganze Sache herangehen. Auch die Vielfalt der möglichen Bewegungen hebt dieses Spiel von der Masse der anderen Aktionspiele ab. Hammerfist kann in alle Richtungen schießen und verschiedene Waffen benutzen, während Metalisis eine Reihe von Fußtritten und einen Flic-Flac beherrscht. Die Grafiken könnten besser sein, dafür runden jedoch hervorragende fetzige Musikstücke das Spiel ab.

Tips

- Zerstören der Sicherheitsanlagen: Mit <Space> in den Bildschirm hineindrehen, dann Knopf gedrückt halten und runterdrücken. Manche Türen lassen sich so ebenfalls öffnen.
- Durch Türen treten: Zum Bildschirm drehen, dann Feuer gedrückt halten und hochdrücken.
- Waffenauswahl bei Hammerfist: Runterdrücken und zweimal Feuer drücken oder <F1> bis <F3> benutzen.

Jumping Jack Son

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Infogrames



Handlung

Die Seele des Rock 'n 'Roll wurde auf die erste Rockplatte gedruckt, die natürlich nur von Elvis sein kann. Von dieser Scheibe gibt es nur noch zehn Exemplare. Bis diese zehn wieder beisammen sind, wird es auf der Welt nur noch Klassik geben, aber das wäre ja schrecklich! Es gilt, die Menschheit zu retten! Doch bevor man an die zehn Presley-Platten herankommt, muß man einige andere heiße Scheiben einsammeln.

Ausführung

Um eine Schallplatte zu erhalten, muß man nebeneinander liegende Spielfelder einheitlich einfärben. Die Farbe eines Feldes ändert sich dadurch, daß Jack einfach auf dem Feld herumhopst. Prompt erscheint nach getaner Arbeit eine farbige Schallplatte, die auf den Schallplattenspieler entsprechender Farbe gelegt werden muß. Wenn alle Schallplattenspieler ihrer Arbeit nachgehen können, stellt man den kleinen Musikfan auf ein Spielfeld mit Schachbrettmuster und wird weitergebeamt. Natürlich stellen sich dem unerschrockenen Kämpfer einige schreckliche Gegner: Klassik-typische Musikinstrumente! Diese gilt es in eine Ecke zu sperren, oder man verwandelt Jack's Sohn per Sonnenbrille in einen Blues Brother und verjagt so die miesen Gegner.

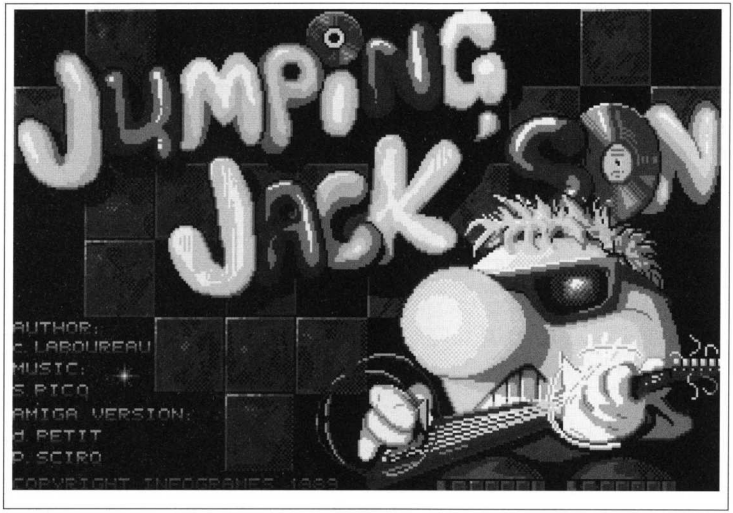


Abb. JUM.1: Rock gegen Klassik – Jumping Jack Son rockt ab!

Nach jeweils vier Level bietet sich die Möglichkeit, durch Überlaufen möglichst vieler Kugeln ein Paßwort zu ergattern, mit dem man beim nächsten Mal gleich an dieser Stelle weiterspielen kann. Das Problem bei der Sache ist nur, daß sich die Kugeln nach dem Beschreiten aufblasen und so unter Umständen den Ausgang versperren. Schafft man die Bonusstage nicht, bekommt man natürlich auch kein Paßwort! Zu guter Letzt bietet Jumping Jack Son auch noch eine Top-1000-Highscoreliste. Altes, aber orginelles Spielprinzip, kniffelige Aufgaben, tolle Grafik, Gags und natürlich die Musik machen dieses Spiel unwiderstehlich.

Tip

Die höheren Levels immer noch nicht geschafft? Hier Paßwörter sowohl für Spiel A als auch B: ROCKNROLL, NOISES, TENEBRE, SYNTHE, FUNK, ELVIS.

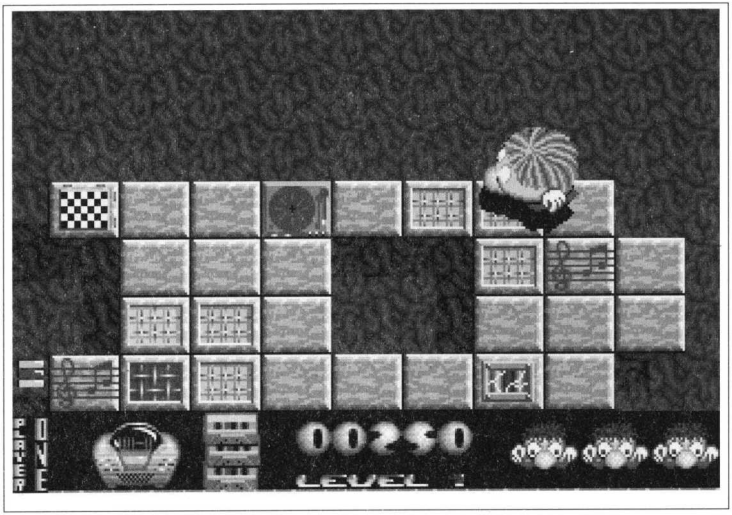
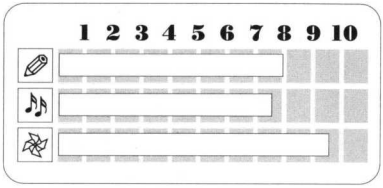


Abb. JUM.2: Für eine einfarbige Feldgruppe gibt es eine Rock-LP

Rainbow Island

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Ocean



Handlung

Als kleiner Held muß man verschiedene Inseln erkunden und dabei vielen Gegnern ausweichen und Diamanten einsammeln. Und dabei muß man dann auch noch schnell genug vorgehen, denn das Wasser um die Insel steigt, und wer will schon ertrinken?

Ausführung

In dieser tollen Umsetzung des Spielhallen-Hits hat der kleine Held eine neuartige Waffe, er kann Regenbögen werfen. Darunter kann er Gegner einsperren oder bei einem genauen Treffer in Bonussymbole umwandeln.

Auch tolle Grafik und guter Sound machen dieses Spiel zu einem Erlebnis. Ein Muß – nicht nur für Spielhallen-Junkies.

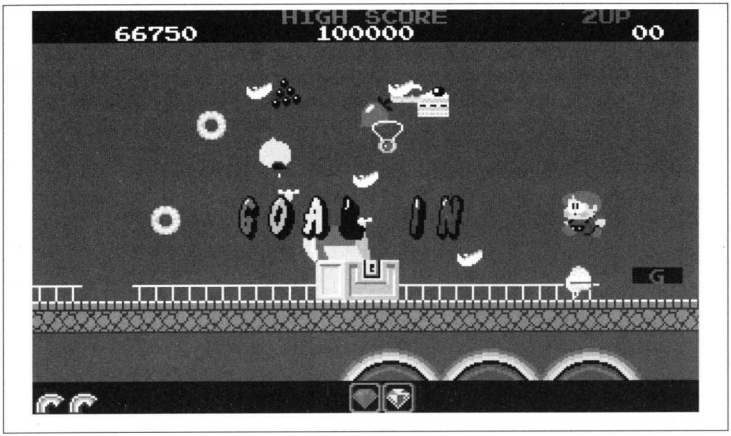


Abb. RAI.1: Der erste Level ist geschafft, jetzt gibt es Bonuspunkte

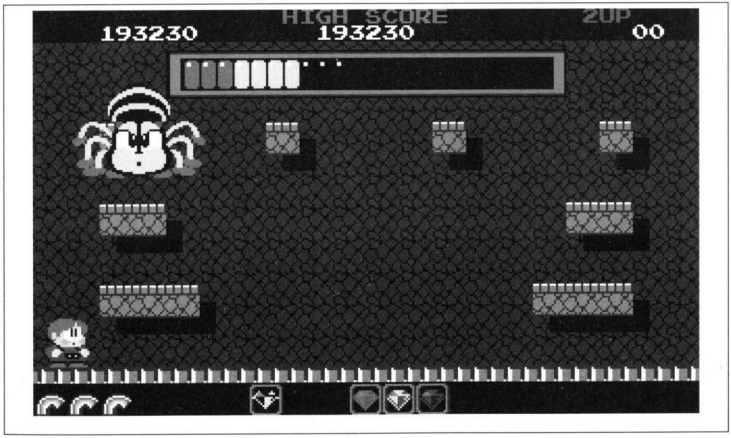


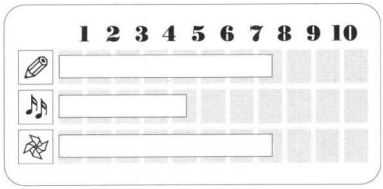
Abb. RAI.2: Genau wie bei der Automatenversion geht es nach dem Insel-Endgegner zur nächsten Insel

Tip

Sammelt man auf jedem Level die Diamanten in der richtigen Reihenfolge (rot, orange, gelb, hellgrün, hellblau, dunkelblau, violett) auf, so erscheint beim Endgegner eine kleine Tür. Hat man den Obermotz besiegt, kann man endlich in die geheime Bonus-Kammer. Beim Kampf mit dem Endgegner sollte man hierbei sehr vorsichtig sein, denn verliert man ein Leben des kleinen Helden, so verschwindet auch die Tür.

Resolution 101

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Millenium



Handlung

Man schreibt das Jahr 2038. Die Kriminalität ist soweit gestiegen, daß die Polizei die Kontrolle verloren hat. Ein neuer Gesetzeserlaß, die Resolution 101, soll helfen. Sie erlaubt es der Polizei, kleine Ganoven als Kopfgeldjäger einzusetzen. Die erfolgreiche Ausführung dieser gefährlichen Arbeit wird mit Begnadigung belohnt.

An Bord eines Theta-4000-Oberflächengleiters, ausgerüstet zunächst nur mit Maschinengewehren und einem Radardisplay, macht man sich auf die Jagd nach Schwerverbrechern.

Die Drogenbosse kommen hier in erster Linie in Frage. Um sie zu überführen, muß man Drogenkontainer als Beweise sicherstellen. Jeder dieser Oberschurken umgibt sich mit seinen eigenen Bodyguards und Exekutionskommandos.

Zum Glück kann man seinen Gleiter zwischendurch mit unterwegs aufgesammeltem Geld aufrüsten und mit einer Reihe von Extrawaffen ausrüsten. In einem Shop gibt es alles, was das Herz begehrt: Stärkere Panzerung, Kanonen, Raketen, Extraleben und vieles mehr.

Ausführung

Auf der Jagd nach den Drogies saust man mit seinem Gleiter durch eine 3D-Stadt. Da die Gebäude meist nur aus Würfeln und Quadern bestehen, die Formen also sehr einfach sind, ist die ausgefüllte Vektorgrafik auch entsprechend schnell. Die Raumschiffe der Gegner werden dagegen als detaillierte Bobs dargestellt. Für den besseren Überblick wird ein Stadtplan in Posterformat mitgeliefert.

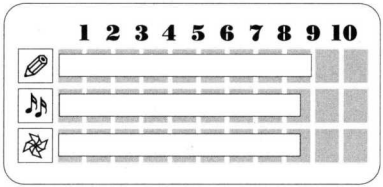
Tips

- Man kann durch das Gebüsch schießen, die Gegner nicht.
- Man muß ständig in Bewegung bleiben und neue stärkere Waffen kaufen.

Taste	*Funktion*
<F1>	Maschinengewehr einschalten
<F2>	Kanone einschalten
<F3>	Hitzefolgende Raketen einschalten
<F5>	Umschalten des Richtungsfinders
<F6>	Visier ein/aus

The Plague

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Innerprise



Handlung

In einem militärischen Genetikinstitut gab es einen schwerwiegenden Unfall, bei dem ein paar Mutanten außer Kontrolle geraten und ausgebrochen sind. Die Aufgabe des Spielers läßt sich in einem Satz zusammenfassen: Schieß alles ab, was sich bewegt. Die vier Level scrollen von rechts nach links; neben Schießen kann man sich noch ducken und auf Plattformen springen. Sechs Extrawaffen gibt es, und am Ende wartet das gewohnte Endmonster.

Ausführung

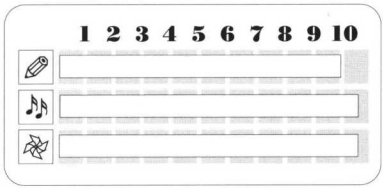
Hinter diesem einfallslosen Spielmotto verbirgt sich ein ganz nettes Aktionspiel, bei dem man nicht nur um sich schießen muß. Die Level sind so gestaltet, daß man auch ein wenig taktisches Vorgehen an den Tag legen muß. Die Motivation, immer ein bißchen weiterzukommen, ist immens. Die Sprites sind groß, die Hintergrundgrafiken detailliert und ausgefallen, das Scrolling sauber und ruckelfrei. Die Spielmusik und Soundeffekte können sich hören lassen, stammen sie doch von den Machern des Aktionhits "Battlesquadron".

Tips

- Jedes der einzelnen Wesen hat eine eigene Vorgehensweise, die man sich einprägen sollte.
- Für jede Angriffswelle gibt es eine Möglichkeit, sie optimal abzuwehren.
- Der Feuerblitz kann während des Laufens aufgeladen werden.
- Die Smartbombs sollte man sich für den Endgegner aufsparen.

Turrican

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Rainbow Arts



Handlung

Aus seiner Verbannung zurückgekehrt, versetzt der Morgul die Menschheit in Angst und Schrecken. Der Spieler wurde ausgeschickt, um den Morgul zu vernichten und der Angst der Menschen für immer ein Ende zu bereiten.

Ausführung

Der Held muß sich durch die fünf Welten und insgesamt dreizehn Level von Turrican durchschlagen. Zur Bekämpfung der unterschiedlichsten Gegner stehen dem Helden in dem über 1300 Screens großen Spiel die verschiedensten Waffen zur Verfügung: Minen (Joystick nach unten und Feuer), Blitze (Button gedrückt halten), Energiestrahlen (<Space>) und Granaten (<Alt>). Durch Einsammeln von Bonussymbolen kann man einen Laser bekommen, die anderen Waffen erweitern und zusätzliche Leben erhalten.

Dreimal pro Leben kann sich der Held in einen vernichtenden Kreisel verwandeln, der jedoch nur horizontal gesteuert werden kann.

Nachdem der Held 300 Diamanten eingesammelt hat, erhält man ein weiteres Continue. Obwohl der Schwierigkeitsgrad Turricans recht hoch ist, kann man das Spiel bewältigen, denn in jedem Level gibt es viele zusätzliche Leben einzusammeln.

Neben der guten Grafik und dem guten Sound machen Feinheiten, wie z.B., daß man an derselben Stelle weiterspielt, an der man sein Leben verloren hat, das Spiel zu einer Droge. Es wird nicht selten passieren, daß der Spieler sich so sehr in das Spiel vertieft, daß er Raum und Zeit vergißt und einige Stunden vor dem Computer verbringt. Wir haben da so unsere Erfahrungen gemacht.

Tips

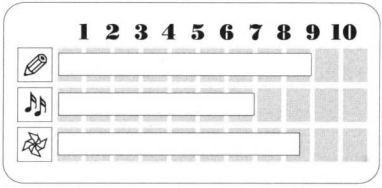
- Es gibt in Turrican viele Orte, an denen man viele zusätzliche Leben einsammeln kann: Man sollte sich in jedem Level genau umsehen!
- Man sollte des öfteren einfach in die Luft schießen. Auf diese Weise werden braune Kisten sichtbar, aus denen Bonussymbole sprudeln, wenn man sie beschießt.

Cheat

Zunächst muß man ein wenig spielen, um sich in die Highscoreliste eintragen zu können. Dort trägt man sich nun mit dem Begriff BLUESMOBIL (englische Version: BLUESMOBILE) ein. Das ist das Gefährt der Blues Brothers – der Film ist übrigens sehr zu empfehlen – und verhilft einem zu 99 Leben und 500 Stück der drei Extrawaffen.

Starblade

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Silmarils



Handlung

Man schreibt das Jahr 3001. Die Cephalhydras, eine äußerst gemeine außerirdische Rasse, haben die Menschheit und ihre galaktischen Kolonien unter ihre Herrschaft gebracht. Eine kleine Gruppe, die kämpfende Front der Wissenschaft, lehnt sich gegen die Unterdrücker auf. Kurz bevor die Rebellen zu ihrem größten Schlag gegen Cassandra, den Sitz der Königin Genolyne, ausholen können, wird ihr Anführer, Julius Kordan, von Agenten der cephalhydrischen Ermittlungsbehörde ermordet. Kordan allein wußte die genaue Lage Cassandras und hinterließ Magnetkarten, die, wie ein Puzzle zusammengelegt, die interstellaren Koordinaten ergeben.

Der beste Kämpfer der Rebellen wird mit einem Schiff, der Starblade, ausgesandt, die Magnetkarten zu finden. Auf der Reise zu den verschiedenen Planeten, auf denen die Magnetkarten verteilt sind, muß der Held feindliche Schiffe abwehren und das Raumschiff instandhalten, indem er ab und zu ein paar Ersatzteile einbaut.

Auf den Planeten kommt es auch schon mal zu einem Kampf mit Außerirdischen, wobei der Held sich seines Laserschwertes und seiner Granaten bedient. Neben den Magnetkarten können hier auch Ersatzteile, bessere Waffen und andere Waren bei Händlern erstanden oder mit Gewinn verkauft werden.

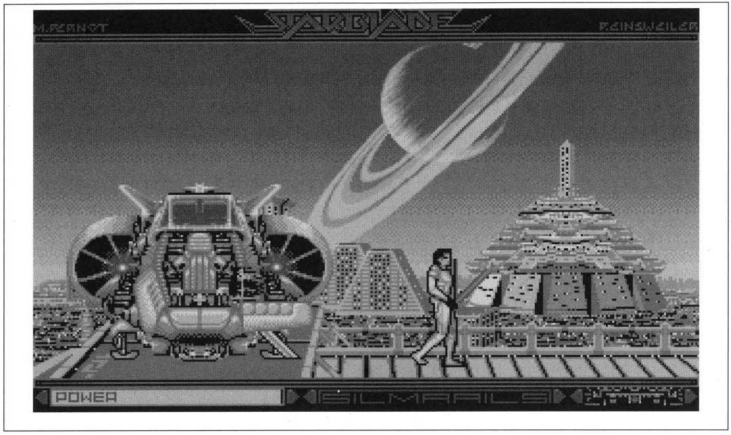


Abb. STA.1: Soeben gelandet

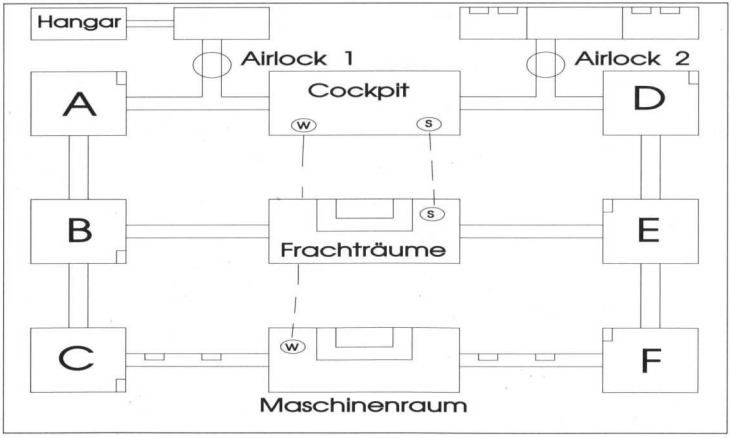


Abb. STA.2: Mit diesem Lageplan sollte man sich im Schiff besser zurechtfinden

Ausführung

Jeder Planet wartet mit einer völlig andersartigen Landschaft auf, die grafisch alle hervorragend gemacht sind. Im Raumschiff sorgt eine ansprechende Grafik mit vielen Details für ein realistisches Weltraumgefühl (als Ex-Astronauten kennen wir uns da aus).

Tips

Zeigen ein Versorgungssystem oder die Motoren nicht volle 100 Prozent an, so ist ein Funktionselement defekt und muß ersetzt werden.

Besondere Funktionen des Gefechtsstandes

- Mit <F1> werden selbstlenkende Torpedos angewählt, falls sie vorhanden sind.
- Durch Drücken von <F2> schaltet man den Schutzschild an und aus.
- Beschleunigt wird mit <Space> oder <Return>.

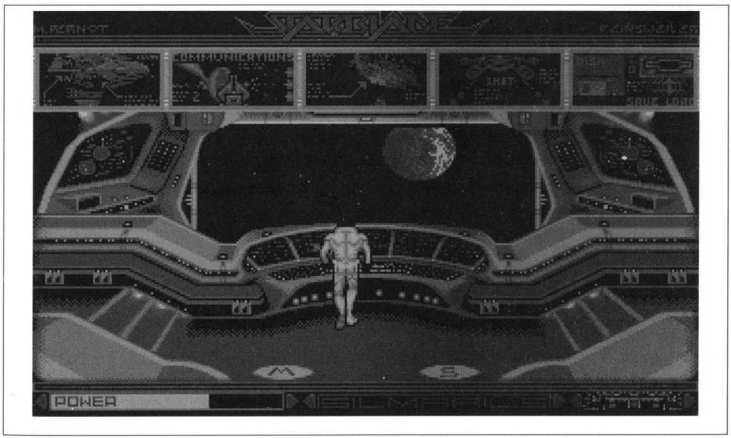
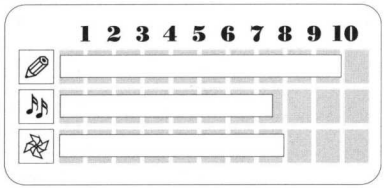


Abb. STA.3: Der Kommandostand der Starblade

Unreal

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / UBI Soft



Handlung

Als Held Artaban macht man sich in der Welt Unreal auf, seine Geliebte Isolde aus den Klauen des Bösen zu retten. Auf dem Weg zu seiner Geliebten stellen sich Artaban verschiedene Gegner, und er hat schwierige Aufgaben zu lösen.

Ausführung

Die schnellen 2D- und 3D-Grafiken sind wirklich gut gelungen. Die Steuerung erfolgt ausschließlich über Joystick und hat die von Actionspielen gewohnte Belegung. Verliert man in einem Level sein Leben, so kann man anschließend im Trainigsmodus diesen Level üben.

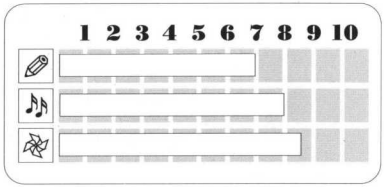
Bei diesem Actionadventure überwiegt der Actionteil sehr, oder sollte man eher von einem Actionspiel mit Adventure-Einlagen sprechen? Vor allem die 3D-Spielteile machen aus Unreal ein besonderes Spiel.

Tips & Tricks

- An Lagerfeuern kann man das Schwert anzünden und diesem so mehr Kraft verleihen.
- Alle sich bewegenden Grafiken sollte man sich genauer ansehen und mit dem Schwert berühren.
- Manchmal sollte man ein wenig zurücklaufen und einen "Schalter" nochmals betätigen.

Castle Master

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Incentive Software



Handlung

Es war einmal ein Geschwisterpaar. Einer der beiden wurde von dem ach so bösen Magister in sein Gemäuer, die Burg der Ewigkeit, verschleppt. Der andere macht sich auf, den Entführten zu befreien und den Magister zu vernichten. Dazu muß er eine Reihe magischer Pentagramme und einige Schlüssel finden. Einige Geister machen dem Helden zusätzlich zu schaffen.

Ausführung

"Castle Master" ist ein "Freescape"-Adventure. Die gesamte Burg und die Umgebung wird also in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt.

Tips

Der Magister kann erst getötet werden, wenn man alle Pentagramme und Schlüssel eingesammelt sowie alle 26 Geister vernichtet hat.

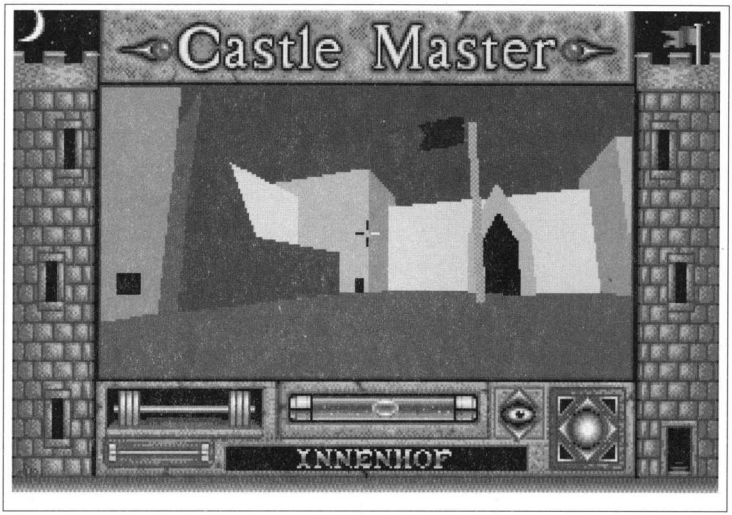


Abb. CAS.1: Der Innenhof des Schlosses

Manche Sachen findet man erst, wenn man auf dem Boden herumkriecht und einen Blick unter Tische und Regale sowie hinter einige Möbel wirft.

Zu neuer Kraft gelangt man, indem man in der Turnhalle das Gewicht anklickt oder sich in der Küche und dem Vorratsraum nach Essen umschaut. Drei Schlucke aus der Flasche tun auch ihre Wirkung, der vierte Schluck jedoch schwächt wieder.

Die Fundorte der Pentagramme:

- In den fünf Höhlen der Katakomben,
- in der Kirche bei der Glocke,
- in der ersten Etage: oberhalb des Festsaales / im Gang hinter der Barriere und
- in der dritten Etage: in der Rumpelkammer / im Schauraum.

In den Schauraum gelangt man, indem man in der Kornkammer in die Kiste steigt.

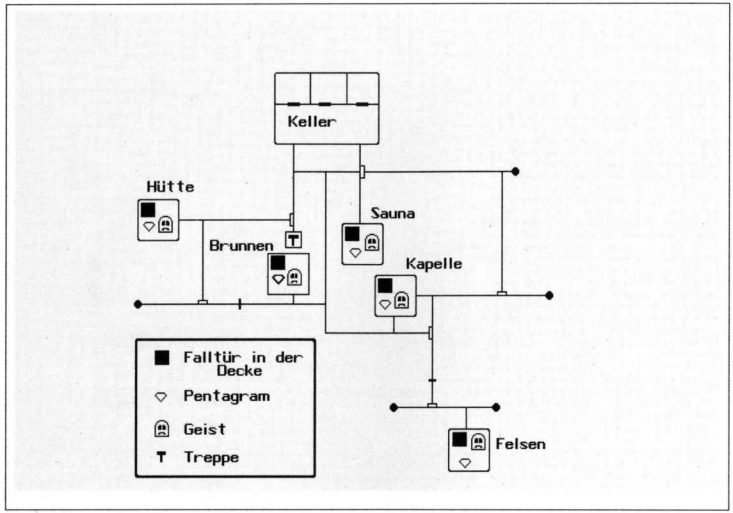


Abb. CAS.2: Der Lageplan der Katakomben

Die Fundorte der Schlüssel:

- In beiden Ställen,
- in der Gruft und dem Vorraum,
- beim Brunnen,
- in der Küche und bei Igor,
- in der Zauberhütte,
- am Dach der Kirche und
- in der zweiten Etage: im Raum hinter dem Krankenzimmer bzw. der Bibliothek.

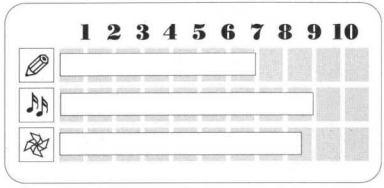
Auf das Dach der Kirche gelangt man, indem man sich auf die Zugbrücke stellt und auf das schwarze Kästchen schießt. Man sollte diesen Trick jedoch erst anwenden, nachdem man schon die Falltür in der Zauberhütte benutzt hat und in den Katakomben war.



Abb. CAS.3: Nanu, wer schwimmt denn da?

Rings of Medusa

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Starbyte



Handlung

Revolten und Kriege suchen das friedliche Königreich Morenor heim. Das ehemals einige Königreich zerfällt. Der alte König findet heraus, daß dieser Umstand dem üblen Treiben einer Göttin aus der Unterwelt zu verdanken ist.

Es gibt nur einen Weg zur Rettung Morenors: Die Kraft von fünf Ringen allein ist stark genug, die Göttin Medusa aufzuhalten und zu besiegen. Ein wagemutiger Held muß also her, um die fünf verlorenen, über das ganze Land verstreuten Ringe zu finden. Um eine für dieses Vorhaben notwendige Armee aufzustellen, benötigt der Held jedoch erst einmal Geld, das er sich zuerst verdienen muß. Er kann Handel treiben, nach Schätzen suchen, Karawanen überfallen, Flüsse befahren, sich mit anderen Armeen herumschlagen und ähnliches.

Jeder der Ringe hat für sich allein schon magische Wirkungen und stattet den Helden sowie seine Armee mit besonderen Fähigkeiten aus. Werden die Ringe dann am Ende in einen Tempel gebracht, so kommt es zum Endkampf mit der Göttin Medusa.

Ausführung

Der Spieler bewegt sich auf einer Karte, die das Königreich Morenor zeigt. Gelangt er an einen besonderen Ort, oder stößt seine Armee auf einen Gegner, so wird die Karte ausgeblendet und auf das momentane Geschehen näher eingegangen. Die Musik von Chris Hülsbeck rundet das Bild eines rundum gut gelungenen Phantasy-Adventure ab.

Tips

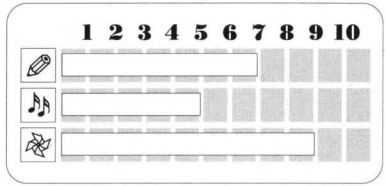
Tippt man nach der Namenseingabe das Wort 'DESOXYRIBUNUKLEINSAEURE' ein, so gelangt man in den umfangreichen Cheat-Modus. Folgende Funktionen können dann angewählt werden:

Taste	*Funktion*
<Help>	Zeigt die Cheat-Seite.
<*>	Man hat beliebig viel Geld.
<S>	Während eines Kampfes wird die Stärke der Armee gezeigt (wie erster Ring).
<W>	Wenn man eine Stadt betritt, werden die dort produzierten Waren angezeigt (wie zweiter Ring).
<O>	Man muß keine Aufklärer mehr ausschicken, um gegnerische Armeen ausfindig zu machen.
<T>	Ein blauer Blitz erscheint, wenn man auf einem Schatz steht.
<K>	Man kann jede Kaserne betreten, auch wenn es keine eigene Stadt ist, und dort die Männer der eigenen Armee hinzufügen.
<+>	Erhöht die Spielgeschwindigkeit.
<0>	Setzt das Vermögen auf 0.
<B>	Seeschlacht
<F>	Landgefecht
<R>	Klickt man die Maus, so befindet man sich in der Burg Worth und kann dort seine Truppen trainieren.

Tab. RIN.1: Der Cheat-Modus funktioniert nicht bei allen Rings of Medusa-Versionen

Block Out

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / California Dreams



Handlung

Dieses Strategiespiel ist eine neue Variation des Klassikers Tetris. Der grundlegende Unterschied zum Vorbild besteht allerdings darin, daß das gesamte Spielgeschehen dreidimensional dargestelllt wird. So sieht man den Schacht während des Spiels auch nicht von der Seite wie bei Tetris, sondern schaut von oben in einen Schacht, der sich durch die Perspektive nach unten hin verjüngt.

Der Sinn des Spieles ist, in den Schacht hinunterfallende Blöcke so zu plazieren, daß sie sich zu einer Fläche zusammmenfügen. Die Fläche verschwindet dann und macht Platz für weitere Blöcke. Gelingt dies nicht, so füllt sich der Schacht langsam.

Das Spiel endet, wenn sich der Schacht bis unter die Decke mit Blöcken gefüllt hat und kein Platz mehr vorhanden ist. Der besondere Reiz von "Block Out" liegt allerdings in dem 3D-Effekt.

Die in Vektorgrafik dargestellten Würfel können nämlich um alle drei Raumachsen gedreht und beliebig verschoben werden, damit man sie in die Lücken einpassen kann. Die Steine jedoch haben ganz unterschiedliche Formen, angefangen vom simplen Wür-

fel bis hin zu verwinkelten geometrischen Gebilden, und verlangen ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen und die Fähigkeit des abstrakten Denkens.

Dem Untertitel "The ultimate 3D Brainteaser", was übersetzt soviel wie "Der ultimative 3D-Grips-Tester" bedeutet, kann man also nur zustimmen. Die Schwierigkeitsstufe, die Breite des Schachts und die Formen der Blöcke lassen sich beispielsweise allerdings in einem Setup-Menü genau festlegen, so daß auch Anfänger Gefallen an "Block Out" finden können.

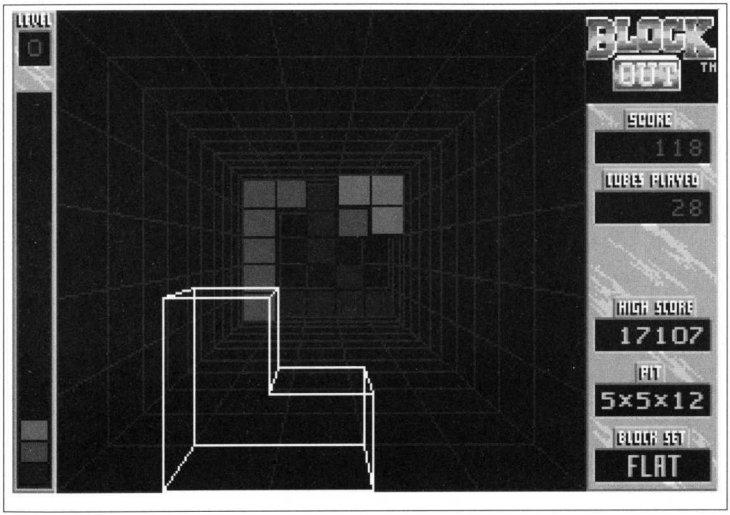


Abb. BLO.1: Der Blick in den Schacht

Ausführung

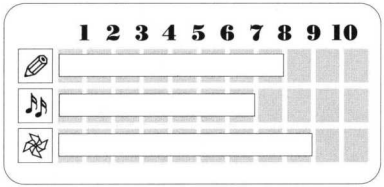
Der Spielablauf ist sehr flüssig, die Blöcke werden sauber gedreht. Dadurch, daß der Schwierigkeitsgrad beliebig verändert werden kann, ist langanhaltender Spielspaß garantiert.

Tips

- Die Blöcke lassen sich mit den Tasten <Q>, <W>, <E>, <A>, <S> und <D> um ihre Achsen drehen und neben dem Joystick auch mit der Zehnertastatur verschieben.
- Mit <Space> wird ein Block fallengelassen.

Pirates!

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / MicroProse



Handlung

Man schreibt das 17. Jahrhundert, die Zeit der Piraten und Freibeuter. Für ehrgeizige Männer gab es in dieser abenteuerlichen Zeit viele Chancen, ein angesehener Mann zu werden, Vermögen anzusammeln, schöne Frauen zu heiraten und vielleicht sogar einen Adelstitel zu erhalten. Als Freibeuter versucht man in der Karibik aus bescheidenen Verhältnissen zum Glück zu kommen und sich später mit Geld, Ruhm und hohem gesellschaftlichen Rang zur Ruhe zu setzen.

Man macht sich die Wirren der Kolonialzeit zunutze, kapert Schiffe, handelt mit der erbeuteten Ware, überfällt ganze Küstenstädte, sucht nach verschollenen Schätzen und übernimmt andere Aufgaben, mit denen ein waschechter Pirat sonst noch zu tun hat. Darauf zu achten, daß die Mannschaft nicht meutert und daß einem die Lebensmittel nicht ausgehen, gehört ebenfalls zu diesen Tätigkeiten.

Bietet man einem Gouverneur seine Hilfe an, erhält man zudem Aufträge, feindliche Schiffe aufzubringen und wird anschließend mit Titeln und viel Geld belohnt. Hat man auf diese Weise Erfahrung gesammelt, kann man sich später auch auf berühmte Expeditionen begeben. In diesen Missionen, von denen eine zum Beispiel "Francis Drake

und der Silver Train Überfall (1573)" heißt, kann man dann feststellen, ob man den berühmten Piratenkönigen das Wasser reichen kann.

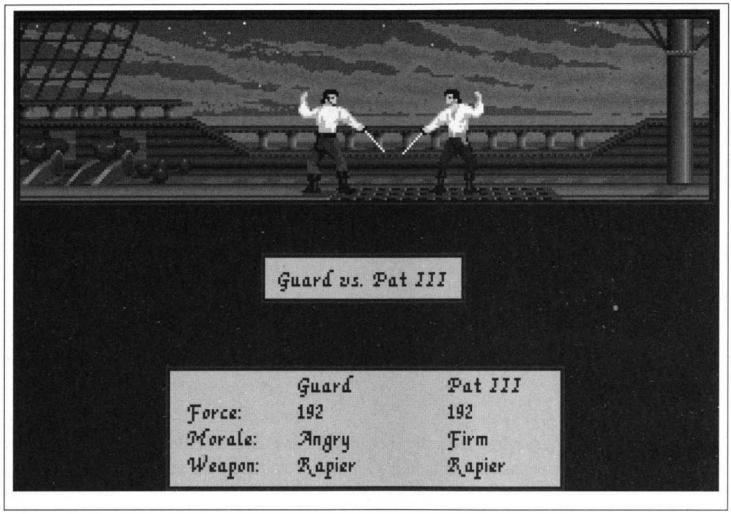


Abb. PIR.1: Das Duell mit dem Kapitän

Ausführung

"Pirates!" ist ein überaus interessantes Simulationsspiel, welches sowohl Action- als auch Startegieelemente beinhaltet. Die Grafiken sind alle recht detailliert und hübsch gezeichnet. Es werden insgesamt 70 verschiedene Screens geboten.

Die Möglichkeiten, die eigene Karriere zu beeinflussen, sind sehr vielfältig. Je nachdem für welche Nationalität man sich entscheidet und in welcher Zeit man sein Unwesen treibt, ändert sich der Spielverlauf.

So wird das Piratenleben besonders am Ende des 17. Jahrhundert schwieriger, da nun vermehrt staatliche Piratenjäger unterwegs sind, und die Zeit der Freibeuter sich langsam dem Ende nähert.

Beigefügt ist eine Karte der Karibik, mit der man sich besser zurechtfindet. Das 80seitige deutsche Handbuch, der Bildschirmtext ist allerdings in Englisch, ist vorbildlich und gibt viele interessante Informationen zur damaligen Geschichte.

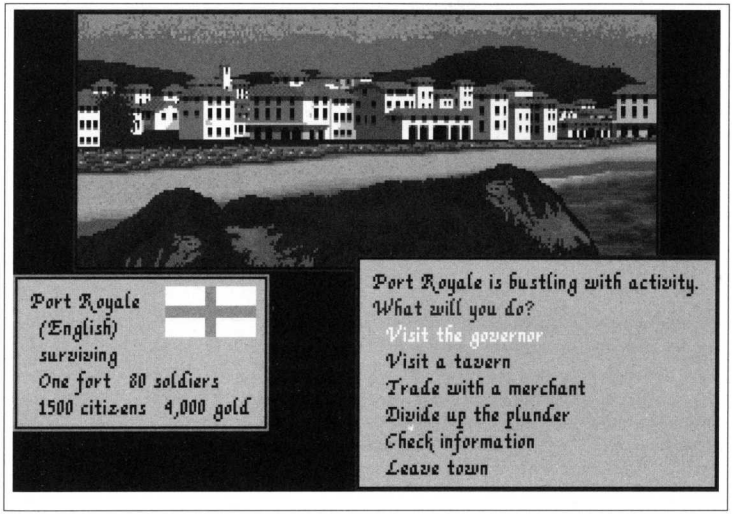


Abb. PIR.2: Auch an Land gibt es allerhand Aktionsmöglichkeiten

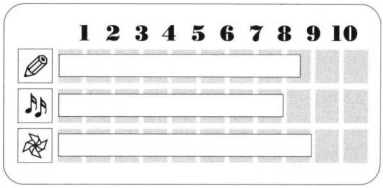
Tips

– Mit einer Sloop oder Pinnace kann man über Riffe fahren, während alle anderen Schiffe auflaufen.

- Greift man ein Schiff an, das dem eigenen an Männern und Kanonen überlegen ist, so sollte man es so schnell wie möglich rammen und den Kapitän besiegen.
- Eine kleinere Mannschaft bei Laune zu halten, ist einfacher als eine große, da die Männer bei der Verteilung der Beute einen größeren Anteil erhalten. Wenn die Mannschaft mal wieder schlecht gelaunt ist, sollte man nie einen Hafen anlaufen, da viele sonst meutern und dabei einen großen Teil des Goldes mitnehmen. In diesem Fall ist es am besten, eine große Stadt über Land anzugreifen und alle, bis auf ein paar Leute, im Kampf zu verlieren. Die Überlebenden sind dann gut gelaunt und zufrieden.
- Will man eine Stadt einnehmen, also einen Gouverneur einsetzen, so benötigt man mindestens 200 Mann und sollte auf dem Landweg angreifen.
- Die verschleppten Familienmitglieder und die Inkaschätze befinden sich meistens auf Kuba, in Florida oder auf den Bahamas.

Ra

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Rainbow Arts



Handlung

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Der ägyptische Gott Ra hat den Spieler in einen Käfer verwandelt. Will man wieder zum Menschen werden, so muß man die Rätsel der Pyramide lösen.

Das Spiel Ra unterteilt sich in drei Spielmodi: Logikspiel, Actionspiel und Leveleditor. Im Logikmodus wollen 100 Level gelöst werden. Dazu bewegt man den kleinen Käfer über verschiedene Spielfelder, die aus verschiedenen Spielsteinen bestehen. Teilweise kann man diese Spielsteine bewegen. Liegen zwei Spielsteine mit dem gleichen Muster waagerecht oder senkrecht zueinander, so kann man sie verschwinden lassen. Ist ein Spielfeld abgeräumt, muß der Käfer zu seiner Startplatte bewegt werden, und man erhält zur Belohnung ein Codewort und kann im nächst höheren Level weiterspielen. Mit dem Codewort kann man das Spiel beim nächsten Mal wieder an der alten Stelle fortsetzen.

Im Actionteil von Ra erwarten einen zehn Level. Jedoch ist jedes Actionspiel anders, denn der Computer sucht die Level selbstständig aus, es besteht also keine echte Reihenfolge der Level. In diesem Modus ist das Spielprinzip genau dasselbe wie im Lo-

gikmodus. Allerdings kann man hier von den Spielsteinen herunterfallen. Auch muß man jeden Actionlevel innerhalb einer bestimmten Zeit lösen.

Wie der Name "Leveleditor" schon erraten läßt, kann man sich in diesem Modus von Ra Level selbst erstellen. Der Austausch selbsterstellter Level mit bekannten läßt dieses Spiel, selbst wenn man einmal die vorgegebenen Level geschafft hat, nie langweilig werden.

Ausführung

Wie die meisten Denk- und Strategiespiele fesselt Ra einen Spieler so sehr, daß er kaum noch vom Computer los kommt. Jedoch ist dieses Spiel mit den "herkömmlichen" nicht zu vergleichen: Endlich einmal wurde auch auf die Grafik und den Sound besonderen Wert gelegt! Ra macht mir wesentlich mehr Spaß als die anderen Strategiespiele, da neben Sound und Grafik auch die Steuerung eher einem Arcade- oder Actionspiel entspricht und man sich selbst neue Level kreieren kann. Insbesondere die vielen verschiedenen Level machen das Spiel zu einem Genuß – oder zur Sucht?

Tip

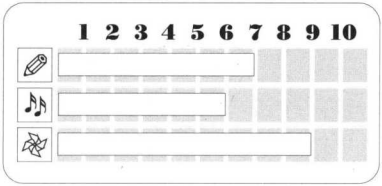
Da ich nur die Vorabversion spielen konnte, standen mir nicht alle Level zur Verfügung, daher hier nur das Codewort des höchsten Vorab-Levels:

SINDARIN

Hat man dieses Codewort eingegeben, kann man auch alle niedrigeren Level spielen. Man muß den entsprechenden Level nur in der Levelanzeige einstellen.

Railroad Tycoon

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / MicroProse



Handlung

In den ersten Jahren der Eisenbahn war sie für alle ein Abenteuer – für die Industriemagnaten (engl.: tycoons), die sie bauten, genauso wie für die Männer, welche die Züge fuhren. Ein cleverer Unternehmer konnte mit relativ wenig Geld, etwa einer Million Dollar, sein Glück machen, indem er einfach ein paar Schienen verlegen ließ. In Railroad Tycoon übernimmt man die Rolle eines solchen Geschäftsmannes in den Pioniertagen der qualmenden Schlote. Von der Planung der Streckennetze und dem Aufbau von Stationen bis hin zum Preiskampf und Aufkauf der Konkurrenz stehen dem Spieler alle Wege offen, sein Vermögen zu vermehren oder Pleite zu machen.

Ausführung

Als Orte des Geschehens kann der Spieler zwischen der Ost- und Westküste Amerikas, England und Europa wählen. Natürlich stehen auch verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Immer spielt man gegen drei computergesteuerte Konkurrenten, die es auszuschalten gilt. Hat man seine maximale Anzahl von 32 Zügen erst einmal gekauft, gilt es, diese so zu steuern, daß sie nicht zusammenstoßen. Dieses Simulationsspiel wird

sicher nicht nur Märklin- und Fleischmann-Fans begeistern, dafür steht der Name des Entwicklers: Sid Meier, der auch schon mit "Pirates!" der Strategie- und Adventure-Welt neue Wege wies.

Tips

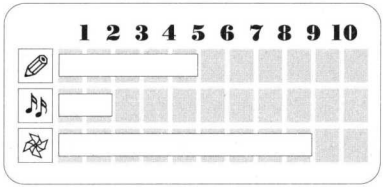
Die Streckenplanung sollte vor allem in den ersten Spieljahren eine besondere Rolle übernehmen. So wäre es unsinnig, einen Zug zwischen zwei Städten verkehren zu lassen, in denen die gleichen Produkte hergestellt werden. Man sollte versuchen, nie mit leeren Zügen fahren zu müssen. Eine gute Strecke sollte etwa so aussehen: Von einer Bergbaustadt transportiert man Kohle zu einer Eisenhütte, wo zur Verhüttung viel Kohle benötigt wird.

Die Eisenbarren, welche man dort lädt, transportiert man dann zu einer Stadt mit Maschinenbau- und Rüstungsindustrie. Die dort hergestellten Produkte fährt man dann mit Volldampf zu einem Hafen, wo man dann ordentlich abkassiert.

- Um eine neue Eisenbahnanlage genauer kennenzulernen, sollte man die Spielgeschwindigkeit auf "Frozen" stellen. Jetzt hat man so lange Zeit, sich zurechtzufinden, bis man den "Game Speed" wieder verändert.
- Bei der Streckenplanung muß unbedingt auch auf die Beschaffenheit des Untergrundes geachtet werden. Wenn eine Steigung vorhanden ist, sollte man durchkalkulieren, ob es sich nicht lohnt, eine andere Strecke zu wählen. Lohnt es sich überhaupt, eine bestimmte Strecke zu bauen? Sollte man die Schienen besser über einen Berg verlegen, um den Berg herumführen oder die hohen Kosten für einen Tunnel auf sich nehmen?
- Es kann sich lohnen, Strecken neu zu verlegen. Kann man so Steigungen und Kurven für eine Langstrecke vermeiden, sollte man das auf jeden Fall in Erwägung ziehen.
- Mit der Zeit veralten die vorhandenen Lokomotiven. Sind die Instandsetzungskosten und die Leistung der alten Lok noch tragbar, oder muß eine neue her? Bitte genau kalkulieren!

Sim City

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Infogrames



Handlung

Bei dem Strategiespiel Sim City handelt es sich um eine "Stadt-Simulation". Entweder nimmt man das Schicksal einer bereits existierenden Großstadt in die Hand, oder man kreiert sich eine neue Stadt nach den eigenen Vorstellungen. Es müssen Wohn- und Geschäftshäuser, Industriegebiete und Kraftwerke gebaut werden. Um die Menschen und damit ausreichend Steuergelder in der Stadt zu halten, müssen Steuern angepaßt, Grünflächen bereitgestellt und besonders auf die Umwelt geachtet werden.

Fragen über die Größe der Feuerwehr und der Polizei müssen genauso beachtet werden wie die Arbeitslosigkeit und die Sportmöglichkeiten. Es ist wirklich nicht leicht, Städteplaner, Bürgermeister und Stadtdirektor in einer Person zu sein. Sim City ist ein echter Klassiker und gehört in jede Softwaresammlung.

Ausführung

Die Grafiken wurden mit Liebe zum Detail entworfen, das Scrolling dabei aber total vernachlässigt. Der Sound sowie die Geräusche sind auf die Dauer nur nervend, und

man sollte sie bei längerem Spiel ausschalten und lieber eine gute Platte oder CD auflegen. Das ausgeklügelte System der sich beeinflussenden Elemente macht bei Sim City den Spielreiz aus, und dieses System ist absolut genial!

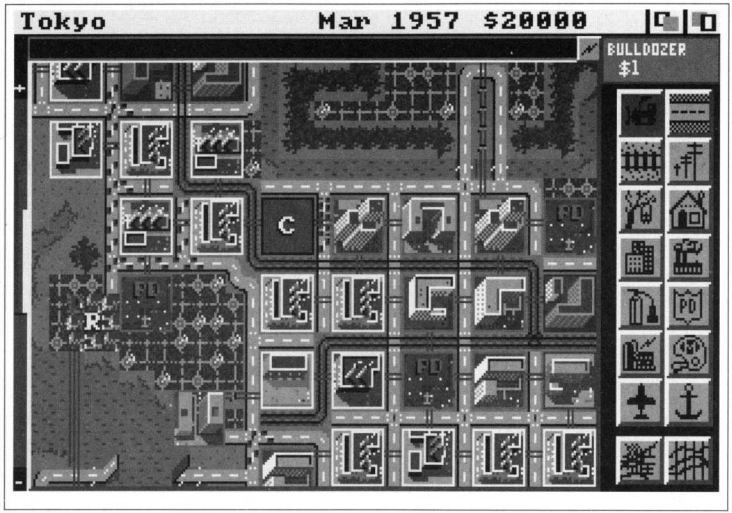


Abb. SIM.1: Neben Eigenkreationen können auch existierende Städte, wie hier Tokyo, verwaltet und umgestaltet werden

Tips

- Wohnviertel sollte man in Wassernähe bauen. Sie sind im Laufe des Spiels am meisten wert. Ein attraktives Wohnumfeld zieht Menschen an.
- Industriegebiete sollte man entfernt von den Wohnvierteln an der Küste errichten. Später kann man dort einen Hafen bauen lassen, der für den Ex- und Import unverzichtbar ist.

- Einzelhandelszonen eignen sich besonders gut dazu, Industriegebiet und Wohnviertel voneinander zu trennen.
- Flughafen und Sportstadion ziehen zwar Leute an, doch wer will schon direkt daneben wohnen? Sie gehören genau wie Kraftwerke an den Stadtrand.

Tricks

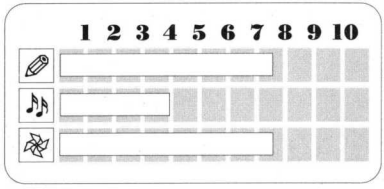
- Steuern: Erhebt man zu Jahresbeginn minimale Steuern oder gar keine, so wächst die Bevölkerung rapide an. Erhöht man dann zum Jahresende hin diese Abgaben auf bis zu zwanzig Prozent, so wird die Stadtkasse gut gefüllt und die Menschen laufen wegen der Steuer (noch) nicht weg.
- Verkehrsnetz: Zu viele Autos schaden der Umwelt, das weiß jedes Kind. Wenn man aber an Stelle der Straßen die Bahn verkehren läßt, ist einerseits für den Umweltschutz sehr viel getan und andererseits die Mobilität der Bevölkerung gesichert.

Cheat

- Wenn man während des Spiels bei gedrückter <Shift>-Taste "FUND" eintippt, erhält man zusätzlich 10.000 Dollar. Wenn man zu oft von dieser Geldbeschaffungsmaßnahme Gebrauch macht, kommt es meist zu einem Erdbeben.

Midwinter

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / MicroProse



Handlung

Ende des 21. Jahrhunderts begann auf der Erde eine neue Eiszeit (der Grund hierfür wird auf satten achtzig Seiten Roman erläutert). Um nicht zu verhungern und um in wärmere Gebiete zu gelangen, flüchten die Menschen in Richtung Äquator. Es kommt zu Kriegen und Hungersnöten. Das totale Chaos ist die Folge, an dessen Ende nicht einmal mehr die alten Regierungsformen bestehen.

Die Überlebenden der Katastrophen flüchten auf die Azoren, die durch das Sinken des Wasserspiegels und mehrere Vulkanausbrüche zu einer einzigen Insel vereint wurden, zur Midwinter-Insel. Als Captain der Friedenstruppen ist der Held des Strategiespiels, John Stark, zu Beginn entlang der Grenze unterwegs.

Zum selben Zeitpunkt bricht ein Krieg aus: Der finstere General Masters möchte Herrscher der gesamten Insel werden. Um die Mitbewohner der Insel vor der Sklaverei zu retten, gilt es nun, das Hauptquartier von Masters zu sprengen, was natürlich nur mit einigen Mitstreitern geht. Eine andere Möglichkeit über General Masters zu siegen, ist es, vierzig Tage zu überleben, denn dann meutert Masters Armee, aber das ist nicht so einfach.



Abb. MID.1: Die Personalien und Eigenschaften des Helden John Stark

Ausführung

In dem 3D-Strategiespiel stehen verschiedene Waffen und Fahrzeuge zur Verfügung. Auf der ganzen Insel gibt es insgesamt 32 Charaktere, die gegen Masters mitkämpfen würden. Wer den Bösewicht nicht auf Anhieb zur Strecke bringt, kann bis zu zehn Spielstände speichern.

Tips & Tricks

– Gefangengenommene Kollegen sollte man stets schnell wieder befreien, um die eigene Kampfkraft zu stärken.

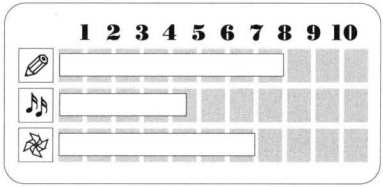
- Neben Sabotageakten an feindlichen Einrichtungen sollte man strategisch wichtige Punkte wie Hitzeminen, Depots und Funkstationen besetzen.
- Eigentlich klar, aber schon daran gedacht? Per Funk kann man sich über weite Strecken hinweg verständigen, ohne ständig herumgurken zu müssen.
- Als Einzelkämpfer kann John Stark auch Masters und seine Armee besiegen. Per Ski macht er sich einfach in Richtung Osten auf, wobei er die feindlichen Truppen umgeht. Wenn er ein Schneefahrzeug findet, nimmt er es und besorgt sich noch eine Ladung Sprengstoff. Vorsichtig pirscht Captain Stark sich an das Lager von General Masters an, befestigt den Sprengstoff und zündet ihn. Aber diese Lösung macht nicht besonders viel Spaß.



Abb. MID.2: Der Blick durch die Skibrille zeigt die 3D-Vektorgrafik

F-29 Retaliator

Bezugsquelle / Hersteller: Bomico / Ocean



Handlung

Bei dieser Simulation eines Grumman-F-29-Kampfflugzeugs muß man als Pilot der US-Airforce verschiedene Missionen erfüllen.

Ausführung

In der 3D-Simulation stehen vier verschiedene Szenarien zur Auswahl. Die schnelle und gute Grafik kann voll überzeugen.

Tips & Tricks

- Landen: Zunächst fliegt man geradlinig auf den Flughafen zu. Währenddessen schaltet man auf die Geländekarte mit Richtungsanzeiger um. Auf der digitalen Anzeige läßt man sich dabei den ersten Bildschirm (Flughöhe, Geschwindigkeit usw.) einblenden. Wenn man die Landebahn sieht, drosselt man die Geschwin-

digkeit auf 45%. Fliegt die Maschine nur noch etwa 275 km/h schnell, so fährt man das Fahrwerk aus. Nun beginnt man mit dem Sinkflug: Bei Erreichen der Landebahn sollte die Flughöhe etwa 50 Fuß betragen und der künstliche Horizont waagerecht stehen. Drosselt man nun die Geschwindigkeit auf 41%, so landet das Flugzeug ohne Schaden.

- Stets auf die Raketenabschußmeldung achten und dementsprechende Ausweichmanöver fliegen. Da das Erkennen der eigenen Höhe anhand der Umgebung recht schwierig ist, sollte man dem Höhenmesser hin und wieder Beachtung schenken.
- Luftkampf: Feindliche Jäger kann man leicht mit dem Maschinengewehr vom Himmel holen. Die beste Luft-Luft-Rakete ist die AIM9M-Sidewinder. Da die Munition schnell ausgeht, sollte man nur feuern, wenn die Zieloptik einen Erfolg verspricht. Wenn andere Flugzeuge sehr nahe sind, sollte man lieber ausweichen als schießen. Man riskiert sonst einen Zusammenstoß.



Abb. F29.1: Flieger grüß mir die Sonne, die Sterne, den Mond!

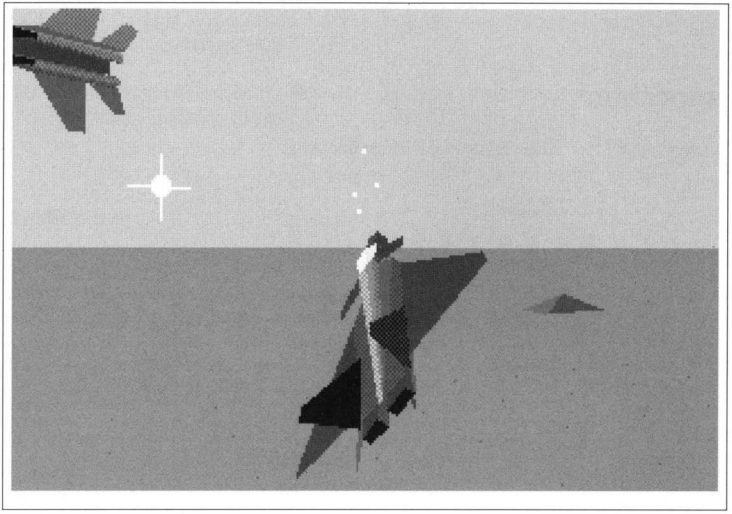
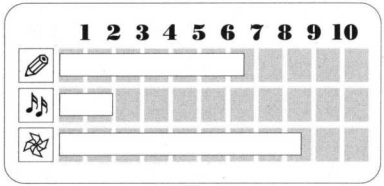


Abb. F29.2: Ein Luftkampf aus der Ferne betrachtet

– Bodenziele: Bevor man die Bodenziele zerstört, sollte man immer erst die feindlichen Jäger ausschalten. Als gute Luft-Boden-Raketen haben sich die CSW- und Maverick-Raketen bewiesen. Da die Maverick leichter ist, kann man von ihr mehr laden.

Imperium

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Electronic Arts



Handlung

Soeben ist man zum Führer des Imperiums Erde gewählt worden. Die Aufgabe des Spielers ist es, dem eigenen Imperium mit ökonomischen, diplomatischen und militärischen Mitteln zur Vorherrschaft über die Galaxis zu verhelfen. Da man als Herrscher nicht an allen Stellen zugleich sein kann, macht man eine Reihe von Untergebenen zu Botschaftern, Flottenadmiralen und Planetenführer.

Zusätzliche Hilfe erhält man in Form von elektronisch gesteuerten, künstlichen Beratern, die man auf Wunsch für bestimmte Aufgaben einsetzen kann.

Man kann also dem Computer den militärischen oder den diplomatischen Bereich überlassen, je nachdem, auf welche Bereiche man sich selbst konzentrieren will, oder weil man sich noch nicht so gut auskennt.

Um auf Dauer an der Macht zu bleiben, sprich: um die Wahlen zu gewinnen, muß man auf die eigene Popularität achten, richtige Strategien und militärische Taktiken gegen feindliche Imperien einsetzen, für die Zufriedenheit des Volkes sorgen, den Handel fördern, schnell Freundschaft mit anderen Imperien schließen, genügend Planeten kolonia-

lisieren und für eine ausreichende Bereitstellung der Droge Nostrum sorgen, die das Altern der Menschen verlangsamt.

Ziel dieses Strategiespieles ist es, entweder 1000 Jahre zu überleben oder die Herrschaft über alle anderen Imperien zu gewinnen.

Ausführung

Für "Imperium" wurde eine komplexe Benutzeroberfläche entworfen, die mit Fenstern arbeitet. Für Anhänger von Actionspielen dürfte der Programmablauf recht trocken sein, Strategie-Fans kommen angesichts derart vieler spielerischer Feinheiten und Komplexität voll auf ihre Kosten. Das 80 Seiten starke, detaillierte deutsche Handbuch ermöglicht einen schnellen Einstieg.

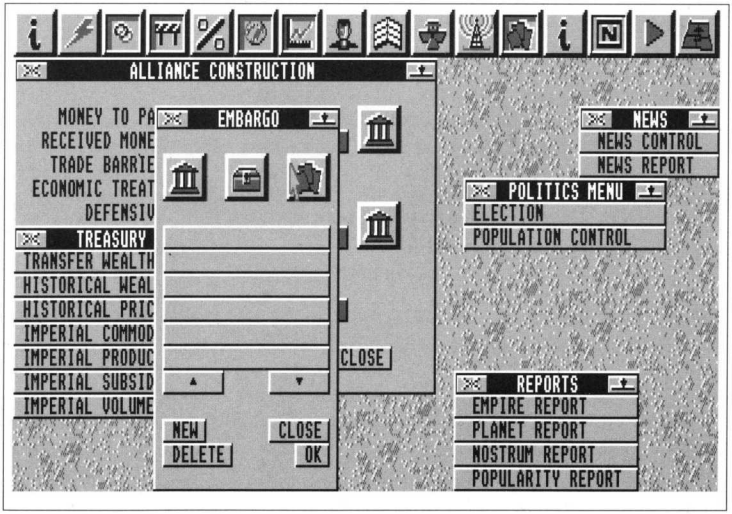


Abb. IMP.1: Die ausgeklügelte Benutzeroberfläche von Imperium

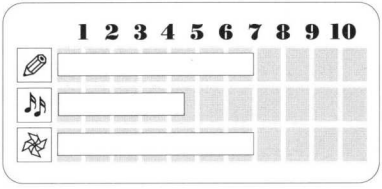
Tips

Die wichtigsten Konzepte und Prinzipien des Spiels:

- Der Kapitalfluß muß verbessert werden, da er alle Bereiche des Spiels beeinflußt.
- Um die Produktivität bestimmter Planeten zu fördern, muß man sie mit Subventionen aus der imperialen Staatskasse versorgen.
- Embargos schützen die eigene Warenproduktion.
- Der Ausbau der Truppe stärkt die militärische Macht und bietet Schutz für die eigenen Planeten.
- Um einen Planeten zu kolonialisieren und produktiv zu machen, muß man eine Arche hinschicken.

Thunderstrike

Bezugsquelle / Hersteller: United Software / Millenium



Handlung

Als Teilnehmer an den "Raumverteidigungsspielen" muß man die eigenen Bodeneinrichtungen verteidigen, die gegnerischen zerstören und die feindlichen Drohnen vernichten.

Ausführung

Neben dem guten Sound kann vor allem die schnelle 3D-Fractalgrafik überzeugen. Bei diesem Actionspiel macht das Fliegen besonderen Spaß und nicht nur das Ballern.

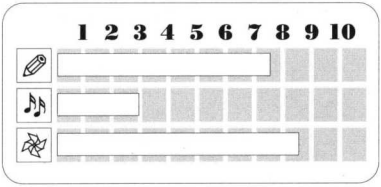
Tips & Tricks

– Schon in der Anfangsphase sollte man versuchen, alle Drohnengeneratoren zu vernichten.

- Stets die eigenen Bodeneinrichtungen nicht vergessen, und spätestens bei einem Alarm die Gegner von ihrem zerstörerischem Vorhaben abbringen.
- Nur die Drohnen können die Bodenziele angreifen, deshalb sollten sie vor den Jägern, Gleitern usw. vom Himmel geholt werden.
- Überbleibsel der abgeschossenen Drohnen aufsammeln. Oft erhält man zusätzliche Energie für den Schutzschild, bessere Schußkraft oder sogar Schutzdrohnen, die um den Thunderstrike kreisen.

Kick Off II

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Anco



Handlung

Kick Off II ist die bisher gelungenste Simulation eines Fußballspiels. Es ist eine verbesserte Version von Kick Off (siehe vorn).

Ausführung

Mit Kick Off II sind einige Neuerungen zu Kick Off hinzu gekommen. Während des Spiels kann man nicht nur die Spieler, sondern auch die Spielstrategie wechseln. Auch kann es passieren, daß ein Spieler so böse gefoult wird, daß er nicht mehr weiter mitspielen kann. Verschiedene Untergründe des Spielfeldes, Wind und Böen machen das Spiel noch realistischer.

Tips & Tricks

– Beim Elfmeter den Ball ins Tor heben.

- Auf nassem Rasen rutscht der Ball meist so schnell, daß er nur noch schlecht gepaßt werden kann.
- Auf Klitsch als Untergrund klebt der Ball fast am Spielfeld fest. Er kann sehr gut geführt werden.
- Auf Plastik springt der Ball sehr. Er kann deshalb nur schwer angenommen werden. Auf diesem Untergrund kann man besonders gut weit und hoch schießen.
- Wenn die Spieler zu viel stürmen, sind sie nach einer Weile ganz aus der Puste.

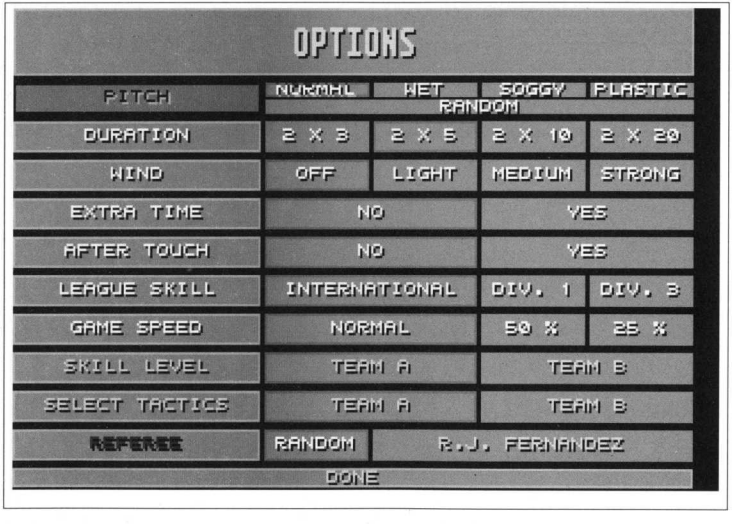
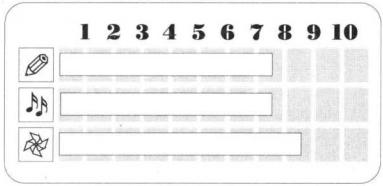


Abb. KIC.1: Wesentlich mehr Auswahl als zuvor: Kick Off II

Tennis Cup

Bezugsquelle / Hersteller: Rushware / Loriciel



Handlung

Bei Tennis Cup handelt es sich, wie sollte es anders sein, um eine Tennis-Simulation.

Ausführung

Vor Beginn des Spiels müssen einige Einstellungen vorgenommen werden: Spiel oder Training gegen Ballmaschine? Einzel oder Doppel? Gegen Computer oder gegen Mitspieler? Welche Stärken sollen die Spieler haben? Sand, Gras, Halle oder Hartplatz? Nach den vielfältigen Einstellungen kommt man schließlich zum Spiel. Der gesplittete Bildschirm ermöglicht zwei Spielern die jeweils beste Sichtposition.

Auch die Steuerung des Spiels kann man nur loben: Mit dem Joystick bewegt man den Tenniscrack über das Feld. An der richtigen Stelle angekommen, drückt man den Feuerknopf und steuert fortan per Joystick den Schläger. Zwar benötigt man etwas Eingewöhnungszeit für die ungewohnte Steuerung, aber so bietet Tennis Cup sehr viele verschiedene Schlagmöglichkeiten: Schmetterbälle, Lobs, Stops, Halbflugbälle, Slice-, Topspin- und gerade Schläge.

Tip

Eigentlich kann man ja nur dreißig Prozent auf die verschiedenen Eigenschaften des Spielers verteilen. Eigentlich schade, denn mit mehr wäre man kaum zu schlagen. Aber leider geht das ja nicht, oder? Klaro! Zuerst geht man in den Zwei-Spieler-Modus und speichert den ersten Spieler auf einer Datendiskette ab. Vom zweiten Spieler zieht man von allen Schlagvarianten nun soviel Prozent ab, bis der Credit auf 324 steht. Anschließend lädt man von der Disk den gespeicherten Spieler und stärkt ihn mit den vorhandenen Credits zum sicheren Sieg.

Anhang A



Softwarevertrieb

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
06107-76060

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
02101-6070

United Software
Hauptstr. 70
4835 Rietberg 2
05244-4080

Softwarehersteller

Anco Software
4 Westgate House
Spital Street
UK - Dartford, Kent

Atlantis Software
28 Station Road
UK - London SE25 5AG

Audiogenic
12 Chiltern Ent. Centre
Station Road
Theale
UK - Berks RG7 4AA

Domark
Ferry House
51-57 Lacy Road
UK - London SW15 1PR

Electronic Arts Ltd.
Langley Business Centre
11-49 Station Road
Langley
UK - Berks SL3 8YN

Elite Systems Ltd.
Anchor House
Anchor Road
West Midlands
UK - Walsall WS9 8PW

Firebird Software
74 New Oxford Street
UK - London WC1A 1PS

Hewson Consultants
56 B Milton Estate
Milton Abingdon
UK - Oxon OX14 4RX

Imagine Software
6 Central Street
Manchester M2 5NS
UK

Image Works
Irwin House
118 Southwark Street
UK - London SE1 OSW

Infocom
125 Cambridge P. Drive
Cambridge, MA 02140
USA

Infogrames
79 Rue Hypolyte-Kahn
61900 Villeurbanne
Frankreich

Konami GmbH
Berner Str. 77
6000 Frankfurt 56

Logotron Entertainment
Greyhound House
16 Greyhound Road
UK - London W6 8NX

Loriciel S.A.
81, rue de la Procession
92500 Rueil Malmaison
Frankreich

MicroProse
Wiesbadener Str. 89
6503 Mainz-Kastel

Mindscape
PO Box 1019
Lewes
East Sussex BN8 4DW
UK

Ocean Software
Ocean House
6 Central Street
Manchester M2 5NS
UK

Origin Systems Inc.
P.O. Box 161750
Austin
USA - Texas 78716-1750

Palace Software
The old Froge
7 Caledonian Road
UK - London N1 9DX

Pandora
Calleva Park
Adlermaston
UK - Berks RG7 4QW

PSS Software
452 Stoney Stanton Road
UK - Coventry CV6 5DG

Psygnosis
26 Regent Road
UK - Liverpool L5 9SS

Rainbird
74 New Oxford Street
UK - London WC1A 1PS

Rainbow Arts GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11

Strategic Simulations Inc.
883 Stierlin Road
Building A-200
Mountain View
USA - CA 94043

Sublogic Corp.
713 Edgebrook Drive
Champaign, IL 61820
USA

Time Warp GmbH
Zoppoter Str. 4
2850 Bremerhaven

UBI Soft
1, voie Felix Eboue
94021 Credeteil Cedex
Frankreich

U.S. Gold
(siehe Rushware)

Virgin Games
2-4 Vernon Yard
119 Portobello Road
UK - London W11 2DX

Anhang B



Spielen macht Spaß. Gewinnen erst recht!

So? Alles durchgelesen? Dann bereitet Ihnen unsere Preisfrage ja kein Kopfzerbrechen. Mit ein bißchen Glück gewinnen Sie einen der interessanten Preise aus dem Hause ***United Software.***

1 Atari Lynx
10 Damocles-T-Shirts
10 United-Software-Kalender 1991

Unsere Frage:

Welche Art von Grafik sehen Sie in "Damocles"?

Ihre Antwort:

Einsendeschluß ist der ***31.3.1991.*** *Die Gewinner werden im Verlag unter den Einsendern der richtigen Antworten ausgelost. An der Verlosung dürfen Mitarbeiter des Verlags und deren Angehörige nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.*

Alles klar? Dann nichts wie ausschneiden, ausfüllen, in den Umschlag. Absender nicht vergessen...

...und ab die Post an SYBEX

SYBEX- Verlag GmbH
Lektorat
Postfach 303961

4000 Düsseldorf 30

Meine Adresse:

Name/Vorname .....

Straße/Postfach .....

Firma/Funktion .....

PLZ/Ort .....

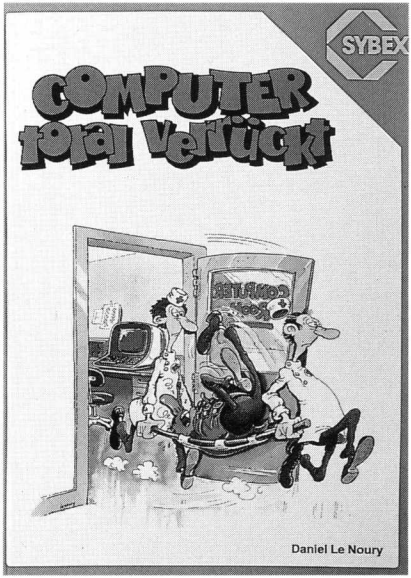
Telefon .....

Alphabetisches Spieleverzeichnis

Block Out	230
Castle Master	224
Champions of Krynn	166
Damocles – Mercenary II	174
Dyter 07	128
East vs West – Berlin 1948	16
E-Motion	11
F-29 Retaliator	247
Fire and Brimstone	131
Flimbo's Quest	199
Flood	201
Future-Wars	25
Hammerfist	205
Harley Davidson	178
Imperium	250
Indiana Jones Adventure	32
Interphase	42
Jumping Jack Son	207
Kick Off	117
Kick Off II	255
King's Quest IV	51
Klax	150
Kult	65
Last Ninja II	135
Leisure Suit Larry III	72
Loom	87
M.U.D.S.	192
Midwinter	244
North & South	159
Oil Imperium	182
Pirates!	233
Police Quest II	93
Populous	155

Projectyle 185
Ra 237
Railroad Tycoon 239
Rainbow Island 210
Resolution 101 213
Rings of Medusa 228
Sim City 241
Space Quest III 144
Starblade 219
Tennis Cup 257
The Colonel's Bequest 138
The Plague 215
Their Finest Hour – The Battle of Britain 111
Thunderstrike 253
Tower of Babel 163
Turrican 217
Ultima VI 169
Unreal 222
X-Out 125

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



Computer total verrückt
Daniel Le Noury

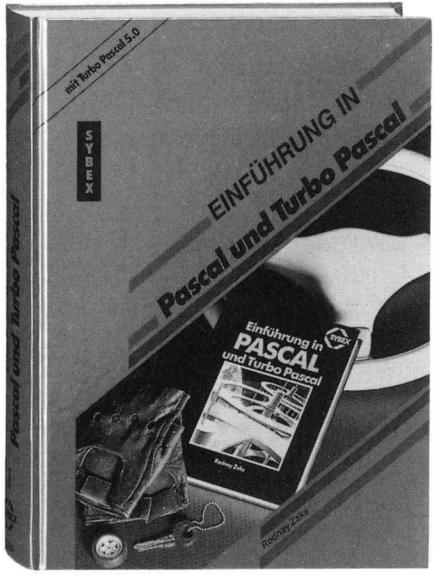
Egal, welche Einstellung Sie Computern gegenüber haben: mit diesem Buch kommen Sie wieder zur Besinnung - nachdem Sie sich halbtot gelacht haben! In knapp 100 Cartoons stellt der Autor skurrile Typen in ihrem Kampf mit der neuen Technologie vor; die aberwitzigsten Situationen rund um den Computer werden erträglich, ja komisch. Lassen Sie sich nicht verrückt machen - lachen Sie mit!

96 Seiten, Cartoons, Best.-Nr. 3042
ISBN 3-88745-042-6 (1984)
DM 14,80 / sFr. 14,80 / öS 115,–

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



Einführung in Pascal und Turbo Pascal
Rodnay Zaks

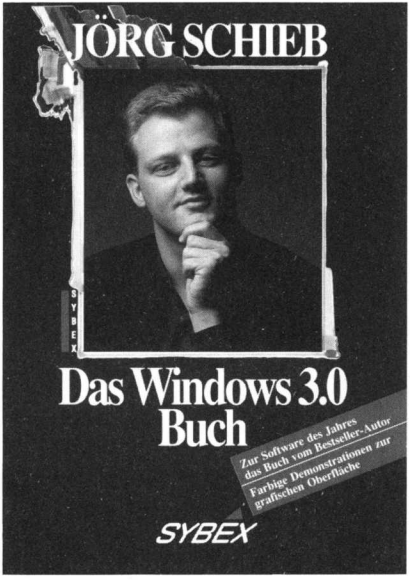
(inkl. Turbo Pascal 5.0)
Jetzt auch mit dem leistungsfähigen Turbo Pascal 5.0: Die umfassende, direkt nutzbare und jahrelang bewährte Einführung in die Programmiersprache Pascal. Anfänger lernen schnell, Programme zu erstellen; fortgeschrittene Anwender können ins Detail gehen und haben jederzeit ein hilfreiches Nachschlagewerk für die Arbeit mit Pascal / Turbo Pascal zur Hand.

576 Seiten mit Abb.,
Best.-Nr. 3226,
ISBN 3-88745-226-7 (1989)
DM 49,- / sFr. 47,- / öS 382,-

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



Das Windows 3.0 Buch
Jörg Schieb

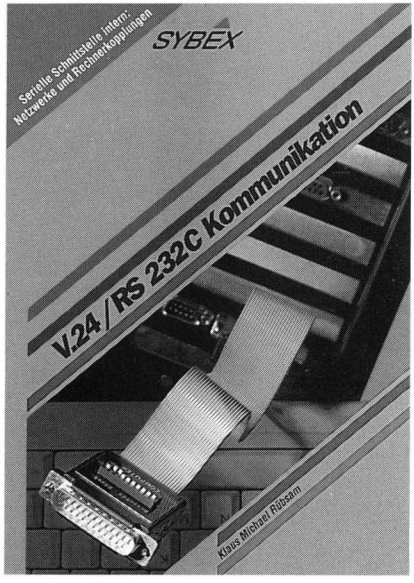
Informieren Sie sich umfassend und gründlich über Windows 3.0 – die überaus komfortable Benutzeroberfläche, mit der Sie Ihre PC-Arbeit erheblich effektiver gestalten. Hier erhalten Sie das kompakte Insiderwissen von Bestseller-Autor Jörg Schieb. Angefangen bei einer Beschreibung der Oberfläche und der Installation bis zum Einsatz der Applikationen. Natürlich stellt der Autor Ihnen die verschiedenen Betriebsmodi und das Speichermanagement ebenso vor wie die Zusatzprogramme; komplettiert durch eine Einführung in die Anwendungs-Programmierung, Referenzlisten, Tips & Tricks. Wenn Sie das mächtige Windows 3.0 ganz ausreizen wollen – dieses Buch verschafft Ihnen die richtige Grundlage.

880 Seiten + 8 Farbseiten,
Best.-Nr. 3830
ISBN 3-88745-830-3 (1990)
DM 59,– / öS 460,–

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



V24/RS-232 Kommunikation
Klaus Michael Rübsam

Das Grundlagen-Wissen zur Kommunikation zwischen Computern. Für Programmierer und Anwender von PC/XT/AT, ATARI ST, Amiga und Macintosh. Der Autor vermittelt Einsatz und Programmierung der seriellen Schnittstellen – inklusive der MIDI-Schnittstelle. Mit Infos zur Verbindung verschiedener Rechner, zur Fehlersuche, zu Testhilfen und Zusatzgeräten.

224 Seiten, Best.-Nr. 3581
ISBN 3-88745-581-9 (1990)
DM 49,– / sFr. 47,– / öS 382,–

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



Alff's verrückte Computerwelt
Reinhard Alff

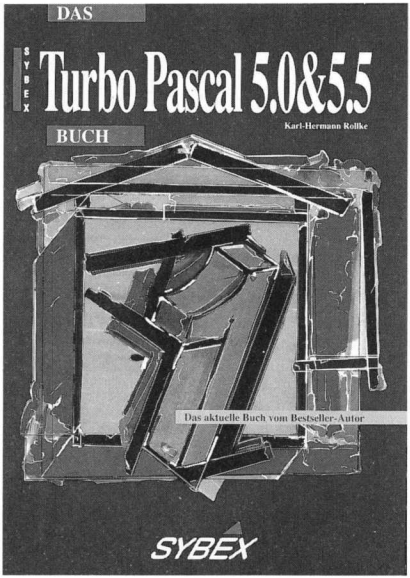
Wer nach „Computer total verrückt" noch nicht vor Lachen auf der Tastatur liegt – diese knapp 100 neuen Cartoons schaffen es bestimmt. Aus dem täglichen Leben gegriffen und auf die Spitze getrieben – bis zum hellen Wahnsinn. Locker entzaubert der Autor die schnellen, manchmal etwas störrischen Rechner nach dem Motto: Take it easy – Computer sind eben auch nur Menschen. Ein Band, mit dem Sie der Computerei ihre witzigsten Seiten abgewinnen.

96 Seiten mit Cartoons, Best.-Nr. 3742
ISBN 3-88745-742-0 (1990)
DM 14,80 / sFr. 14,80 / öS 115,–

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



Das Turbo Pascal 5.0 & 5.5 Buch
Karl-Hermann Rollke

Leicht verständlich und gut strukturiert vermittelt der Autor Ihnen die Besonderheiten von Turbo Pascal 5.0 und 5.5. Anhand vielfältiger Programmbeispiele lernen Sie, Programmierkonzepte zu entwickeln und umzusetzen. Nutzen Sie die ganze Power von Turbo Pascal 5.0 und 5.5 mit der objektorientierten Programmierung.

496 Seiten mit Abb., Best.-Nr. 3768
ISBN 3-88745-768-4 (1990)
DM 49,– / öS 382,–

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER

Wie Sie mit 20 Schritten allen davonsausen.

QuickStart – und mit nur 20 minimalen Lernschritten haben Sie den maximalen Einstieg in sämtliche Themen, die brandaktuell sind: Standardprogramme, Programmiersprachen, Utilities, Betriebssysteme. Und es werden mehr, von Woche zu Woche. Damit ist QuickStart die umfassendste Computerbuchreihe ihrer Art. Und für jedes Portemonnaie ein Klacks: 1.980 lumpige Pfennige (für Rechenfaule 19,80 Mark) für 152 Seiten, die es in sich haben.



Alle QuickStarts auf einen Blick:

Textverarbeitung		
NEU	Ami&Ami Professional	Best.-Nr. 3806
NEU	PC Text 4&5	Best.-Nr. 3865
	MS Word 4.0	Best.-Nr. 3249
	MS Word 5.0	Best.-Nr. 3259
	StarWriter 5.0	Best.-Nr. 3274
	Witchpen	Best.-Nr. 3704
	WordPerfect 5.1	Best.-Nr. 3812
	WordPerfect Amiga	Best.-Nr. 3705
	Word für Windows	Best.-Nr. 3731
	WordStar 5.5	Best.-Nr. 3786
	ConText PRO	Best.-Nr. 3801
DTP		
NEU	PageMaker 4.0	Best.-Nr. 3784
	PageMaker 3.0	Best.-Nr. 3239
	Ventura Publisher 2.0	Best.-Nr. 3242
	Timeworks DTP	Best.-Nr. 3767
	PostScript	Best.-Nr. 3746
Datenbanken		
NEU	Clipper 5.0	Best.-Nr. 3816
NEU	dBASE IV 1.1	Best.-Nr. 3862
NEU	Omnis 5	Best.-Nr. 3820
NEU	SuperBASE 4 Windows	Best.-Nr. 3860
	F & A 3.0	Best.-Nr. 3245
	Clipper	Best.-Nr. 3240
	Paradox 3.0	Best.-Nr. 3735
	AskSam	Best.-Nr. 3807
	Oracle	Best.-Nr. 3279
Tabellenkalkulation		
NEU	MS Multiplan 4.2	Best.-Nr. 3866
	MS Excel 2.1 PC	Best.-Nr. 3747
	Quattro PRO	Best.-Nr. 3795
Integrierte Software		
	Framework III	Best.-Nr. 3257
	LOTUS 1-2-3/2.2	Best.-Nr. 3708
	LOTUS 1-2-3/3.0	Best.-Nr. 3709
	MS Works 2.0	Best.-Nr. 3748
Grafik		
NEU	Applause II	Best.-Nr. 3815
NEU	Deluxe Paint II enhanced	Best.-Nr. 3813
NEU	Power Point	Best.-Nr. 3818
NEU	Freelance Plus 3.0	Best.-Nr. 3808
NEU	AutoCAD 11.0	Best.-Nr. 3530
NEU	Harvard Graphics 2.3	Best.-Nr. 3863
	MS Chart 3.0	Best.-Nr. 3275
	PC Paintbrush IV	Best.-Nr. 3733
	AutoSketch 2.0	Best.-Nr. 3744
	Artline 2	Best.-Nr. 3749
	CorelDraw!	Best.-Nr. 3757
	AutoDesk Animator	Best.-Nr. 3826
Betriebssysteme		
NEU	DOS 5.0 (in Vorbereitung)	Best.-Nr. 3810
	DOS 4.0	Best.-Nr. 3247
	DOS 3.3	Best.-Nr. 3772
	DR DOS 5.0	Best.-Nr. 3814
	Windows 3.0	Best.-Nr. 3800
Programmiersprachen		
	QuickBASIC 4.5	Best.-Nr. 3276
	MS-/GW-BASIC	Best.-Nr. 3278
	Turbo Pascal 5.5	Best.-Nr. 3732
Utilities		
NEU	Norton Utilities 5.0	Best.-Nr. 3785
NEU	Toolbook	Best.-Nr. 3861
NEU	PC Tools Deluxe 6 deutsch	Best.-Nr. 3864
	Norton Utilities 4.5	Best.-Nr. 3273
	Norton Commander 3.0	Best.-Nr. 3783
	PC Tools Deluxe 6 englisch	Best.-Nr. 3791
Sonstiges		
NEU	PC-Kauf	Best.-Nr. 3867
NEU	CD ROM	Best.-Nr. 3803
NEU	Virenschutz	Best.-Nr. 3811
NEU	MS Project	Best.-Nr. 3819
	Amaris BTX/2	Best.-Nr. 3703
	Flugsimulator 4.0	Best.-Nr. 3755

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · 4000 Düsseldorf 30 · Vogelsanger Weg 111 · Telefon 0211/ 6 18 02-0



Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-VERLAG GmbH
Vogelsanger Weg 111
D-4000 Düsseldorf 30
Tel.: (0211) 61 80 2-0
Telex: 8 588 163
Fax: 0211/6180227

Das Atari ST/STE Spielebuch

Die wohl tollste und spaßigste Art seine Zeit mit dem Atari ST/STE zu verbringen, ist die zu spielen. Egal ob Profi oder Anfänger, Actionfreak, Simulator-Fan, Adventure- und Rollenspielheld oder Denkspielstratege, in diesem Atari ST/STE Spielebuch wird jeder das richtige für sich finden: Von Anleitungen über Tips, Tricks und Cheats bis hin zu Komplettlösungen reicht die Spannbreite dieses Buches. Aber nicht nur als Spielhilfe, sondern auch zur Unterstützung von Kaufentscheidungen soll dieses Sammelwerk zu über 50 Spielen dienen: Klassiker und aktuelle, prämierte ST/STE-Spiele finden sich in diesem Buch.

Hier ein paar Highlights aus dem Inhalt:

- Hardware-Erweiterungen
- Warum sind Spiele so teuer?
- Viele Spiele sind Schrott!
- Wozu teure Originale?
- The Lamer's Guide – Das Spielelexikon
- Komplettlösungen und Spielstrategien zu 12 Spielen
- Lösungshinweise, Ideen und Tips zu 18 Games
- Tips, Tricks und Cheats zu 23 Spielen
- Adressen von Softwarefirmen

Action and Fun mit den besten ST/STE-Games!

Best.-Nr. 3843
ISBN 3-88745-843-5
DM 29,80 /öS 232,–

SYBEX

9 783887 458430