

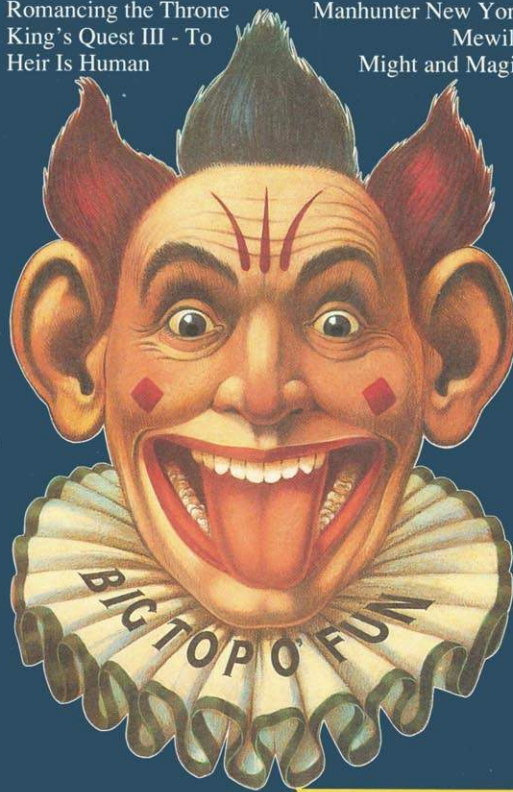
Das PC Spielebuch

Dr. Raymond Wiseman

Bad Cat
Bard's Tale I - Tales of
the Unknown
Bard's Tale II - The
Destiny Knight
Battletech
Beyond Zork
Black Cauldron
Borrowed Time
Bozuma
Bureaucracy
Chuck Yeager's Advanc-
ed Flight Trainer
Circus Attractions
Corruption
Dark Castle
Defender of the Crown
Driller
Elite
Enchanter
F-19 Stealth Fighter
Fahrenheit 451
Fish!
Flugsimulator III
Football Manager II
Grand Monster Slam
Grand Prix Circuit
Guild of Thieves
Hacker II - The Doooms-
day Papers
Hanse
Hitchhiker's Guide to the
Galaxy
Impossible Mission II
Jeanne d'Arc
Jinxter
King's Quest I - Quest
for the Crown

King's Quest II -
Romancing the Throne
King's Quest III - To
Heir Is Human

Manhunter New York
Mewilo
Might and Magic



Ooze
Phantasie I
Pinball Construction Set
Pirates!
Police Quest I
Police Quest II
Prophecy
Questron II
Sentinel Worlds
Sokoban
Space Quest I - The Sarien
Encounter
Space Quest II - Vohaul's
Revenge
Space Quest III
Star Trek
Sub Battle Simulator
Super Soccer
Tass Times in Tonetown
Tetris
The Last Ninja
The Pawn
The President Is Missing
Times of Lore
Ultima V
Universal Military
Simulator
Vermeer
Volleyball Simulator
Wall Street Wizard

King's Quest IV
Larry I
Larry II
Leather Goddesses

Mocbius
Montezuma's
Revenge
Oil Imperium

Wasteland
Willow
World Games
Zak McKracken

**Anleitungen, Tips & Tricks, Lösungen
zu über 70 populären PC-Spielen**

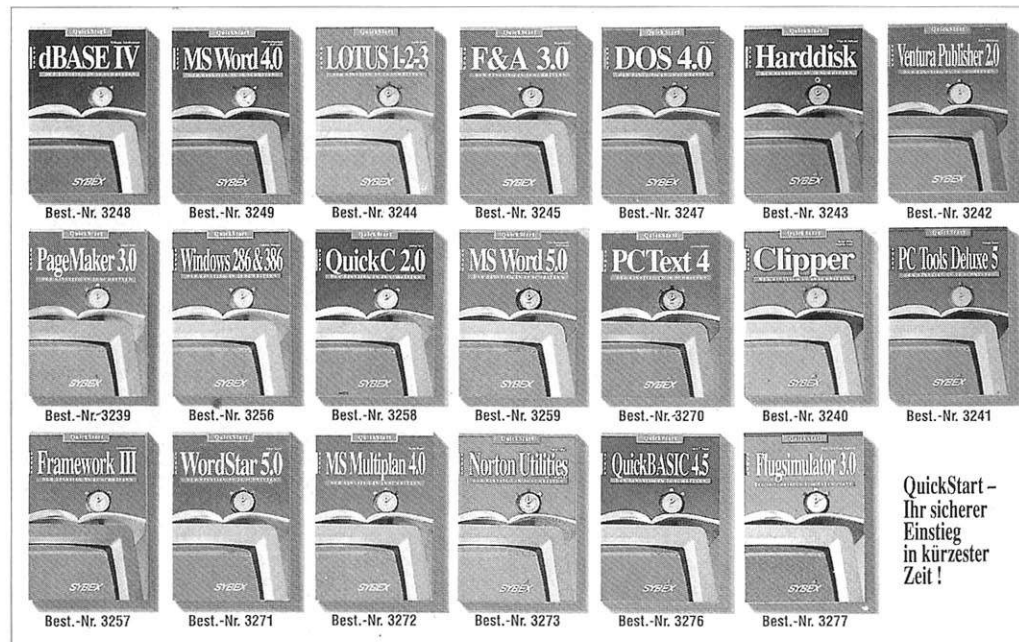
SYBEX

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER

Nach 20 Schritten zu je 99 Pfennig sind Sie voll im Bilde. QuickStart von SYBEX.

Das ist das Tempo und das Konzept der neuen QuickStart-Reihe von SYBEX. So schnell können Sie jetzt eine ganze Reihe von Standardprogrammen, Programmiersprachen und Utilities in 20 Lernschritten kennenlernen: Was die Software kann; wie

Sie mit ihr umgehen müssen; wie Sie im Handumdrehen zu effizienten Ergebnissen kommen. Falls Sie noch nicht finden, was Sie suchen: Die Reihe wird fortgesetzt. Weil sie so erfolgreich ist. Und preisgünstig: jedes Buch mit 152 Seiten für nur DM 19,80.



Computerbücher von SYBEX erhalten Sie im Buch- und Fachhandel oder direkt bei uns.

SYBEX
Computerbücher & Software

Das PC-Spielebuch

Das PC-Spielebuch

Dr. Raymond Wiseman



DÜSSELDORF • SAN FRANCISCO • PARIS • LONDON • ARNHEIM

Anmerkungen:

Fast alle Soft- und Hardwarebezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind 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 "Fiendish Freddy's Big Top O'Fun".

Satz: SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Belichtung: Softext Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: ESN, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Design Studio, Düsseldorf

Druck- und buchbinderische Verarbeitung: Ebner, Ulm

ISBN-Nr. 3-88745-724-2

1. Auflage 1989

Dieses Buch ist keine Original-Dokumentation zur Software der Fa. Microsoft. Sollte Ihnen dieses Buch dennoch anstelle der Original-Dokumentation zusammen mit Disketten verkauft worden sein, welche die entsprechende Microsoft-Software enthalten, so handelt es sich wahrscheinlich um eine Raubkopie der Software. Benachrichtigen Sie in diesem Fall umgehend Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 8044 Unterschleißheim – auch die Benutzung einer Raubkopie kann strafbar sein. Der Verlag und Microsoft GmbH

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

Printed in Germany

Copyright © 1989 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	XI
Einführung	1
Grundbegriffe	1
Monitordarstellung	1
Auflösung	1
Bildwiederholfrequenz	1
CGA	2
HGC	2
EGA	2
VGA	3
Steuerung	3
Tastatur	3
Maus	4
Joystick	4
Zubehör	4
Multifunktionskarten	4
Null-Modem-Kabel	5
Modem	5
Spielgattungen	5
Actionspiel	5
Adventure	6
Rollenspiel	6
Strategiespiel	6
Simulationen	6
Spielumgebung	7
Scenery	7
Party	7
Dungeons	7
Karten	7
Potions	8
Scrolls	8

Teil I: Hardwarevoraussetzungen und Installation 9**Kapitel 1: Hardwareausstattung und PC-Spiele 11**

PC-Konfiguration	12
Ausstattung des PC	12
Anforderungen des Spiels	13
Kriterien des Zusammenspiels	13
Festspeicher	13
RAM-Speicher und freier Arbeitsspeicher	14
Taktfrequenz	15
Diskettenformate	15
Grafikkarten	16
CGA	16
Hercules	16
EGA	16
VGA	17
Monitore	17
Kompatibilität	18
Steuerung: Tastatur, Maus und Joystick	20
Tastatur	21
Maus	21
Joystick	23
Gameport	24
Gameport Installation	25
Soundkarten	27
Spiel-Installation und ein paar Worte zum Thema "Kopierschutz"	28
Installation	28
Kopierschutz	29
Raubkopien	30
Viren	31

Teil II: Spiele auf dem PC 33**Kapitel 2: Allgemeine Lösungstips 35**

Lösen von Actionspielen	36
Lösen von Strategiespielen	37
Lösen von Adventures	38

Kapitel 3: Spielbeschreibungen und Lösungen 43

Bad Cat	45
Bozuma	50
Circus Attractions	57
Elite	61
Flugsimulator III	65
Grand Monster Slam	71
King's Quest IV – The Perils Of Rosella	76
Leisure Suit Larry I – In The Land Of The Lounge Lizards	87
Leisure Suit Larry II – Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)	92
Manhunter New York	102
Oil Imperium	113
Police Quest I – In Pursuit Of The Death Angel	118
Police Quest II – The Vengeance!	126
Sokoban	140
Space Quest III – The Pirates Of Pestulon	144
Wall Street Wizard	154
Zak McKracken	160

Kapitel 4: Tips und Tricks 171

Battletech	172
Beyond Zork	173
Black Cauldron	174
Borrowed Time	178
Bureaucracy	181
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer	181
Corruption	182
Enchanter	184
F-19 Stealth Fighter	185
Football Manager II	187
Guild of Thieves	188
Hanse	190
Jinxter	191
King's Quest I – Quest For The Crown	192

King's Quest II – Romancing The Throne	194
King's Quest III – To Heir Is Human	195
Leather Goddesses Of Phobos	197
Mewilo	198
Moebius	199
Pirates!	201
Prophecy	202
Questron II	204
Space Quest I – The Sarien Encounter	206
Space Quest II – Vohaul's Revenge	207
Tass Times In Tonetown	209
Tetris	210
The Last Ninja	210
Times Of Lore	212
Ultima V	213
Volleyball Simulator	214
Wasteland	215

Kapitel 5: Spielwiese **217**

Bard's Tale I – Tales Of The Unknown	218
Bard's Tale II – The Destiny Knight	218
Dark Castle	219
Defender Of The Crown	220
Driller	221
Fahrenheit 451	221
Fish!	222
Flugsimulator III	222
Grand Prix Circuit	223
Hacker II – The Doomsday Papers	223
Hitchhiker's Guide To The Galaxy	224
Impossible Mission II	225
Jeanne d'Arc	225
Might and Magic	226
Moebius	227
Montezuma's Revenge	227
Ooze	228

The Pawn	228
Phantasie I	229
Pinball Construction Set	230
Sentinel Worlds	230
Sierra Game-Interpreter	231
Sierra Bildschirmtreiber	232
Star Trek	232
Sub Battle Simulator	233
Super Soccer	234
The President Is Missing	234
Universal Military Simulator	235
Vermeer	235
Willow	236
World Games	237
Anhang	239

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser!

Dieser Ratgeber für PC-Spiele gibt Ihnen Hilfestellungen für schwierige Stellen während des Spiels. Wer Computerspiele spielt, wird bisweilen in Situationen geraten, in denen kein Weiterkommen mehr möglich ist. Es sind die Momente und Stunden, da Sie vor dem Bildschirm sitzen und keine Lösung des Problems finden. Glücklicherweise, wer in solchen Momenten einen Bekannten hat, der telefonisch um Rat gefragt werden kann. Dies ist aber nicht die Regel, und oft weiß auch der Gefragte keinen Rat.

Dieses Buch nimmt nicht für sich in Anspruch, alle Schwierigkeiten, die während des Spielens auftreten können, zu bereinigen; dieses Vorhaben wäre aufgrund der Vielzahl der verfügbaren PC-Spiele von vornherein zum Scheitern verurteilt. Die Aufgabe dieses Buches ist es vielmehr, mit Lösungshinweisen, Tips und Tricks auf die Sprünge zu helfen.

Außerdem bietet sich das Buch als Ratgeber für den Spielekauf an. Kurzbeschreibungen der Spielinhalte, Listen der erforderlichen oder empfehlenswerten Hardwareausstattung und die Erklärung zentraler Probleme, die beim Spiel auftauchen können, informieren Sie darüber, was Sie beim Kauf eines Spiels erwartet.

Um grundsätzliche Zusammenhänge zwischen der Ausstattung Ihres PC und der Spielsoftware geht es im Kapitel "Hardwareausstattung und PC-Spiele". Hier finden Sie Rat, wenn Sie eine Erweiterung Ihrer Hardware planen und Empfehlungen, worauf Sie beim Spielekauf achten sollten, damit das Spiel auch zufriedenstellend auf Ihrem PC läuft. Hinweise zur Frage der Installation von Hardware und Software runden das Kapitel ab.

Im Kapitel "Allgemeine Lösungstips" erfahren Sie, wie Sie sich eigene Lösungswege zu Spielen erarbeiten können. Hier werden strategische Tips zur Vorgehensweise und allgemeine Schwierigkeiten der einzelnen Spielgattungen behandelt. Bedenken Sie, daß es der schönste Erfolg ist, ein Spiel von Grund auf selbst zu erarbeiten und die gestellte Aufgabe zu lösen. Dieses Kapitel gibt Anregungen, die Ihnen bei dieser – nicht immer einfachen – Anforderung helfen.

Ausführliche Lösungswege und -anweisungen für neuere Spiele werden im Kapitel "Spielbeschreibungen und Lösungen" gegeben. Diese Komplettlösungen sind so aufge-

baut, daß Sie sich an einem Raum oder Gegenstand orientieren können und so Ihr Problem gezielt nachschlagen können. Bei einigen Spielen, für die es sich aufgrund ihres Aufbaus besonders anbot, wurde die Komplettlösung als Text erarbeitet, den Sie direkt nachspielen können, wenn Sie dies wünschen. Verlieren Sie aber nicht aus den Augen, daß das Wesen des Spiels häufig die Auseinandersetzung mit scheinbar ausweglosen Situationen ist. Die Lösung, die Sie selbst finden, macht häufig erst den Reiz der Sache aus. Gehen Sie daher eher sparsam mit den Lösungswegen um.

Das Kapitel "Tips und Tricks" bietet Ihnen dann Einblicke in Spiele der verschiedensten Gattungen. Sie erhalten hier Ratschläge zu Situationen mit besonderen Schwierigkeiten. Daß hierbei nicht jedes Problem zur Sprache kommen kann, versteht sich schon durch den Umfang des Buches und die Komplexität mancher Spiele. Dennoch vereinfacht sich die Lösung eines Spiels merklich, wenn ein paar Bemerkungen vorliegen, die etwas über die Struktur eines Spiels aussagen.

Außerdem enthält dieses Buch das Kapitel "Spielwiese". Hier finden Sie, bunt gemischt und kurz gefaßt, Hinweise, Ideen und Anregungen zu den Spielen. Diese Seiten sind als Stöberecke für Interessenten, Amateure und Profis gedacht. Da ein Ratgeber für Spiele immer nur einen Ausschnitt aller Fragen behandeln kann, freut sich der Autor über weiterführende Anregungen, Tips und Verbesserungsvorschläge. An dieser Stelle möchte ich mich bei all jenen herzlich bedanken, die dieses Buch durch Ihren Einsatz und Ihre Erfahrung ermöglicht haben.

Zuletzt sei noch darauf hingewiesen, daß nicht alle Tips und Tricks für alle Versionen eines Spiels brauchbar sind. Mitunter gibt es Abweichungen, die durch verschiedene Herstellungszeitpunkte der Software bedingt sind. Wenn Sie mit einem Text- oder Hexadezimal-Editor arbeiten oder ein Debug-Programm einsetzen, sollten Sie niemals die Originaldateien verändern. Solche Eingriffe lassen sofort jegliche Gewährleistung seitens des Herstellers erlöschen. Arbeiten Sie also mit der nötigen Umsicht und benutzen Sie für solche Eingriffe immer Sicherheitskopien.

Einführung

Grundbegriffe

In diesem Teil des Buches finden Sie die Begriffe und Zusammenhänge allgemeinerer Art erläutert, die Ihnen beim Spielen auf dem PC von Nutzen sein können.

Monitordarstellung

Auflösung

Je höher die Auflösungskapazität der Bildschirmkarte und des Monitors ist, um so größer ist der sichtbare Gewinn beim Spiel. Allerdings muß auch die Software in der Lage sein, die höhere Auflösung zu unterstützen.

Bei der Hardware wird die Auflösung in Zahl der Bildpunkte pro mm^2 angegeben. Die Bildpunkte werden Pixel genannt. Zugleich ist Pixel die entsprechende Maßeinheit (Pixel = Bildpunkte pro mm^2). Je mehr Bildpunkte pro Bildfläche dargestellt werden, desto präziser ist die Auflösung der Darstellung.

Bei der Software wird angegeben, welche Grafik-Hardware von ihr unterstützt wird. Hierbei wird meist zwischen Hercules, CGA, EGA und VGA unterschieden.

Bildwiederholfrequenz

Um beim Spiel ein möglichst flackerfreies Bild genießen zu können, müssen Sie beim Hardwarekauf auf die Bildwiederholfrequenz achten. Je öfter das Bild pro Sekunde wiederholt wird, desto ruhiger – weniger flimmernd – wird es.

Der Bildaufbau wird pro Sekunde n -mal wiederholt, wobei die Anzahl der Wiederholungen pro Sekunde in Hertz (1Hz = eine Wiederholung pro Sek.) angegeben wird.

Bei den folgenden Meßwerten handelt es sich um Durchschnittswerte, die der Orientierung dienen.

CGA

Mit CGA können Sie bereits die meisten Farbspiele auf Ihrem Computer laufen lassen. Allerdings ist die Auflösung und die Farbvielfalt nicht sehr hoch. Viele Jahre war CGA der Standard der Farbdarstellung auf dem PC, einem Ruf, dem die Software-Hersteller auch heute noch Rechnung tragen. So sind die meisten Spiele auch im CGA-Modus lauffähig, jedoch mit eingeschränkter Farbskala. Falls diese Option nicht gegeben sein sollte, können Sie das Spiel auch nicht auf Ihrem Monitor zum Leben erwecken.

Technische Daten:

Color Graphics Adapter: 2 aus 16 Farben bei 640 * 200 Bildpunkten, Zeichenmatrix 8 * 8, Bildwiederholfrequenz 60 Hertz, Zeilenfrequenz 15,75 Kilohertz, digitales Signal.

HGC

Mit HGC können Sie nur Spiele auf Ihrem PC einsetzen, die im monochromen Hercules-Modus laufen können. Was die Auflösung betrifft, ist Hercules allerdings CGA überlegen. Es gibt für CGA-Spiele zwar äußerst funktionstüchtige Emulations-Programme, so daß diese Spiele zum großen Teil auch auf dem Hercules-Monitor umgesetzt werden können; eine Garantie hierfür kann Ihnen aber wohl kaum jemand geben.

Technische Daten:

Hercules Graphic Card: monochrome Darstellung mit 720 * 350 Bildpunkten, Zeichenmatrix 9 * 14, Bildwiederholfrequenz 50 Hertz, Zeilenfrequenz 18,5 Kilohertz, digitales Signal.

EGA

EGA ist zur Zeit der Standard, an dem sich die meisten Hersteller von Spiel-Software orientieren. Die Farbvielfalt (16 Farben) und die hohe Auflösung bieten viele Möglichkeiten zur attraktiven Gestaltung von Spielen, die inzwischen weitgehend ausgeschöpft werden. Dank der überwiegenden Abwärtskompatibilität von EGA sind reine CGA-Spiele zwar meist, aber nicht immer problemlos einsetzbar.

Technische Daten:

Enhanced Graphics Adapter: 16 aus 64 Farben bei 640 * 350 Bildpunkten, Zeichenmatrix 8 * 14, Bildwiederholfrequenz 60 Hertz, Zeilenfrequenz 22 Kilohertz, digitales Signal.

VGA

VGA ist der Umsetzungsmodus auf dem PC mit den meisten Farben. Zunächst nutzten viele Spiele vom breiten Farbspektrum (256 Farben) nur die EGA-Farben aus. Inzwischen greift aber der Wunsch der Anwender, optimale Bildschirmqualität zu sehen, auch in die Softwarehäuser über. Diese Entwicklung wird noch manch schönen Darstellungseffekt nach sich ziehen. Da der VGA-Modus auch hardwaremäßig nach oben erweitert werden kann, ist zunächst keine Grenze für solche Entwicklungen gesetzt. Dank der hohen Bildwiederholfrequenz bietet der VGA-Modus ein Bild, das auch bei langen Sitzungen nicht ermüdet. VGA ist abwärtskompatibel, so daß auch dem Einsatz reiner EGA- oder CGA-Spiele nichts im Wege steht.

Technische Daten:

Video Graphics Array: 16/256 aus 262144 Farben bei 640 * 480 Bildpunkten (entsprechend der Ausstattung), Zeichenmatrix 9 * 16, Bildwiederholfrequenz 70 Hertz, Zeilenfrequenz 32 Kilohertz, analoges Signal.

Steuerung

Tastatur

Die Tastatur ist das traditionelle Eingabegerät des PC. Bei Spielen ist zu beachten, daß einige Spiele nur mit dem US-amerikanischen Tastaturtreiber richtig funktionieren. Für diesen Fall kann der nationale Tastaturtreiber mit der Tastenkombination <Ctrl><Alt><F1> vor Spielbeginn gegen den US-amerikanischen Treiber ausgetauscht werden. Dieser Tausch läßt sich mit <Ctrl><Alt><F2> rückgängig machen.

Auch kann die Tastenbelegung mancher Spiele, je nach Anordnung der Funktionstasten, voneinander abweichen. Orientieren Sie sich bei der Wahl der Tastaturschablone oder der Übersichtsliste der Tastenbelegung daran, ob die Funktionstasten bei Ihrer Tastatur oberhalb oder links der Buchstabentasten angeordnet sind.

Für Spiele mit Cursorsteuerung sollten Sie vor dem Programmstart den numerischen Block auf Cursorbelegung umschalten, indem Sie die <NumLock>-Taste ausschalten. Häufig haben Sie so noch weitere Bewegungsrichtungen oder andere Befehle zur Verfügung.

Maus

Viele Spiele lassen sich komfortabel mit der Maus bedienen. Der Maustreiber muß allerdings vor dem Spielstart geladen werden, da das Spielprogramm ansonsten die Maus nicht erkennen kann.

Beachten Sie, daß es verschiedene Maus-Systeme gibt. Gelegentlich kann es vorkommen, daß ein Spiel mit der installierten Maus nicht läuft.

Joystick

Mit diesem Steuergerät, das es in verschiedenen Ausführungen und Preisklassen gibt, werden vor allem Actionspiele, Simulatoren und teilweise Adventures bedient. Auch bei anderen Spielgattungen kann der Joystick zum Einsatz kommen.

Für Flug- und Fahrsimulatoren gibt es Joysticks, die von Design und Technik auf Bewegungssimulation ausgerichtet sind. Diese Joysticks können doppelt belegt werden, haben dann also die Funktionsbreite, die ansonsten nur mit zwei Joysticks verfügbar wäre.

Da der PC über einen analogen Joystick verfügt, kann nicht nur die Richtung, sondern auch die Intensität einer Bewegung vermittelt werden. Daher kann mit dem PC-Joystick gefühlvoll gesteuert werden. Die analogen Werte werden mittels eines Gameport-Adapters in digitale Informationen umgewandelt. Allerdings ist dieser Übermittlungsweg der Bewegungen langsamer als die direkte digitale Richtungseingabe über die Cursortasten.

Zubehör

Multifunktionskarten

Als Multifunktions- oder Multi-I/O-Karten werden Steckkarten bezeichnet, die dem Benutzer verschiedene Ports gleichzeitig zur Verfügung stellen. Für den Spieler ist hierbei besonders der Gameport interessant, auf dessen Vorhandensein Sie bei dem Erwerb der Karte achten sollten. Multifunktionskarten für PC/XTs verfügen zudem oft über eine integrierte, batteriegepufferte Uhr und beseitigen so gegebenenfalls auch das Manko einer fehlenden Uhr.

Null-Modem-Kabel

Das Null-Modem-Kabel ermöglicht den Datentransfer von einem PC zu einem anderen PC. Die beiden Computer werden mit dem Kabel über die seriellen Schnittstellen verbunden. Der Unterschied des Null-Modem-Kabels zu einem normalen seriellen Kabel besteht darin, daß ein Anschluß vertauscht ist; so können beide Geräte senden und empfangen. Zum Einsatz kommt das Null-Modem-Kabel unter anderem bei Spielen, die das Zusammenspiel mit einem anderen Computer erlauben.

Modem

Ein Modem (Abkürzung für Modulator/Demodulator) ermöglicht die DFÜ (Datenfernübertragung). Hierbei kann über Leitungssysteme (z.B. Telefonnetz) die Verbindung zu einem anderen Computer hergestellt werden, der ebenfalls mittels eines Modems an das Leitungssystem angeschlossen sein muß. Wenn Sie über die Möglichkeit der Datenfernübertragung verfügen, können Sie bestimmte Spiele über weite Strecken hinweg mit Partnern zusammen spielen, wobei jeder Spieler an seinem eigenen Computer sitzt und über den Rechner mit dem anderen kommuniziert. Interessant sind auch die DFÜ-Spiele, die ihren Teilnehmern Mailboxen zur Verfügung stellen. Bedenken Sie bei solch reizvollen Angeboten aber bitte, daß am Ende des Monats die Telefonrechnung ins Haus steht.

Preiswerter als Modems sind in der Regel Akustikkoppler, die allerdings mit einer niedrigeren Übertragungsrate arbeiten. Dies wirkt sich stark auf die Übertragungszeit und somit auf die Finanzen aus. Während Modems von der Post angeschlossen werden müssen, sofern Sie über das Telefonnetz kommunizieren möchten, wird bei Akustikkopplern nur der Telefonhörer in eine entsprechende Muschel gelegt. Beide Verbindungsgeräte zum Telefonnetz müssen von der Post zugelassen sein (FTZ-Nummer); ansonsten ist es verboten, sie am Netz zu betreiben.

Spielgattungen

Actionspiel

Bei Actionspielen steht die Spielaktion im Vordergrund. Diese auch Arcade-Game genannten Spiele funktionieren ohne Texteingabe und lassen sich meistens und am besten mit einem Joystick steuern. Geschicklichkeit ist hier die erste Anforderung an den Spie-

ler. Erfüllt er die Aufgabe, die das Spiel ihm stellt, steigt er meist zu einem höheren Level auf, wo er sich erneut beweisen kann. Unter die Actionspiele fallen die bekannten Schieß- und Ballerspiele, aber auch Spiele, in denen ganz ohne Gewalt Fingerspitzengefühl bewiesen werden muß (z.B. Bad Cat von Rainbow Arts). Actionspiele verfügen fast immer über eine High-Score-Liste, in der die besten Spieler vermerkt werden.

Adventure

Bei den sogenannten Abenteuerspielen ist zwischen reinen Textabenteuern (z.B. Infocom), Text- und Grafikabenteuern und animierten Grafikabenteuern (z.B. Sierra) zu unterscheiden. Der Spieler bedient das Programm, indem er Texte oder Befehle eingibt. Die Bedienung erfolgt über die Tastatur oder über ein Befehlsmenü mit der Maus. Der Spieler hat die Aufgabe, durch "kriminalistisches" Kombinieren und "Versuch und Irrtum" die richtige Befehlsfolge herauszufinden, um eine bestimmte Aufgaben lösen zu können.

Rollenspiel

Der Spieler steuert hierbei meist mehrere Figuren, zwischen denen er wechseln kann. Oftmals ist es möglich, zu Beginn des Spiels die Charaktere selbst zu erschaffen, wobei auf Name, Geschlecht, Fähigkeiten, Tugenden und Talente Einfluß genommen werden kann. Die Charaktere entwickeln sich während des Spiels weiter. Die zu lösenden Aufgaben sind meistens sehr komplex, so daß Rollenspiele dem Spieler viel Ausdauer abverlangen (z.B. Bard's Tale von Electronic Arts).

Strategiespiel

Wie bei den bekannten Gesellschafts- und Brettspielen wird beim Strategiespiel meist gegen einen Mitspieler gespielt. Dieser Mitspieler kann aber meistens auch vom Computer simuliert werden. Die Themen der Strategiespiele beziehen sich in der Regel auf eine interessante Berufsgruppe, auf kriegerische Aktionen oder auf wirtschaftliche Zusammenhänge (z.B. Oil Imperium von Reline).

Simulationen

Vorgänge, die möglichst realitätsnah nachgespielt werden können, werden als Simulationen bezeichnet. Vor allem Flug- und Fahrsimulationen beherrschen den Spielmarkt

(z.B. Flugsimulator III von Sublogic/Microsoft). Aber auch andere Bereiche wie technische und finanzielle Aktivitäten eignen sich für Simulationsprogramme (z.B. Wall Street Wizard von Lifetimes).

Spielumgebung

Scenery

Als Scenery werden gesondert programmierte Spielumgebungen bezeichnet, die je nach Bedarf in das Hauptprogramm eingeladen werden. Dieser Ladeprozeß kann je nach Programm automatisch erfolgen oder vom Spieler initiiert werden.

Party

Eine Mannschaft oder Gruppe von unterschiedlichen Spielcharakteren, mit denen der Spieler die Lösung einer Aufgabe erreichen soll. Partys kommen vor allem bei Rollenspielen zum Einsatz. Oftmals muß zu Beginn des Spiels die Party nach eigenen Vorstellungen aufgebaut werden.

Dungeons

Unübersichtliche, geheimnisvolle Örtlichkeiten, die der Spieler durchqueren muß, um an sein nächstes Ziel zu kommen. In Dungeons muß er meistens Proben bestehen, die ihn befähigen weiterzukommen. Dungeons sind in der Regel wie Labyrinth aufgebaut. Daher empfiehlt es sich, zur Orientierung während des Spiels von dem Dungeon eine Planskizze anzufertigen.

Karten

Karten sind Aufzeichnungen, in denen Orte des Spiels vermerkt und ihre Position eingezeichnet wird. So fällt es leichter bei weiteren Spieldurchgängen, die ja bei komplexen Spielen nötig sind, die Orientierung zu behalten. Für das Erstellen von Karten eignet sich vor allem "Kästchenpapier", auf dem für jedes Bildschirmbild ein Platzhalter und eine Kurzbeschreibung eingetragen wird.

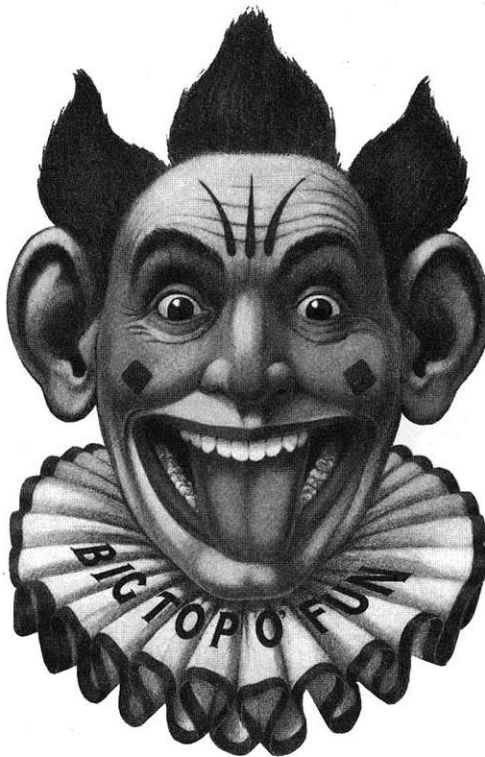
Potions

Dies sind Arznei-, Gift- oder Zaubetränke, deren Aufnahme meist für das Spiel entscheidende Bedeutung hat.

Scrolls

Schriftrollen, die oft Merksprüche, Informationen oder Zaubersprüche enthalten.

Teil I



Hardwarevoraussetzungen und Installation

Kapitel 1



Hardwareausstattung und PC-Spiele

Nun steht er da, Ihr PC. Vielleicht ist er ganz neu, und Sie möchten erste Erfahrungen sammeln. Oder Sie haben die ersten Erfahrungen schon gemacht und sind bereit für weitere. Daß der Anwendungsbereich eines Computers durch seine Programme bestimmt wird, ist Ihnen sicherlich bekannt.

Ein besonderer Anwendungsbereich ist die Kategorie der Software für Spielprogramme, die dem Vergnügen dienen sollen. Bei Spiel und Spaß lassen sich außerdem leicht Schwellenängste überwinden, was Ihrer anderen Computerarbeit zugute kommt. Damit nicht schon das erste Spiel den ersten technischen Frust mit sich bringt, sollten Sie vorrangig darauf achten, daß es zu Ihrer PC-Ausstattung paßt und ihren Qualitätsanforderungen genügt. Das folgende Kapitel gibt Ihnen hierzu nützliche Hinweise. Hier werden Informationen zum Zusammenspiel von Hard- und Software für diesen besonderen Bereich der PC-Spiele geboten.

PC - Konfiguration

Die meisten Menschen, die sich für PC-Spiele interessieren, besitzen schon einen Computer. Der PC dient in der Hauptsache der Büroarbeit, ob sie nun zu Hause oder in fremden Räumen stattfindet. Textverarbeitung, Datenbanken und Kalkulationsprogramme sind die traditionellen Bereiche der Personal Computer. In den letzten Jahren sind unter dem Stichwort "Desktop Publishing" viele Programme dazugekommen, die ihre Anwendung im Bereich Grafik und Layout finden.

Ausstattung des PC

Die Kaufentscheidung für einen PC ist also meist durch andere Anwendungen initiiert. Der Wunsch, den PC im Spiel zu erobern liegt aber dann oft nahe. Wenn Sie schon mit diesem Gerät arbeiten, dann sollten Sie sich auch den Spaß mit ihm gönnen. Bestimmend für die Wahl des PC und seiner Konfiguration ist jedoch in der Regel die alltägliche Anwendung.

Oder anders gesagt: Daß sich die Wahl der PC-Ausstattung nach den Spielen richtet, die Sie auf Ihrem Gerät laufen lassen möchten, ist ungewöhnlich. Daher sollten Sie vor dem Kauf eines Spiels beachten, welche PC-Konfiguration für den Betrieb des Spiels sinnvoll ist. Nicht alle Spiele eignen sich nämlich für jeden PC.

Anforderungen des Spiels

Die Mindestanforderungen, die ein Spiel an den Computer stellt, sind meistens außen auf der Packung aufgedruckt oder stehen auf einem Aufkleber. Leider ist diese wesentliche Angabe mitunter so klein gehalten, daß sie leicht übersehen wird.

Achten Sie beim Kauf immer darauf, daß es sich tatsächlich um ein Spiel handelt, das auf Ihrem MS-DOS-Rechner lauffähig ist. Das schönste Spiel für einen Amiga oder Atari nützt Ihnen als PC-User nichts. Verlassen Sie sich beim Kauf eines Spiels nicht auf die Ordnung, die im Laden herrscht. Da es viele Spiele in gleicher Verpackung für unterschiedliche Systeme gibt, kann es schon einmal passieren, daß eines ins falsche Regal gerutscht ist. Sollte es der Zufall wollen, daß Sie eben dieses erwischen, bedeutet das für Sie zumindest zusätzliche Lauferei und manchmal auch weiteren Ärger.

Kriterien des Zusammenspiels

Drei Informationen zur erforderlichen Ausstattung des PC sind besonders wichtig:

Festspeicher

Wenn Sie keine Festplatte haben, müssen Sie darauf achten, keine Spiele zu kaufen, die nur von der Festplatte aus gestartet werden können.

Manche Spiele, insbesondere solche, die über einen großen Vorrat an EGA- oder VGA-Grafiken verfügen, benötigen so viel Festspeicherplatz, daß sie nur von einer Festplatte aus eingesetzt werden können. Andere Spiele sind so aufgebaut, daß Sie sowohl den Einsatz von der Festplatte als auch von Diskette zulassen. Das Spielen von Diskette ist aber manchmal – vor allem bei umfangreichen Spielen auf mehreren Disketten – nicht zweckmäßig. Der Spielfluß wird immer wieder unterbrochen, da das Nachladen von der Diskette wesentlich mehr Zeit in Anspruch nimmt als der direkte Zugriff auf die Festplatte. Zudem müssen Disketten häufig gewechselt werden, wenn sich das Spiel auf die gelieferten Disketten verteilt.

Was Sie beim ersten Mal nicht stört, da der Reiz des Neuen den Spaß bringt, wird auf die Dauer zu einer nervigen Spielunterbrechung. Erkundigen Sie sich daher besonders genau nach den empfohlenen Anforderungen an die Hardware, wenn Sie ohne Festplatte spielen.

RAM-Speicher und freier Arbeitsspeicher

Die Anforderungen, die ein Spiel an den RAM-Speicher stellt, dürfen von dem Arbeitsspeicher Ihres PC nicht unterschritten werden. So müssen Sie darauf achten, daß

- a) der insgesamt verfügbare RAM-Speicher mindestens der Anforderung des Spiels entspricht;
- b) der freie Arbeitsspeicher immer noch der Anforderung des Spieles entspricht.

Der Wert von a) kann einfach überprüft werden: Achten Sie beim Start Ihres PC darauf, wieviel RAM-Speicher aufgezählt wird. Beim Wert von b) ist nicht der hardwaremäßig vorhandene Speicher gemeint, sondern der Arbeitsspeicher, der Ihnen für Anwendungen zur Verfügung steht. Einen Teil des insgesamt verfügbaren Speichers belegt nämlich das Betriebssystem. Weitere Kapazitäten können z.B. durch diverse speicherresidente Programme, Benutzeroberflächen, Utilities und Cache-Speicher, die dem beschleunigten Zugriff auf Daten der Laufwerke dienen, beschlagnahmt werden. Das Ende vom Lied ist zwar oft ein hoher Bedienungskomfort, häufig wird aber der freie Arbeitsspeicher zu sehr reduziert.

Mit dem DOS-Befehl "CHKDSK" erhalten Sie Auskunft über den freien Arbeitsspeicher. Der Wert, den CHKDSK als freien Arbeitsspeicher angibt, sollte größer oder zumindest gleich der Mindestanforderung Ihres Spieles sein. Nur dann ist gewährleistet, daß Ihre Spielsoftware genügend Raum im Rechner hat, um sich funktionstüchtig zu entfalten.

Falls Sie nun zu wenig freien Arbeitsspeicher vorfinden, um Ihr Spiel zu starten, entfernen Sie alle Programme, auf die Sie während des Spielens verzichten können aus Ihrem Speicher. Benutzeroberflächen können Sie meist mit dem Befehl <Quit> verlassen. Achten Sie aber darauf, daß Sie wirklich nur die Benutzeroberfläche beenden und nicht innerhalb der Oberfläche zur DOS-Ebene wechseln.

Ein großer Teil der speicherresidenten Programme kann nur durch einen Neustart des PC entfernt werden. Der Boot-Vorgang hat aber nur dann Sinn, wenn Ihr speicherresidentes Programm nicht automatisch über die Datei AUTOEXEC.BAT aufgerufen wird. In diesem Fall müssen Sie aus der AUTOEXEC.BAT mit einem ASCII-Editor oder einer Textverarbeitung den Programmaufruf entfernen.

Inzwischen verfügen einige residente Programme über ein Löschmodul. Falls dies bei Ihrer Software der Fall ist, können Sie das Programm leicht aus dem Arbeitsspeicher

entfernen. Das hat jedoch nur so lange einen Effekt, wie kein anderes Programm hinter dem zu löschenden den Speicher belegt.

Es gibt einige Programme, z.B. RAM-Frei von A. Vehrenberg, die es erlauben, den Arbeitsspeicher auch später noch aufzuräumen. Diese Programme, die selbst speicherresident installiert werden, können alle folgenden Programme aus dem Speicher entfernen.

Welchen Weg Sie auch wählen, entscheidend ist, daß Ihr aktuell verfügbarer Arbeitsspeicher ausreichend ist für den Betrieb der zu ladenden Software. Falls Sie nicht für jedes Spiel Ihre Software-Konfiguration ändern und den Arbeitsspeicher aufräumen möchten, so sollten Sie sich vor dem Kauf davon überzeugen, was Ihnen im normalen Betrieb an freiem Arbeitsspeicher bleibt. Sie können sich dann beim Einkaufsbummel nach diesem Wert richten und Ihre Auswahl treffen.

Taktfrequenz

Manchmal ist bei einem Spiel eine Mindesttaktfrequenz angegeben, unter der es laufen soll. Dies bedeutet nicht, daß Sie es auf einem langsameren Rechner nicht starten können. Allerdings ist die Verarbeitungsgeschwindigkeit des langsamen Rechners erfahrungsgemäß nicht hoch genug, um das Spiel glatt ablaufen zu lassen.

Unter dieser Voraussetzung werden Sie voraussichtlich einen großen Teil Ihrer Zeit wartend vor dem PC verbringen, werden sich über stockende Grafiksequenzen ärgern oder gar permanent verlieren, da der langsame Takt des Rechners Ihre Reaktion nicht schnell genug abfragt. Falls Ihr Rechner zu langsam ist, kommt das Spiel eben nicht richtig in Gang und bringt nicht den erwarteten Spaß. Wenn die Komplexität des Spielaufbaus oder die ausgefeilte Grafik eine bestimmte Arbeitsgeschwindigkeit verlangt, sollte Ihr Rechner diese Voraussetzung erfüllen, sonst haben Sie nichts davon. Leider ist diese wesentliche Information nicht immer auf der Verpackung vermerkt.

Diskettenformate

Bevor Sie spielen können, muß das Spiel geladen werden. Und hierfür brauchen Sie die richtigen Diskettenformate. Eine 5,25-Zoll-Diskette paßt beim besten Willen nicht in ein 3,5-Zoll-Laufwerk. Überzeugen Sie sich daher davon, daß die benötigte Diskettengröße der Packung beiliegt.

Grafikkarten

Durch den Bereich "Grafikanwendungen", dem sich die Entwicklung der PC-Hardware und -Software in den letzten Jahren aufmerksam gewidmet hat, hat sich viel in den Darstellungsmöglichkeiten des Personal Computers getan. Zunächst als reine Büromaschine konzipiert, ist der PC heute mit der entsprechenden Hardware in der Lage, auch komplizierte hochauflösende Grafiken auf dem Bildschirm umzusetzen. Hiervon hat der Spielbereich stark profitiert.

CGA

Der Color Graphics Adapter (CGA), den IBM seinem PC bescherte, bot zwar schon zu seiner Markteinführung keinen übermäßigen Grund zum Jubel; dennoch beherrschte die CGA-Grafik den Markt für PC-Spiele maßgeblich. CGA bietet die Möglichkeit, Grafiken auf dem Bildschirm farbig umzusetzen. Bei einer Auflösung von 320 * 200 Bildpunkten bleibt im Grafikmodus die Auswahl von vier Farben aus einem Spektrum von 16 verfügbaren Farbtönen. Bei der besten gebotenen Auflösung von 640 * 200 Bildschirmpunkten stehen nur noch zwei Farben zur Verfügung. Die niedrige Auflösung und die grobe Zeichenmatrix des Textmodus von 8 * 8 macht das Bild allerdings nicht zum Vergnügen. An die CGA-Karte kann ein preiswerter digitaler Farbmonitor angeschlossen werden. Einzige Voraussetzung ist, daß er 200 Bildzeilen auf dem Bildschirm darstellen kann.

Hercules

Anders sieht die Situation beim monochromen, grafiktauglichen Herculesmodus der Hercules Graphic Card (HGC) aus. Diese Monitorhardware erfreut sich noch immer großer Beliebtheit. Ihre relativ hohe Auflösung von 720 * 348 Bildpunkten und die Zeichenmatrix von 9 * 14 Punkten machten sie zu einem Standard, der der CGA überlegen war; abgesehen von der fehlenden Farbe. Herculeskompatible Karten und Monochrom-Monitore sind inzwischen sehr preiswert geworden, so daß eine gute Kombination schon für unter DM 500,- erworben werden kann.

EGA

Das Spektrum der Bildschirmdarstellung wurde durch den Enhanced Graphics Adapter (EGA) stark erweitert. EGA kann bei einer maximalen Auflösung von 640 * 350 Bild-

punkten, bei einer Zeichenmatrix von $8 * 14$, darstellen, damit ist die EGA-Auflösung vergleichbar mit der Hercules-Auflösung. Hierbei beherrscht EGA die Darstellung von 16 Farbtönen aus einem Farbspektrum von 64. Dafür benötigt die EGA-Karte 256 KB RAM im Videospeicher. Karten mit dem erweiterten EGA-Modus unterstützen sogar eine Auflösung von $640 * 480$ und höher. Jedoch können reine EGA-Monitore solche Auflösungen nicht darstellen. Auch können EGA-Karten nicht die Farbvielfalt der VGA-Karten erzeugen. Zwar bieten EGA-Karten inzwischen weitgehende Abwärtskompatibilität, so daß die Bildschirmdarstellung diverser Software, die im CGA-Modus arbeitet, oft verbessert wird. Allerdings ist diese Abwärtskompatibilität der EGA-Karten abhängig vom Programm und nicht immer gewährleistet. Auch können mit der EGA-Karte vorhandene CGA-Monitore genutzt werden. In den Genuß der hohen Auflösung der EGA-Karte kommen Sie allerdings erst mit einem EGA- oder Multisync-Monitor.

VGA

Während die genannten Bildschirmkarten im digitalen Modus arbeiten, bedient sich der Video Graphics Array (VGA) der analogen Steuerung des Monitors. Hierdurch wird das verfügbare Farbspektrum auf 262144 Farben erweitert. Gleichzeitig darstellbar sind hierbei bis zu 256 Farben. Die größtmögliche Auflösung hängt vom Bildschirmspeicher der Karte ab. Mit 256 KB Kartenspeicher können bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten 16 Farben dargestellt werden. Das ausgewogene Verhältnis von 4 : 3, also $640 : 480$ Bildschirmpunkten, das dem Seitenmaßverhältnis der Bildgröße entspricht, läßt die Kreisdarstellung auf dem VGA-Monitor zu einer runden Sache werden. VGA-Karten sind abwärtskompatibel, wobei ihr Verhalten zur CGA-Software unproblematischer ist im Vergleich zur EGA-Karte. Da VGA-Karten inzwischen schon in der Preisklasse unter DM 500,- zu erhalten sind, stellen sie auch aus rechnerischer Sicht eine attraktive Alternative zur EGA dar.

Monitore

Der Monitor muß zur Grafikkarte passen. Die Grafikkarte bestimmt, in welcher Form die Signale für den Monitor ausgegeben werden. Der Monitor wiederum muß die empfangenen Signale umsetzen können. Ein digitaler Monitor darf nicht mit einem analogen Signal angesteuert werden. Ebenso kann ein analoges Datensichtgerät keine digitalen Informationen verarbeiten. So muß beim Umstieg von Hercules, CGA oder EGA auf VGA auch der Monitor gewechselt werden. Manche Geschäfte (z.B. Schmitt Computersysteme oder Vobis) bieten einfache Komplettpakete mit VGA-Karte, VGA-Monitor und Treibersoftware bereits für etwas über DM 1000,- an. Auch die Entscheidung, einen mono-

chromen VGA-Monitor zu kaufen, verbilligt die Anschaffung erheblich. Zwar setzen diese Monitore die Farben in Graustufen um, begeisterte Spieler werden aber kaum auf die Farbenpracht eines Farbmonitors verzichten wollen.

Sowohl digitale als auch analoge Signale verschiedener Ablenkfrequenzen darzustellen, vermögen nur echte Multiscan Monitore (z.B. der EIZO Flexscan 9060 oder der NEC Multisync 3D). Falls Sie im Besitz eines Multiscan Monitors sind, ist es Ihnen freigestellt, welche Grafikkarte Sie in Ihren PC einsetzen. Allerdings sind diese Datensichtgeräte recht teuer (über DM 1000,-), so daß sich der Kauf erst rentiert, wenn Sie auf Dauer vorhaben, die Fähigkeiten des Monitors auch auszunutzen. Falls Sie langfristig planen, ist der Kauf eines guten Multisync Monitors ein guter Schritt zur Verbesserung der "Sicht".

Die Spielentwickler orientieren sich an den Möglichkeiten, die von der PC-Technik geboten werden. Oft reagieren sie schneller, als die Hersteller "ernster" Software. Mitunter werden allerdings andere Techniken außer acht gelassen. Beherrschten schon früher CGA-Spiele teilweise nicht den Herculesmodus, so hat sich die Kluft der Inkompatibilität von Software für den Anwender vergrößert.

Kompatibilität

Farbigkeit macht das Spielen attraktiv. Daher wurden zu Beginn der PC-Ära viele Spiele für den CGA-Standard entwickelt. Viele Softwarefirmen behielten im Auge, daß Hercules die bessere Auflösung bot und eine große Verbreitung genoß, und hielten ihre Programme auch für Hercules lauffähig. Leider galt dies aber nicht für alle Hersteller. Außerdem gibt es große Unterschiede, inwieweit der Grafikchip der CGA-Karte direkt in die Programmierung integriert wurde. Schwierigkeiten können beim Anwender auftreten, wenn seine Grafikkarte nicht hundertprozentig kompatibel zum CGA-Modus ist. Da CGA lange der Standard der farbigen Bildschirmgestaltung war, ist der größte Prozentsatz der Spielsoftware zumindest auch auf CGA einsetzbar. Die Kompatibilität zu CGA ist daher ein noch lange nicht abgeschlossenes Kapitel der Computergeschichte.

Beim Softwarekauf ist daher ein wichtiges Detail, ob das Spiel auf der Grafikkarte Ihres PC läuft. Manche Spiele laufen eben nicht auf der weit verbreiteten Hercules-Karte, bei anderen ist der niedrigste Standard inzwischen sogar EGA. Dennoch gibt es aber das ein oder andere Spiel, das äußerst attraktiv ist und auf das Sie als Hercules-Besitzer nicht verzichten möchten, obwohl es nur als CGA-Version vertrieben wird. Hier ist nun noch nicht aller Tage Abend.

Falls das gewählte Spiel im CGA-Modus läuft, bietet sich die Möglichkeit die CGA-Darstellung über Utility-Programme auf einer Hercules-Karte zu emulieren. Aufgabe solch

eines Programms ist es, die CGA-Informationen der Spielsoftware abzufangen und umzuverteilen, so daß die Hercules-Karte sie an Ihren monochromen Monitor ausgeben kann. Des weiteren muß die Utility-Software dem Betriebssystem und der Software vorspielen, es sei tatsächlich eine CGA-Karte installiert. Für diesen Anwendungsbereich gibt es CGA-Emulations-Programme, z.B. Multiscreen II von Kirschbaum Software (DM 112,-), aber auch Shareware-Programme wie HGCIBM, die es auf der PC-SIC-Diskette 870 gibt, und die auch auf der "Hercules Utilities" Diskette von Computer Solutions neben anderen Programmen vertreten ist (beide unter DM 20,-). Wenn das Programm, mit dem Sie spielen wollen, allerdings direkt auf die Register der CGA-Karte zugreift, kann Ihnen auch eine CGA-Emulation nicht weiterhelfen. Solche Spiele laufen nicht mit der Hercules-Karte. Bei einem großen Teil der CGA-Spiele können Sie aber mit einer Emulation brauchbare und sogar sehr gute Ergebnisse erzielen.

Wie zufrieden Sie mit dem CGA-Emulator sind, hängt nicht zuletzt von der Art der Spiele ab, die Sie bevorzugen. Die Darstellung des CGA-Spiels auf dem monochromen Monitor ist nicht optimal. Das liegt an den verschiedenen Bildschirmauflösungen. Und so verschieben sich eben die Darstellungsdimensionen beim Einsatz eines CGA-Emulators. Da Hercules 720 Punkte horizontal * 348 Bildpunkte vertikal darstellt, CGA aber 640 * 200 Bildpunkte, ergibt sich eine Differenz von 80 Bildpunkten horizontal und 148 Bildpunkten vertikal. Diese Differenz führt zu einer gestauchten Bilddarstellung auf Ihrem monochromen Monitor, die allerdings in Echtzeit angezeigt wird.

Es gibt auch CGA-Emulationen, die 300 Zeilen auf dem Hercules-kompatiblen Bildschirm ausgeben, HGCIBM. Diese größere Umsetzung kostet aber Rechenzeit, so daß Ihr Spiel nicht mehr in Echtzeit abläuft. Außerdem ergibt sich beim großen Bild – bedingt durch interne Kopierabläufe im Bildschirmspeicher – ein Nachzieheffekt. Diese Einschränkungen bilden kein Problem bei Spielen, deren Bildwechsel nicht sehr groß sind, z.B. Karten- und Brettspielsimulationen. Bei Spielen aber, deren Handlungsablauf eine hohe Geschwindigkeit erfordert, wirken sich solche Resultate hemmend auf die Spielfreude aus. In diesem Fall ist eine CGA-Emulation, die in Echtzeit arbeitet und nur 200 Zeilen darstellt, vorzuziehen. Auch für solche Simulationen gibt es die 300-Zeilen-Umsetzung. Dann wird allerdings jede dritte Zeile übersprungen, wodurch das Bild gerastert wirkt.

Manche Programme, z.B. Multiscreen II, lassen während des Spiels die Umschaltung zwischen den einzelnen Betriebsmodi zu; dies hat auch seinen Preis. Andere, preiswerte Lösungen, z.B. Hercules Utilities, bieten mehrere verschiedene CGA-Emulationen auf einer Diskette. Hierbei müssen Sie sich aber vor dem Einsatz entscheiden, welche Darstellung Sie bevorzugen. Der gewählte Modus ist mitunter nicht brauchbar, wenn im Spiel Ausgaben im normalen Textmodus, z.B. in Einstellungsmenüs, ausgegeben wer-

den, zumindest dann nicht, wenn das Programm den Text direkt in den Bildschirmspeicher schreibt.

Und noch etwas sollten Sie beachten: Die teuren Programme verfügen meist über eine Boot-Option. Dieses Feature erlaubt Ihnen die CGA-Emulation auch bei Spielen einzusetzen, die mit einem Warmstart des Computers gestartet werden. Wenn Sie diese Option aufrufen, installiert sich das Emulationsprogramm und startet dann den Boot-Vorgang. Allerdings ist nicht immer sichergestellt, ob die Emulation nach dem Booten läuft.

Die Farbwerte werden vom CGA-Emulator umgerechnet und auf dem Monitor als Rasterungen umgesetzt. Da sich vierfarbige CGA-Grafiken gut in den verschiedenen Schwarzweißmustern erkennen lassen, erlaubt die monochrome Grafik meist einen befriedigenden Einsatz des Spiels; garantieren kann sie ihn aber nicht. Denn selbst wenn Ihr Monitor das Spiel darstellt, ist noch nicht sichergestellt, ob es in dieser Darstellungsweise auch brauchbar ist. Schließlich ist der Spieler eines Farbspiels oft auch auf die Informationen angewiesen, die durch die Farbgebung vermittelt werden. Und selbst die beste Emulationssoftware kann aus einem monochromen System keine buntschillernde Welt erwachsen lassen.

Buntschillernd allerdings ist die Darstellung der CGA-Karte auch nicht gerade. Um dies zu erreichen, müssen Sie schon auf EGA oder besser VGA ausweichen. Hier wird Ihnen eine Farbigkeit zuteil, die der graue Alltag der PC-Arbeit oft vermissen läßt. Die Frage, ob Ihnen der Spaß die Investition wert ist – unter DM 1000,– kommen Sie bei der Umrüstung wohl kaum weg –, müssen Sie sich selbst beantworten. Andererseits macht sich eine gute Grafikkarte mit einem guten Monitor auch bei der normalen Arbeit am Bildschirm positiv bemerkbar. Die Farbigkeit erleichtert Ihnen die Übersicht. Eine hohe Auflösung ist der beste Garant dafür, daß Ihnen am Abend der Schädel nicht brummt. Wenn Sie also viel in die Röhre gucken, sollten Sie für optimale oder zumindest gute Arbeitsbedingungen sorgen.

Steuerung: Tastatur, Maus und Joystick

Die Datenerfassung und die Bedienung erfolgt beim PC weitgehend über die Tastatur. Es gibt für besondere Aufgaben auch andere Möglichkeiten der Informationseingabe, z.B. das Einlesen analoger Meßwerte mit einer AD/DA Wandlerkarte oder das Entziffern von Scancodes auf Etiketten und anderen Trägermaterialien durch ein Lesegerät. Diese Eingabemethoden sind für Spiele nicht weiter relevant. Die Maus aber, die sich als separates Bedienelement inzwischen in vielen PC-Bereichen durchgesetzt hat, können Sie durchaus zum dienstbaren "Geist" des ein oder anderen Spiels machen. Für den Spielsektor gibt

es auch ein spezielles Steuergerät. Der Joystick ist für einen großen Teil der Spielsoftware das adäquate Steuergerät.

Tastatur

Viele Computerspiele sind mit der Tastatur bedienbar, und die haben Sie ja zur Hand, wenn Sie einen PC besitzen. Bei Tastaturen gibt es je nach System und Hersteller Unterschiede. Dies betrifft sowohl die Anordnung der Funktions- und anderer Tasten als auch die Verarbeitungsqualität des Keyboards. Wenn Sie eine neue Tastatur kaufen, sollten Sie einen "Probelauf" mit ihr unternehmen. Geschmacksfrage bleibt es, ob Sie eine Tastatur mit doppeltem, einfachem oder ohne Druckpunkt bevorzugen. Achten Sie aber darauf, daß die Tasten nicht schwimmen und das Keyboard insgesamt einen stabilen Eindruck macht. Es ist der Teil Ihres PC, mit dem Sie am meisten in Berührung kommen.

Die meisten PCs besitzen eine separate Tastatur, die Sie bei Bedarf gegen eine neue austauschen können. Manchmal ist die Tastatur in die Zentraleinheit einbezogen, z.B. bei Laptops oder dem EuroPC. Daß Tastaturen nicht in erster Linie für den Spielgebrauch konzipiert sind, versteht sich. Gerade bei Systemen, die keine unabhängige Tastatur aufweisen, sollten Sie besonders vorsichtig mit ihr umgehen. Reparaturen sind immer eine kostspielige Sache. Achten Sie also auch im Spielrausch darauf, daß über Gewinn und Verlust nicht die Härte des Anschlags entscheidet, sondern höchstens die Reaktion.

Viele Spiele, die heute auf dem PC-Softwaremarkt zu finden sind, sind Spiele, bei denen Texteingaben gefordert werden. Das ist das Einsatzgebiet der PC-Tastatur, und der Einsatz bei solchen Spielen wird ihr nicht schaden. Auch Spiele, die vorwiegend den Einsatz der Cursortasten fordern, sind im Prinzip nicht problematisch. Falls Sie aber die ständige Beanspruchung der gleichen Tasten scheuen, können Sie bei solchen Spielen meist eine Maus zum Einsatz bringen.

Maus

Bei der Maus handelt es sich um ein Eingabegerät, das fast immer parallel zur Tastatur betrieben wird. Der Benutzer bewegt die Maus – ein handliches Kästchen mit zwei oder drei Tasten – über eine ebene Fläche. Die Kugel an der Unterseite der Maus rollt, ihre Bewegung wird abgelesen, umgewandelt und als Information über das Mauskabel – das maßgeblich an der Namensgebung dieses Gerätes beteiligt ist – an den Computer weitergege-

ben. Auf dem Bildschirm wird das Maussignal als Lichtpunkt oder Pfeil dargestellt. Die Bewegung des Mauszeigers entspricht hierbei der Rollbewegung der Maus. Durch die Maustasten kann eine Zeigerposition bestätigt werden und entsprechende Befehle eingegeben werden. So übernimmt die Maus Aufgaben der Cursor- bzw. Eingabetasten.

Hiermit dient die Maus nicht nur dem Arbeitskomfort, in dessen Genuß der Anwender schon nach kurzer Einarbeitung kommt, sondern auch der Entlastung der Tastatur. Dies ist vor allem bei permanent wiederkehrenden Cursorbewegungen interessant, die sich im übrigen mit der Maus erheblich schneller bewerkstelligen lassen.

Auch eignet sich die Maus hervorragend für die Erstellung von Zeichnungen, die mit Cursorstasten oft gar nicht erstellt werden können. Mittlerweile gibt es sogar ein breites Spektrum grafikorientierter PC-Software, die ohne Maus gar nicht bedient werden kann.

Viele PC-Spiele machen heute von den Möglichkeiten der Mausbedienung Gebrauch. Mit ihr lassen sich Felder bequem anklicken, Richtungen weisen oder Steuerbefehle geben. Vor dem Start eines mausbedienbaren Programms muß der Maustreiber – ein Programm, das die Maussteuerung in Programme einbindet – geladen werden. Meist muß bei der Installation einer Software die Maus als Eingabemedium angegeben werden. Sehr selten wird auch der Port – die Anschlußstelle – abgefragt, an dem die Maus mit dem PC verbunden ist. Falls Sie eine serielle Maus einsetzen, handelt es sich hierbei um COM 1 oder, wenn Sie Ihre Maus am zweiten seriellen Port haben, um COM 2.

Bei Bus-Mäusen, also Mäusen, die über eine eigene Steckkarte mit dem PC verbunden sind, müssen Sie in der Regel den Standard "Microsoft Busmaus" als Eingabemedium in der Softwareinstallation angeben. In ganz seltenen Programmfällen kann sich die Bus-Maus als inkompatibel erweisen. Allerdings sind diese Situationen so rar, daß Sie beim Kauf einer Maus hierauf keine Rücksicht zu nehmen brauchen.

Da Sie die Möglichkeiten der Maus sicherlich weit über den Spielbereich hinaus nutzen werden, macht sich ihre Anschaffung bald bezahlt. Zudem können Sie einfache Exemplare der Gattung schon für unter DM 100,- erwerben. Nach oben sind, wie so oft, kaum Grenzen gesetzt. In den gehobenen Preisklassen finden sich auch interessante Varianten, wie z.B. die schnurlose Maus, deren Signal ähnlich der Fernseh-Fernbedienung mittels Infrarotlicht übertragen wird, oder den Trackball, der einer umgedrehten Maus entspricht.

Hierbei bewegen Sie die Kugel direkt und das Kästchen, in dem sie lagert, behält seinen Platz bei. Was Ihnen gefällt und was Ihnen der Spaß wert ist, bleibt wieder Ihre persönliche Sache. Probieren geht hier über studieren.

Joystick

Oft kann die Maus als Eingabeinstrument alternativ zum Joystick gewählt werden. Für einige Spiele ist diese Alternative sogar sehr angenehm. Andere erfordern aus der Aktion heraus ein Instrument, das härter traktiert werden kann als die relativ sensible Maus. Oft bieten eben diese Spiele keine Entscheidungsmöglichkeit, sondern lassen sich entweder nur mit der Tastatur oder mit dem Joystick bedienen. Bei solchen Spielen ist meist nicht zu vermeiden, daß ständig die gleichen Tasten betätigt werden und dies auch nicht immer mit der empfohlenen Ruhe. Auf die Dauer kann dies keiner Tastatur zuträglich sein.

Ein Joystick ist aber nicht für alle Spiele sinnvoll. Überlegen Sie sich vor dem Kauf eines Joysticks, für welche Spiele Sie sich besonders interessieren. Falls Sie Textadventures bevorzugen oder Strategiespiele besonders mögen, ist ein Joystick für Sie wirklich kein Muß. Andererseits bewährt sich ein Joystick schnell bei Actionspielen und Simulationen.

Falls Sie solche Spiele bevorzugen, sollten Sie die Anschaffung eines Joysticks erwägen. Zudem bringt der Joystick für den PC noch einen anderen Vorteil mit sich, der ihn den Cursortasten überlegen macht: Die Cursortasten geben nur einen digitalen Schaltimpuls weiter. Der PC-Joystick aber liefert analoge Werte, vermittelt außer der gewählten Richtung auch die Stärke, mit der eine Joystickbewegung gemacht wird.

Hierin übertrifft er viele Homecomputer (z.B. Amiga, Atari ST, C 64), die mit einem digitalen Joystick angesteuert werden. Die PC-Ausnahme von der Regel gibt es übrigens auch: z.B. wird der Joystick des Schneider- und des Armstrad-PC digital gesteuert, gibt also über Schaltkontakte die gleiche Information wie die Cursortasten. Das führt leider bei einigen Programmen zur Inkompatibilität. Der originale PC-Joystick verfügt hingegen über zwei Potentiometer (Widerstandsregler), die – im rechten Winkel zueinander angeordnet – gemäß der Bewegung des Sticks ihre Widerstandswerte ändern. Bei diesem Verfahren wird nicht nur die Richtung, sondern auch die Intensität der Bewegung weitergegeben. So erlaubt der analoge PC-Joystick im Prinzip eine feinere Steuerung, als es die Kontaktschalter der digitalen Joysticks ermöglichen. Der Vorteil der digitalen Joysticks liegt andererseits in der schnelleren Verarbeitung der digitalen Information.

Joysticks gibt es in diversen Ausführungen, die auch im Anschaffungspreis erheblich differieren. Schon für ca. DM 20,- sind solche Steuerhebel zu bekommen. Bessere Exemplare kosten zwischen DM 30,- und DM 60,-. Aber auch Ganzmetallausführungen für Profis sind auf dem Markt.

Bei einem guten Joystick sollte die Möglichkeit der abschaltbaren Autozentrierung gegeben sein. Das heißt, der Joystick sollte über einen Mechanismus verfügen, der ihn beim Loslassen wieder in die zentrale Position zurückbringt. Da dies aber nicht für alle Spiele sinnvoll ist, sollte diese Option deaktivierbar sein, und zwar separat für beide Achsen. Beim Flugsimulator bietet es sich z.B. an, die Steuerruder auf Autozentrierung zu schalten, die Höhenruder aber freizuhalten. Auch sollte der Joystick über eine einfache Möglichkeit der Feinjustierung verfügen, mit der sein Wirkungsgrad manuell zentriert werden kann. Außer seinen Funktionstasten kann er noch eine feststellbare Funktionstaste – auch Auto-Feuer-Taste genannt – aufweisen. Ein Joystick solcher Bauart wird so ziemlich allen Spielanforderungen gerecht.

Außer dem Standardmodell in verschiedenen Bauarten gibt es Joysticks, die spezifisch auf Flug- und Fahrsimulationen ausgelegt sind. Diese Steuerknüppel zeichnen sich nicht nur durch ein Design aus, das an das originale Steuerelement angelehnt ist; sondern es lassen sich mit diesen Eingabeinstrumenten mehrere Funktionen steuern, für deren simultane Eingabe Sie sonst zwei Joysticks an Ihren PC anschließen müßten. Mit solch einem Joystick können Sie einerseits durch Dreh- und Zug-/Schubbewegung die Flugsteuerung überwachen, andererseits aber auch über Potentiometer die Geschwindigkeit direkt regeln, ohne Ihre Hände vom Lenker nehmen zu müssen. Sie haben also nicht nur einen Flugsimulator auf dem Bildschirm, sondern halten auch eine Simulation des Flugzeugsteuerknüppels in den Händen.

Eine Schraubbefestigung an der Tischkante gibt dem Steuerelement die nötige Festigkeit. Daß sich solch ein Joystick für alle Programme anbietet, die motorisierte Bewegungen simulieren, liegt auf der Hand. Für andere Joysticksoftware ist der Steuerknüppel einsetzbar, nimmt dann jedoch unverhältnismäßig viel Platz ein. Die Preiskategorie dieser Steuergeräte beginnt bei ca. DM 150,-; einer ihrer solidesten Vertreter ist der MAXX, der um die DM 300,- kostet.

Gameport

Der Anschluß eines Joysticks an einen PC ist im Grunde unproblematisch. Allerdings ist so gut wie kein PC mit einem Gameport ausgestattet. Dieser Gameport muß mit einem sogenannten Gameportadapter ergänzt werden. Hierbei handelt es sich um eine Steckkarte, mit der der PC um den Gameport erweitert wird. Diese Steckkarte bietet den 15poligen Joystickanschluß, der übrigens verhindert, daß aus Versehen ein 9poliger, digitaler Joystick eingestöpselt wird. Die analogen Widerstandswerte des PC-Joysticks werden vom Gameportadapter in digitale Informationen übertragen. Steckkarten mit dem benötigten Gameportadapter gibt es in verschiedenen Ausführungen.

Für PC/XT Versionen des PC bieten sich sogenannte "Multi I/O Karten" an. Diese Karten bieten außer dem Gameport – auf dessen Präsenz Sie achten sollten – eine Uhr; da beim PC/XT die Uhr meist nicht zur Grundausstattung des Gerätes gehört. So ist diese Erweiterung ausgesprochen vorteilhaft für den Anwender. Er ist nun der lästigen Aufgabe enthoben, bei jedem Start dem System Datum und Uhrzeit mitzuteilen. Ein kleines Programm, dessen Aufruf der Datei AUTOEXEC.BAT angefügt wird, übernimmt nun die Zeitangabe. Außerdem verfügen Multi I/O Karten meist über weitere serielle und parallele Ports, die Sie für die Kommunikation mit Peripheriegeräten nutzen können. Für die Konfiguration dieser Ports sollten Sie aber die – leider oft bruchstückhafte englische – Bedienungsanleitung genau studieren.

Da Ihr PC wahrscheinlich schon über einen parallelen und einen seriellen Port verfügt, müssen die hinzugekommenen Ausgänge richtig "gejump" werden. Dieses Jumper-Problem ergibt sich nicht für den Gameport, der einfach auf "on" geschaltet sein muß; und dies ist er fast immer schon beim Kauf der Steckkarte. Mitunter gibt es Angebote für solche Multi I/O Karten unter DM 100,–. Der niedrige Preis macht sich jedoch häufig im unvollständigen Beiheft bemerkbar.

Auch für ATs gibt es I/O Karten, die allerdings über keine Uhr verfügen. Die Zeiteinheit ist nämlich ein integrierter Bestandteil der AT-Zentraleinheit. I/O Karten für ATs bieten neben dem gewünschten Gameport auch parallele und serielle Ausgänge. Auch hier sollte auf die Konfiguration geachtet werden, während der Gameport wieder einfach aktiviert sein muß. Auch diese I/O Karten sind schon für unter DM 100,– zu erhalten.

Als Alternative zu diesen beiden systemspezifischen Karten bietet sich der Kauf eines reinen Gameportadapters an. Diese Steckkarten verfügen meist über zwei Anschlußmöglichkeiten für Joysticks, so daß mit ihnen auch Zweikämpfe am PC ausgeführt werden können. Wenn Sie also auf die anderen Features der I/O Karten leichten Herzens verzichten können und überdies Probleme der Konfiguration scheuen, ist diese Steckkarte der richtige Kauf. Sie ist außerdem etwas preiswerter als die vorgenannten Karten, was durchaus ein Entscheidungskriterium ist.

Gameport Installation

Die Installation eines Gameports im PC entspricht der Installation anderer Steckkarten. Die Handlungsabfolge sei hier kurz zusammengefaßt. Schauen Sie aber vor der Arbeit noch einmal in das Handbuch Ihres Computers und in die Einbauanleitung Ihrer Steckkarte. Nachdem Sie sich informiert und die neue Karte konfiguriert haben, gehen Sie beim Einbau folgendermaßen vor:

1. Parken Sie Ihre Festplatte mit dem Startbefehl des Parkprogrammes (z.B. "PARK" oder "SHUTDOWN" oder mit dem Diagnoseprogramm "DIAG", "Standort wechseln"). Dann schalten Sie Ihren PC aus und ziehen das Stromkabel ab. Entfernen Sie auch die Kabel der Peripheriegeräte (Bildschirm, Drucker usw.). Auch diese Geräte müssen hierfür ausgeschaltet sein.
2. Öffnen Sie Ihren PC. Beachten Sie hierbei jedoch die Garantiebestimmungen. Mitunter ist die Garantiezeit Ihres Gerätes vorzeitig beendet, wenn Sie Ihren Computer öffnen. Falls Sie also freie Hand haben, greifen Sie zum Schraubenzieher und lösen die Schrauben, die das Gehäuse verschließen. Sie sollten wirklich nur die notwendigen Schrauben entfernen (siehe Handbuch des PC).
3. Entfernen Sie die Gehäuseabdeckung des PC. Hierbei gibt es verschiedene Systeme. Verbreitet sind vor allem Klapp- und Abziehmechanismen, aber auch Abhebedeckel. Informieren Sie sich, bevor Sie ziehen und zerren. Meist geht's ganz leicht, manchmal braucht's ein wenig Geschick, immer aber das "Gewußt Wie", also Know How. Vermeiden Sie unnötige Erschütterungen.
4. Das Innenleben Ihres PC liegt vor Ihnen. Greifen Sie nicht unbedacht hinein, es ist empfindlich; wenn auch nicht so empfindlich wie manche fürchten. Berühren Sie zuerst ein Metallteil des Gehäuses. Das entlädt Sie, falls Sie statisch aufgeladen sind. Im Gerät sollten Sie Ihre statische Ladung nicht loswerden, denn sie kann Bauteile zerstören.
5. In Ihrem PC sehen Sie an einer Gehäusewand mehrere Metalleisten, die mit Schrauben befestigt sind. Wenn Sie eine der Metalleisten entfernen, ist der Computer an dieser Stelle nach außen offen. Vor den Leisten sind senkrecht die Slots angeordnet. Falls Sie einen AT besitzen, sehen Sie kurze Slots und Slots, die einen Anhang haben. Es handelt sich hierbei um Einschübe für 8-Bit-Karten (kurz) und 16-Bit-Karten (lang). Für Ihren Gameportadapter reicht ein 8-Bit-Slot. In einige Slots sind Steckkarten eingeschoben. Es handelt sich hierbei – je nach System – um die Bildschirmskarte, vorhandene parallele und serielle Ausgänge, Festplatten- und Floppy-Kontroller, Speichererweiterungen und anderes. Einige Karten haben Stecker an der Außenwand. Diese Karten geben Ihnen die Richtung an, in der Ihre Gameport-Karte eingesteckt werden muß.
6. Nehmen Sie einen passenden Schraubendreher, und lösen Sie eine der Abdeckungsleisten. Passen Sie hierbei auf, daß Ihnen die Schraube nicht ins Gehäuse fällt. Entfernen Sie die Metalleiste.
7. Nehmen Sie nun Ihre neue Karte, und stecken Sie sie vorsichtig in den Slot. Die Metalleiste am Ende der Karte muß zur Gehäuseseite zeigen und die Befestigungszunge muß oben sein. Die Metalleiste muß vor der Hauptplatine liegen, darf also nicht aufsitzen. Wenn Sie die Karte in den Slot eingepaßt haben, drücken Sie sie mit sanftem aber kräftigem Druck fest. Gehen Sie nicht ruckartig, aber auch nicht zu zögerlich vor.

8. Überprüfen Sie noch einmal den einwandfreien, festen Sitz der Steckkarte. Schrauben Sie die Karte nun an. Drehen Sie sie nicht zu fest. Sie haben ja nicht vor, das Gerät an ihr herumzutragen. Eventuell möchten Sie die Karte irgendwann wieder entfernen.
9. Schließen Sie nun das Gerät. Auch diese Schrauben sollten Sie mit gemäßigttem Eifer anziehen. Zuletzt verbinden Sie wieder die Kabel der Peripheriegeräte und das Netzkabel mit dem PC. Stecken Sie auch Ihren Joystick-Stecker in den Gameport.
10. Starten Sie Ihren PC.

Manche PCs zeigen beim Booten die Konfiguration an. Seien Sie nicht enttäuscht, wenn der Gameport fehlt. Auch beim Durchlauf eines Test- oder Diagnoseprogramms kann Sie durchaus die Meldung überraschen, daß kein Gameport installiert sei. Vor allem bei ATs ist diese Nachricht nicht ungewöhnlich. Der beste Test, den Sie machen können, ist der Start eines Flugsimulators. Stellen Sie hier die Bedienung per Joystick ein, und fliegen Sie los. Spätestens in der ersten Kurve, die Sie fliegen, haben Sie Gewißheit über die korrekte Installation Ihres Joysticks.

Soundkarten

Viele Benutzer sind mit dem kümmerlichen Klang, den der PC von Haus aus hat, mit Recht unzufrieden. Mit einer Investition von ca. DM 500,- können Sie Abhilfe schaffen. So viel kosten etwa die Innovation-Sound-Card und die Ad Lib Music Synthesizer Card. Letztere ist die Soundkarte, die zur Zeit von drei großen Spielproduzenten – Sierra, Microprose und Activision – als Lösung des Klangproblems avisiert wird. Einen Standard, auf den Sie sich als Käufer verlassen können, gibt es bislang noch nicht. Es ist fraglich, ob jemals einer kommt.

Die Soundkarten leisten wirklich durchweg gute Arbeit, was ein Hörtest Ihnen jederzeit bestätigt. Das Problem liegt also nicht in der Leistungsfähigkeit der Karten, von denen es auch teurere und leistungsfähigere gibt (z.B. die Music Feature Card von IBM und die MT-32-Karte von Roland; beide jenseits der DM 1000,-). Das Problem ist vielmehr, daß das jeweilige Programm die Karte unterstützen muß. Für die Karten zum professionellen Einsatz in der Musik stellt sich diese Frage nicht so brennend, da diese Karten meist mit spezieller Software genutzt werden. Zwar bietet auch die Ad Lib Software, mit der Sie eigene Musikstücke komponieren können, und dies sogar mit neun Melodie- oder sechs Melodie- und fünf Rhythmusinstrumenten, aber in erster Linie möchte der Spieler die Leistung der Karte ja "nebenbei" genießen. So sind Sie beim Einsatz eines Spieles nun einmal darauf angewiesen, daß das Softwarehaus bei der Programmierung "Ihre" Soundkar-

te berücksichtigt hat. Dies ist leider längst nicht die Regel. Falls Sie jedoch überwiegend Spielsoftware einsetzen, von der Sie wissen, daß sie Ihre Karte unterstützt, und Ihnen der gute Ton den Preis wert ist, kann Ihnen zu dieser Aufstockung Ihres PCX geraten werden. Der Einbau der Karte gestaltet sich ebenso einfach wie der eines Gameports. Wenn Sie dann einen Kopfhörer oder Lautsprecher anschließen, steht Ihnen die neue Klangdimension offen. Falls Ihnen dann die Ohren aufgehen und Ihnen der Sinn nach mehr steht, bitteschön. Sie können die Karte auch mit Ihrer Stereoanlage verbinden.

Spiel-Installation und ein paar Worte zum Thema "Kopierschutz"

Installation

Die Möglichkeiten, Spiele auf dem PC zu installieren sind nahezu so unterschiedlich wie die Spiele selbst. Zunächst gibt es inzwischen eine große Gruppe von Spielen, die auf die Festplatte kopiert werden müssen. Meistens wird diese Installation Ihnen durch ein spezielles Programm vereinfacht, das Schritt für Schritt durch die einzelnen Installationsanweisungen führt, die Ausstattung Ihres PC abfragt, das Spiel konfiguriert und schließlich die benötigten oder einfach alle Dateien auf die Festplatte kopiert. Wie dieses Installationsprogramm aufgerufen wird, teilt Ihnen meist das Beiheft mit. Manchmal allerdings wird diese Information leider vergessen; suchen Sie dann nach einem Dateinamen, wie z.B. "Install", "Setup" etc.

Mit diesen Installationsprogrammen ist es oft auch möglich, lauffähige Diskettenversionen eines Spiels zu erstellen. Bedenken Sie hierbei aber, daß Spiele, die für die Festplatte konzipiert sind, mitunter unbefriedigend von der Diskette aus zu spielen sind. Häufige Plattenzugriffe, die bei der Diskette um ein vielfaches länger dauern, und ständiger Diskettenwechsel trüben die Freude am Spiel erheblich. Außerdem gibt es Spiele, die überhaupt nicht von der Diskette ladbar sind. Achten Sie hierauf beim Kauf, besonders wenn Sie keine Festplatte haben oder Ihre Festplatte bereits so voll ist, daß ein umfangreiches Spiel keinen Speicherplatz mehr findet. Andere Spiele sind für den Diskettenbetrieb gestaltet. Diese Spiele können Sie häufig gar nicht auf die Festplatte kopieren, auch wenn es Ihnen lieb wäre.

Spiele haben oft ein Installationsmenü, mit dem Sie die Spielsoftware auf den Computer und die Peripherie (Bildschirm, Maus, Joystick, eventuell Drucker) anpassen können.

Diese Informationen werden auf der Diskette gespeichert. Um diesen Schreibvorgang nicht zu verhindern, darf die Diskette kein Schreibschutzetikett haben. Nachdem Sie aber Ihr persönliches Setup eingegeben haben, sollten Sie die Diskette vor weiteren Schreibzugriffen durch den kleinen rechteckigen Aufkleber schützen, der um die Schreibschutzkerbe geklebt wird. Bei Programmen, die auch während des Betriebs weitere Schreibzugriffe auf die Diskette vornehmen, muß diese Vorsichtsmaßnahme leider unterbleiben. Ansonsten sollte Ihr Augenmerk auf dem richtig platzierten Aufkleber (rechte Seite, obere Hälfte der Diskette) liegen, wenn Sie eine Originaldiskette ins Floppylaufwerk schieben.

Diese Schutzvorrichtung ist umso wichtiger, da viele Spiele-Disketten einen Kopierschutz haben. Die obligate und wichtige Aufforderung an den Benutzer, sich Sicherheitskopien seiner gekauften Programme anzufertigen, ist bei Spielen leider oft gegenstandslos. Durch gewisse Eingriffe – wie schlecht markierte Cluster, defekte Sektoren, interne Abfragen während des Ladevorganges, eigene Betriebssysteme und dergleichen mehr – verhindern die Hersteller prophylaktische Maßnahmen des Anwenders zum Schutz der gekauften Software.

Kopierschutz

Dieser Kopierschutz hat nicht nur zur Folge, daß die Disketten äußerst vorsichtig zu behandeln sind, denn die Originaldiskette ist Ihr einziges Exemplar. Es bringt überdies manche Unannehmlichkeit mit sich: angefangen vom langsameren Ladevorgang über langwierige Prüfroutinen zum Test des Originals bis zu unkontrollierbaren Rechnerabstürzen beim Ladevorgang der Software, die überhaupt nur durch einen Systemstart aufgerufen werden kann. Innerhalb solch penibel geschützter Software ist dann mitunter auch der Zugang zu sinnvollen DOS-Features, z.B. dem "Print Screen"-Befehl, verbaut. Dies ist nicht nur ärgerlich, sondern bewirkt eine durchaus richtige Unsicherheit beim Einsatz dieser Programme. Immerhin sollte sich der Anwender auf die Kenntnis seines Systems verlassen können.

Auch von Programmen, die auf der Festplatte installiert werden können, lassen sich oft nicht ohne weiteres Sicherheitskopien herstellen. Dies trifft vor allem auf Programme zu, die beim Start eine "Identitätsabfrage" an Laufwerk A richten. Hier muß nun die Originaldiskette einlegen, von der sich das Programm die rechtmäßige Besitzerschaft bestätigen läßt. Zwar ist es möglich vom installierten Programm ein Backup zu machen, die notwendige Sicherheitskopie der Startdiskette wird aber zumeist verhindert. Auch diese Art der Sicherheitsabfrage mit dazugehörigem Einlegen der Originaldiskette wird auf die Dauer lästig. Und gerade bei Beginn eines neuen Spieles ist es wahrscheinlich, daß Sie mehrere

Starts brauchen, bis Sie sich mit dem Spielmodus und den ersten Schwierigkeiten vertraut gemacht haben.

Eine andere Art des Softwareschutzes greift in der letzten Zeit mehr und mehr um sich. Hierbei wird der Anwender direkt angesprochen. Ihm werden Fragen gestellt, die er nur mit dem Handbuch, beiliegenden Tabellen, Drehscheiben oder ähnlichem beantworten kann. Hier wird, je nach Kopierangst des Herstellers, mitunter des Guten zuviel getan, was dann auch den Spielfluß merklich mindert. Drucken Sie daher die Lösungen der Sicherheitsabfragen. Leider gibt es Softwarefirmen, die diese Lösungen auf so dunklem Untergrund ausdrucken, daß der Benutzer gute Augen und eine helle Lampe braucht. Die sollte in Griffweite stehen, so daß sie zum Fortlauf des Spiels wieder ausgeschaltet werden kann.

Warum Hersteller diese Anstrengungen unternehmen, ihre Software zu schützen, liegt auf der Hand. Die Entwicklung eines guten Spiels zieht sich oft über Jahre hin, in denen an der Story gearbeitet, die Bildschirmumsetzung entworfen und zuletzt programmiert und getestet wird. Dieser Aufwand kostet nicht nur Mühe, sondern auch Geld. Und dieser Aufwand rentiert sich eben nur, wenn das Geld auch wieder zurückkommt, wofür die Spiele verkauft werden müssen. An Raubkopien verdient weder der Autor noch der Hersteller noch der Vertrieb. Daß dies nicht im Sinne der Entwickler sein kann, versteht sich von selbst. Daher versuchen sie sich gegen unbefugte Kopien schützen. Daß dies auch befugte Kopien, nämlich die Sicherheitskopien des Käufers miteinbezieht, ist allerdings eine zweifelhafte Geschichte und im Fall des Diskettendefektes zudem höchst ärgerlich.

Raubkopien

Die Kehrseite der Kopierschutz-Medaille ist, daß von vielen Spielen Raubkopien im Umlauf sind. Diese Kopien sind fast alle modifiziert. Daß eine Änderung der Spielsoftware unumgänglich ist, sofern es sich um ein kopiergeschütztes Programm handelt, liegt auf der Hand. Daher stimmen Raubkopien so gut wie nie hundertprozentig mit dem Original überein. Wie empfindlich Software auf Eingriffe reagiert, haben Sie vielleicht schon am eigenen Leib erfahren, wenn Sie absichtlich oder unabsichtlich einem Programm mit einem Editor zu Leibe gerückt sind. Diese Eingriffe in Dateien werden übrigens "patchen" genannt.

Sicherlich gibt es viele Menschen, die sehr genau wissen, was sie in einer Datei ändern oder nicht ändern dürfen. Aber es gibt mindestens ebenso viele Pfuscher, die auf gut Glück ihre Eingriffe vornehmen. Welche Konsequenzen solche gepatchten Dateien auf

Dauer für das Programm, aber auch für andere Software Ihres Systems oder sogar für Ihre Hardware hat, wird Ihnen niemand voraussagen. Die Quelle des gepatchten Programms bleibt mit gutem Grund im Ungewissen, so daß Sie sich auf den Eingreifer nicht verlassen können. Und an den Hersteller des Spiels wenden Sie sich begreiflicherweise besser nicht. Für Schäden, die durch unsachgemäß erstellte Raubkopien entstehen ist nun einmal keiner haftbar, außer dem, der durch den Einsatz der Kopie den Schaden selbst verursacht.

Viren

Hierbei ist das Wort "Virus" mit Absicht außer acht gelassen worden. Im letzten Jahr hat beinahe eine Virus-Hysterie um sich gegriffen. Ob sie in ihrem Ausmaß immer gerechtfertigt ist, bleibt dahingestellt. Mancher Systemfehler, für den im nachhinein ein Virus heranzitiert wird, geht wahrscheinlich auf das Konto des Anwenders. Allerdings ist es nicht zu leugnen, daß es Viren gibt. Und wahrscheinlich gibt es sie sogar an mehr Stellen, als bekannt ist. Da sie sich vor allem über Raubkopien verbreiten, schweigen sich viele aus, die schon einmal Bekanntschaft mit diesen kleinen, heimtückischen Programmen machen mußten.

Viren werden absichtlich produziert und in Umlauf gebracht. Dann verbreiten sie sich unkontrolliert weiter, so daß derjenige, der einen Virus weiterreicht, meist nichts davon ahnt. Die meisten Viren hängen sich an Programmdateien an und werden erst später aktiviert. Was sie dann anrichten, bleibt der Phantasie ihres Programmierers überlassen. Originell sind diese Ideen aber meist nur, solange die Zeitungen davon berichten. Im eigenen System bietet ein Virus sehr leicht Grund zur Panik und zu einer Radikalkur. Allerdings ist auch die Formatierung der Festplatte keine Garantie dafür, daß Sie den Virus los sind. Selbst wenn Sie Ihre Harddisk physikalisch formatieren, können Sie beim anschließenden Restore-Vorgang der alten Dateien den Virus wieder einladen. Sie wissen ja nicht, wo er überall sitzt.

Daher sei Ihnen die Vorsorge ans Herz gelegt. Wenn Sie nicht wissen, woher ein Programm kommt, dann laden sie es nicht in Ihren Computer, nicht ein einziges Mal. Auch dann nicht, wenn es besonders schwer fällt. Denn der einmalige Start eines verseuchten Programms kann ausreichen, den Virus zu kopieren und letztlich Ihre gesamte Software zu verseuchen.

Die Zeit, die Sie mit solch unnötigen Arbeiten, wie Suchen und Entfernen von Viren und dem Wiederherstellen Ihrer Festplatte, verbringen müssen, sollten Sie lieber dem Spielen widmen. Und damit wären wir beim Thema.

Teil II



Spiele auf dem PC

Kapitel 2



Allgemeine Lösungstips

Sie finden in diesem Buch eine ganze Reihe von Tips und Tricks zu 77 Spielen, die Ihnen konkrete Hilfestellungen zu wichtigen Problemen bieten. In den folgenden Abschnitten werden Ihnen noch einige allgemeine Tips zur Bewältigung der drei wichtigen Spielelegattungen auf den Weg gegeben. Auch wenn jedes Programm anders ist, gibt es einige allgemeine Regeln, deren Beachtung schon ein ganzes Stück weiterhilft.

Lösen von Actionspielen

Gibt es allgemeine Tips zu Actionspielen? Ist das überhaupt möglich? Zugegeben, um es in dieser Spielelegattung zu wahrer Meisterschaft zu bringen, benötigen Sie eine ruhige Hand und ein gutes Reaktionsvermögen; beides läßt sich auch mit Hilfe eines Buches kaum vermitteln. Trotzdem gibt es einige Kniffe, die auch die Spielhallenprofis verwenden, um den Highscore ihres ärgsten Konkurrenten zu brechen.

Zunächst müssen Sie sich vor Augen halten, daß Actionspiele programmiert wurden. Das heißt in einem gewissen Rahmen sind die Abläufe in dem Spiel vorgegeben. Die Entwickler können den Gegnern oder Hindernissen nur ein begrenztes Eigenleben einhauchen und einen Zufallsgenerator kann man ebenfalls nur in einem Teilbereich einsetzen. Die Ereignisse in einem Spiel haben immer eine Logik, die man zunächst einmal herausfinden muß. Die beste Strategie ist dabei : Gehen Sie bei der Lösung eines Levels mit einer festen Taktik vor, und behalten Sie diese Taktik mehrere Durchgänge lang bei. Sie werden sehr schnell bemerken, wie Sie auf eine bestimmte Handlung immer wieder gleiche Reaktionen erhalten.

Auf diese Weise finden Sie beispielsweise heraus, wann sich die Gegner Ihnen nähern und wie die Gegner agieren, wenn sie sich in Ihrer Nähe befinden. Ebenso stellen Sie fest, welche Situationen sich als ausweglos erweisen und wie diese Situationen eingeleitet werden, und wo sich Bonuspunkte erhalten lassen und in welcher Reihenfolge Sie irgendwelche Gegenstände einsammeln müssen.

Bei "Schießspielen", in denen es gilt, fremde Invasoren von der Erde fernzuhalten, treten die Kampfflotten der Außerirdischen meistens immer in den gleichen Formationen an. Sie werden auch sehr schnell feststellen, daß nur ein begrenztes Repertoire an Flugformationen vorhanden ist, die von den Raumschiffen geflogen werden können. Mit diesem Wissen können Sie sehr schnell herausfinden, in welcher Schußposition Sie ungefährdet möglichst viele Punkte machen können.

Die meisten Actionspiele verfügen über eine Pausetaste und nichts ist schlimmer, als im 99. von 100 Leveln zu scheitern, weil man unvorbereitet in irgendeine Falle getappt ist.

Wenn Sie vor neuen Hindernissen stehen, drücken Sie einfach die Pausetaste und sehen Sie sich die neue Situation in Ruhe an. Wenn Sie sich eine ungefähre Strategie zurecht gelegt haben, kann es weitergehen.

Gerade bei den Actionspielen sind die Cheatmodi sehr beliebt. Es handelt sich dabei um besondere Spielmodi, die von den Programmierern eingebaut wurden, um sich selber eine hohe Punktzahl zu sichern, oder findigen Cheat-Suchern eine Belohnung zu liefern. In den meisten Fällen muß man zunächst einen Kniff gefunden haben, um dann unendlich viele Leben zu bekommen, unsterblich zu werden oder die Kollisionen mit Gegenständen und Gegnern auszuschalten. Bei dem Auslöser kann es sich um eine bestimmte Zeichenkette handeln, die an einer bestimmten Stelle des Spiels eingegeben wird. Solche Cheats findet man meistens nur schwer selbst heraus. Man ist darauf angewiesen, daß der Programmierer sie preisgibt und sie dann in einer Fachzeitschrift oder einer Neuauflage dieses Buchs veröffentlicht werden.

Eine sehr beliebte Methode, einen Cheat-Tip einzuleiten, ist der Eintrag eines bestimmten Namens oder Ausdrucks in die High-Score-Liste. Genau an dieser Stelle kann man versuchen, etwas zu erreichen. Auf der Programmpackung oder in der Anleitung sind in der Regel die Namen der Personen aufgeführt, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren. Probieren Sie einmal einige dieser Namen aus: vollständig, nur den Vornamen, nur den Nachnamen, Abkürzungen und einige verdrehte Zeichenketten. Vielleicht werden Sie ja fündig. Sie sollten sich allerdings darüber im Klaren sein, daß in vielen Fällen auch vollkommen willkürliche Zeichenketten wie "EDHKGJGVHJ" verwendet werden.

Ein weiterer sehr wichtiger Punkt bei den Actionspielen ist die ruhige Hand. Halten Sie den Joystick nicht krampfhaft umklammert oder hauen Sie nervös auf der Tastatur herum. Führen Sie alle Bewegungen locker und nicht ruckartig aus; bewahren Sie Ruhe und beobachten Sie das Spielgeschehen genau.

Lösen von Strategiespielen

Strategiespiele wie Football Manager, Oil Imperium oder Wallstreet Wizard gehören zu den beliebtesten Programmen überhaupt. Ihre Komplexität garantiert einen lang anhaltenden Unterhaltungswert und außerdem können an den meisten dieser Spiele mehrere Personen teilnehmen. Bei den Strategiespielen sind nur sehr wenige Faktoren dem Zufall überlassen. Plötzliche Ereignisse und Unglücke werden manchmal durch den Zufallsgenerator bestimmt, aber ansonsten sind die Reaktionen des Programms auf bestimmte Handlungen des Spielers weitgehend vorgegeben. Aus diesem Grund bekommt man ein Strategiespiel am besten in den Griff, wenn man es häufig spielt. Durch Spielroutine lernen Sie, auf die Hindernisse zu reagieren, die Ihnen der Computer in den Weg wirft und

wissen, wie das Programm auf bestimmte Handlungen reagiert. Studieren Sie außerdem sehr sorgfältig die Anleitung, denn es kann oft vorkommen, daß man im Eifer des Gefechts einen wichtigen Punkt übersehen hat, auf den man selber Einfluß nehmen kann.

Bei Strategiespielen hängen die Tips sehr von dem konkreten Programm ab. Es gibt aber zwei Punkte, an denen Sie auf nicht ganz saubere Art und Weise den Computer überlisten können. Zum einen müssen Sie bedenken, daß die komplexen Strategiespiele nicht sehr einfach zu programmieren sind. Die Entwickler können unmöglich alle Situationen in dem Spiel und die Reaktionen darauf testen. So kommt es, daß sich so manches Programm austricksen läßt, und Sie mit einem Schlag zu viel Geld oder zu anderen Gütern kommen. Wenn Sie sich bei einem Strategiespiel selber auf die Suche nach solchen Tips machen wollen, gibt es einige allgemeine Hinweise, wie man dazu vorgehen sollte.

Versuchen Sie zunächst, an den zentralen Stellen des Spiels unrealistische Werte einzugeben. Kaufen oder verkaufen Sie mit sehr kleinen bzw. mit sehr hohen Summen. Reagieren Sie auf Ereignisse in dem Spiel mit Handlungen, die man im normalen Spielverlauf nie durchführen würde.

Ein sehr einfacher Trick, um gegen den Computer zu gewinnen, ist die Ausnutzung der Tatsache, daß mehrere Spieler teilnehmen können. Die Spieler spielen gegeneinander und versuchen meistens etwas zu kaufen oder zu ergattern. Man kann nun versuchen, mehrere Spieler gleichzeitig zu verwalten und dabei nur einen Spieler wirklich gegen den Computer arbeiten zu lassen, während alle anderen nur Aktionen durchführen, um diesen "wirklichen" Spieler zu unterstützen. Sie können beispielsweise fünf Teilnehmer eintragen und von vieren riesige Ländereien oder Warenmengen aufkaufen lassen, für die die taktischen Spielfiguren den letzten Pfennig ihres Spielkapitals ausgeben. Dann lassen Sie diese Geisterspieler ihren Besitz für einen symbolischen Betrag an den fünften Spieler verkaufen, der nun im Besitz eines hohen Vermögens ist, das eine gute Basis für weitere Spekulationen bietet.

Solche Transaktionen lassen sich mitunter noch effektiver gestalten, indem Sie nur die reiche Spielfigur abspeichern und das Spiel mit einem regelwidrigen Programmabbruch verlassen, z.B. mit <Ctrl><C>, <Ctrl><Break> oder durch einen Warmstart des Systems. Oft steht den nicht gesicherten Spielern noch immer das alte Vermögen zur Verfügung, während der fünfte Spieler noch im Besitz aller gespeicherten Attribute ist.

Lösen von Adventures

Adventures gibt es in vielen verschiedenen Formen. Von Infocoms Textadventures bis hin zu den trickfilmartigen Spielen von Sierra-Online, läuft alles unter der Bezeichnung

"Adventure". So unterschiedlich diese Programme auch sind, für die meisten gelten die gleichen Tips und Hinweise.

Zunächst einmal sollte man sich den Gedanken aus dem Kopf schlagen, ein Adventure könnte irgendwie auf unfaire Art und Weise überlistet werden. Cheat- oder Mogeltips sind fast nicht möglich. Der einzige Weg, den man gehen könnte, wenn man gar nicht mehr weiter weiß, ist der Griff zum Disketten-Editor. Achtung: Für die Editierarbeit sollten Sie aber niemals die Originaldisketten einsetzen, sondern aus Gründen der Sicherheit immer nur mit Sicherungskopien arbeiten. Wenn man mit diesem Editor einmal die Programmdateien oder auch die gesamte Diskette untersucht, wird man man in dem einen oder anderen Sektor auf den Wortschatz und die Mitteilungstexte des Spiels stoßen. Aus diesen Informationen kann man oft schon zahlreiche Problemlösungen finden.

Am Anfang sollte aber immer der Versuch stehen, das Spiel entsprechend den Regeln zu lösen. Beachten Sie dabei die beiden obersten Weisheiten eines Computerabenteurers: "Nie die Orientierung verlieren" und "Alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist". Zum ersten Punkt: Auch wenn man es zunächst ein wenig lästig findet, ist ein Lageplan in einem Adventure immer hilfreich. Es kommt dabei gar nicht so sehr auf den künstlerischen Wert an. Ein Lageplan kann durchaus eine Skizze sein, aus der man aber wenigstens die Lage der verschiedenen Räume und deren Beziehung zueinander ersehen kann. Es hat sich als praktisch erwiesen, wenn man zur Skizzierung ein kariertes Blatt nimmt, auf dem die Räume durch einfache Quadrate eingezeichnet werden. Mit dem ersten Raum beginnen Sie zweckmäßig nicht an irgendeinem Rand, sondern in der Mitte des Blattes, weil Sie ja nicht vorhersehen können, in welche Richtungen sich die Abenteuerwelt ausdehnt. Eine auf diese Weise erstellte Karte leistet gute Dienste, wenn es darum geht, gezielt einen bestimmten Ort wiederzufinden.

Wer bereit ist, ein wenig mehr Sorgfalt in die Karte zu investieren, sollte auch die Gegenstände einzeichnen, die er an den verschiedenen Orten gefunden hat. Es kommt nämlich sehr oft vor, daß Sie zur Erreichung der vollen Punktzahl einen Gegenstand nach Gebrauch wieder zurücklegen sollten, und im Eifer des Gefechts können Sie schon einmal die Fundstelle vergessen.

Ein weiterer "Kandidat" für genaue Aufzeichnungen sind die Tips und Hinweise, die Sie während des Spiels erhalten. Sie sollten sich nicht auf Ihr Gedächtnis verlassen, sondern wichtig erscheinende Äußerungen oder gar als Tip gekennzeichnete Aussagen, aufschreiben. In diesem Zusammenhang ist übrigens der Griff zum Wörterbuch keine Schande. Schon so mancher englischer Tip ist wirkungslos geblieben, weil der Sinn nicht hundertprozentig erfaßt wurde. Viele Entwickler lieben Wortspiele und zweideutige Bemerkungen, die erst zum Vorschein kommen, wenn im Lexikon die Bedeutung unbekannter Wörter nachgeschlagen wird.

Die zweite Grundregel zum Spielen von Adventures haben Sie sicherlich schon oft beherrscht. Alle Gegenstände, die in einem Raum zu sehen oder zu entdecken sind, sollten Sie untersuchen und nach Möglichkeit mitnehmen. Als regelmäßiger Adventure-Spieler, wissen Sie es bestimmt schon, aber der Vollständigkeit halber seien noch einmal die Gegenstände erwähnt, die in einem Adventure immer nützlich sind:

Handwerkszeug (z.B. Seil, Stange), Türöffner (z.B. Schlüssel, Keycard), magisches Equipment (z.B. Talisman, Zauberspruch), Wertgegenstände (z.B. Geld, Gold und Edelsteine), Nahrung (z.B. Brot, Wasser) und Lichtquellen aller Art. Diese Gegenstände sind so gut wie immer zu irgendeiner Handlung im Spielverlauf nützlich, meistens sogar notwendig.

Manchmal machen sich die Programmierer auch einen Spaß daraus, die Sammelleidenenschaft der Abenteurer zu beschränken; Sie können dann nur eine begrenzte Zahl von Gegenständen mit sich führen. In diesen Fällen müssen Sie die Bedeutung der einzelnen Objekte beurteilen können. Folgende Kriterien sind dabei sehr hilfreich:

- a) Merken Sie sich, welche Objekte Sie schon benutzt haben. Viele Objekte kommen nur einmal zum Einsatz (Ausnahme: Schlüssel), können also abgelegt werden, wenn Sie wieder freie Transportkapazität brauchen. Manchmal ist der Platz entscheidend, an dem das Objekt abgelegt werden soll.
- b) Beobachten Sie in dem Adventure die Punktanzeige, wenn Sie ein Objekt aufnehmen. Wenn sich hier nichts verändert, ist das meistens ein Hinweis darauf, daß das Objekt nicht wichtig ist. In seltenen Fällen werden Ihnen die Objektpunkte aber auch erst angerechnet, wenn Sie den Gegenstand zum Einsatz bringen. An einer Verringerung der Punktzahl beim Ablegen eines Objektes können Sie mitunter erkennen, daß Sie genau das Falsche getan haben.

An dieser Stelle sei aber vor dem unbedachten Mitnehmen von Objekten gewarnt. Mit "Examine" oder "Look" sollte man den Gegenstand zunächst einer sehr genauen Betrachtung unterziehen, um vielleicht einen Hinweis auf eventuelle Fallen zu erhalten. Wundern Sie sich nicht, wenn sich eine Fallgrube öffnet oder irgendwelche Wächter auftauchen, sobald Sie einen Gegenstand genommen haben.

Das führt uns gleich zu dem nächsten wichtigen Hinweis. Speichern Sie regelmäßig Ihren Spielstand ab. Opfern Sie auch ein wenig Platz auf Ihrer Festplatte oder Diskette, um mehrere Spielstände gleichzeitig abzuspeichern. Außerdem ist es sinnvoll, sich zu notieren, an welcher Stelle Sie jeweils abgespeichert haben. Sollte sich dann herausstellen, daß Sie einen wichtigen Schritt vergessen haben, können Sie sich viel Arbeit sparen, wenn Sie zumindest nicht wieder ganz am Anfang beginnen müssen.

Adventures haben zwar meistens ein großes Ziel, das es zu erreichen gilt, aber genau genommen bestehen Sie aus vielen kleinen Etappenzielen, durch die Sie sich bis hin zum Happy-End durchschlagen müssen. Jeden Computerabenteurer hat schon einmal die Verzweiflung gepackt, weil er an einem konkreten Problem einfach nicht weitergekommen ist. Neuerdings gilt bei vielen Adventures, daß mehrere Wege zum Ziel führen. Nicht immer ist es notwendig, alle Probleme zu lösen, denn Sie können auch andere (eigene) Wege gehen.

Wenn Sie wirklich einmal richtig festhängen und gar nicht weiter wissen, hilft bei vielen Spielen der Griff zu diesem Buch. Es ist auf jeden Fall hilfreich, sich von Anfang an mit Freunden und Bekannten zusammenzutun, die dasselbe Spiel lösen wollen. Im Team ist die Lösung wesentlich schneller zu finden und es macht zudem mehr Spaß, gemeinsam zu knobeln und zu tüfteln.

Zum Schluß noch ein wichtiger Hinweis für alle Spieler von Grafik-Adventures. Bunte Bilder, auch wenn sie bewegt sind, sind nicht das Wichtigste bei einem Adventure. Schenken Sie den Textausgaben immer mehr Glauben, als den Bildern, die oft nicht detailliert genug sind. Auch wenn ein Raum in Farbe und 3D auf dem Bildschirm prangt, sollten Sie es trotzdem nicht versäumen, den "Look"-Befehl einzugeben, um eine genaue Beschreibung des Raumes zu erhalten.

Kapitel 3



Spielbeschreibungen und Lösungen

Im folgenden Kapitel finden Sie ausführliche Spielbeschreibungen. Je nach Spielgattung handelt es sich hierbei um komplette Lösungswege, strategische Ratschläge oder Hilfestellungen zur Steuerung.

Die ausführlichen Lösungswege der Abenteuerspiele ermöglichen Ihnen, die Spiele durchzuspielen. Wichtige Eingaben, die Sie während des Spieles machen müssen, sind in den Text eingebunden oder in Klammern ergänzt. Damit Sie direkten Zugriff zu schwierigen Stellen haben, wurde der Text–soweit möglich– in Spielsituationen gegliedert, um Ihnen die Orientierung zu erleichtern.

Bei Spielen, in denen es auf Taktik oder Geschick ankommt, ist die sukzessive Vorgehensweise der Erklärung ausgeschlossen. Hier werden Informationen zur Handhabung bestimmter Spielsituationen gegeben; auch diese Hinweise wurden nach Problemlage und Schwierigkeitsgrad strukturiert. In den Beschreibungen finden Sie im Text und in Klammern Ergänzungen, die Ihnen Tips zur Steuerung und Tricks zur Vorgehensweise verraten.

Bedenken Sie, daß oft mehrere Wege zum Spielziel führen. In diesem Sinn will Ihnen dieses Kapitel einen leichten Einstieg in verschiedene Spiele geben, nicht aber ultimative Lösungen vorgeben. Den eigentlichen Spaß bringt eben das Spielen, Ausprobieren und Gewinnen. Viel Vergnügen.

Bad Cat
Bozuma
Circus Attractions
Elite
Flugsimulator III
Grand Monster Slam
Kings Quest IV- The Perils Of Rosella
Leisure Suit Larry I - In The Land Of The Lounge Lizards
Leisure Suit Larry II - Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)
Manhunter New York
Oil Imperium
Police Quest I - In Pursuit Of The Death Angel
Police Quest II - The Vengeance!
Sokoban
Space Quest III - The Pirates Of Pestulon
Wall Street Wizard
Zak McKracken

Bad Cat

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbow Arts

Kategorie: Geschicklichkeitsspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Joystick (empfehlenswert)

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA oder Hercules

Speicher: 256 KB, Diskettenlaufwerk oder Festplatte

Handlung

Im Olympiajahr 1984 organisieren die Großstadtkatzen in Los Angeles ihre eigene Olympiade. Selbstverständlich halten sich die Streuner nicht an die Regeln des Internationalen Olympischen Komitees, sondern haben ihre eigenen Disziplinen. Immer steht die Geschicklichkeit an erster Stelle. Doch das reicht den cleveren Katzen nicht. Ohne eine gute Spieltaktik können die Parours und Wettbewerbe nicht gewonnen werden.

Sie gehen mit der Bad Cat an den Start, einer Katze, die viel zu leisten vermag. Sie müssen sie aber richtig einsetzen. Dann werden Sie die Qualitäten Ihres Champions nicht mehr missen wollen.

In vier verschiedenen Disziplinen muß sich Bad Cat unter Beweis stellen. Die Punkte, die Sie erringen, werden Ihnen nach Abschluß jeder Disziplin angezeigt. Während der Aktion tun Ihnen klatschende Hände kund, daß Sie Bonuspunkte sammeln konnten. Auf der anderen Seite läuft die Zeit, die Ihnen maximal zur Verfügung steht. Da heißt es Ruhe bewahren und sich Mühe geben.

Zunächst muß Bad Cat den Hindernislauf im Stadtpark bestehen. Wassergräben, Mauern, Gerüste, Trampolins, Balancebälle und Schaukeln sind die weiteren "Sportgeräte", die Ihnen auf Ihrem Weg abverlangt werden. Wie gut Sie sind, zeigt Ihnen ein Pfeil auf einer kleinen Karte an.

Die Arena ist der nächste Austragungsort. Hier springen Sie mit Bad Cat zwischen zwei Bumpnern hin und her, die im Wasserbecken schwimmen. Der Sturz ins kühle Naß behagt Katzen bekanntlich nicht, daher sollten Sie Ihre Sprünge genau durchführen. Um die Sachlage aber zu erschweren, muß Bad Cat noch Symbole berühren, die in einer Lichtleiste über dem Becken aufleuchten. Welches Symbol im Moment gilt, zeigt eine Hit-

Anzeige. Und wenn gerade nichts greifbar sein sollte, können Sie die Zeit nutzen, Bad Cat ein oder zwei Salti schlagen zu lassen.

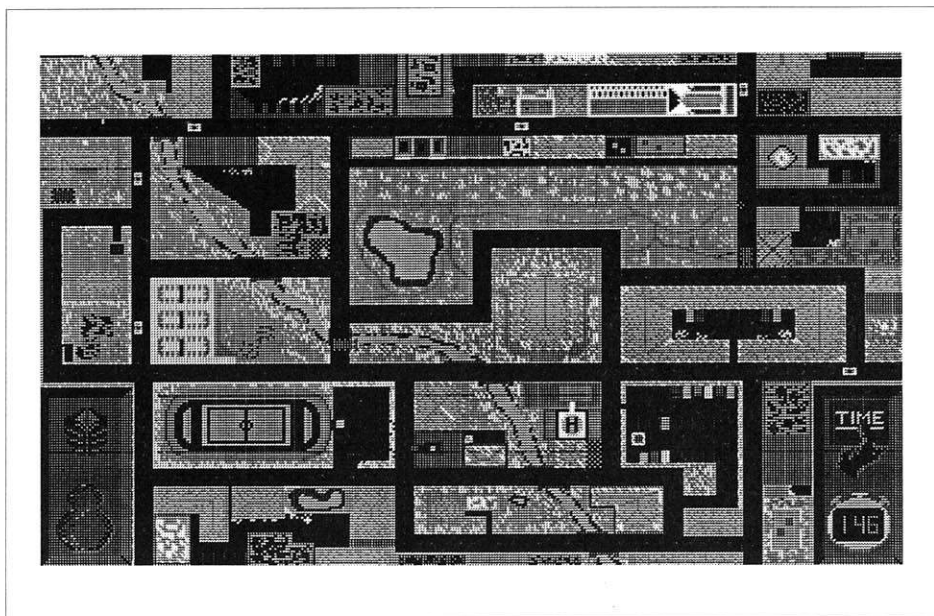


Abb. 3.1: Stadtplan

In der Kanalisation treffen Sie die Katze wieder. Die Gänge bieten mancherlei Gefahr, die im Dunkeln nicht zu sehen ist. Nachdem Bad Cat den Lichtschalter betätigt hat, müssen Sie sich schon beeilen. Viel Zeit bleibt Ihnen nicht, um den Hindernislauf durch die Unterwelt hinter sich zu bringen. Tonnen, Wasserfälle und heimtückische Angriffe machen Ihnen das Leben schwer.

Der letzte Wettkampf findet in einer Kneipe statt. Sie sehen, daß das Ende des Sportereignisses nah ist. Mit Kegelkugeln gilt es den ärgsten Widersacher der Katze, den Hund, abzutreffen. Der aber ist nicht untätig und rollt die Kegelkugeln seinerseits zum Angriff. Die Bahnen aber, auf denen die Kugeln geschoben werden, kreuzen sich unsichtbar und wechseln somit auch die Spur. Bei jedem Treffer, den Sie erhalten, gibt's ein Bier für Bad Cat und dadurch läßt die Konzentration nach. Während zu Beginn des Treffens die Spuren der Bahnen noch allesamt ins Bild eingeblendet waren, verschwinden sie nun nach und nach. Da müssen Sie schon einen kühlen Kopf bewahren und sich erinnern.

Zwischen den Spielen sollten Sie Ihre Katze sicher und schnell von einer Wettkampfstätte zur anderen bringen. Bad Cat fährt – auf einem Motorrad – durch die Stadt. Und Katzen auf Krafträdern sollten der Polizei lieber nicht begegnen. Sie haben den Stadtplan vor Augen und lenken die Katze durch die Stadt.

Bad Cat lässt sich ausgezeichnet mit dem Joystick steuern, während die Steuerung über Tastatur schon einiges an Übung erfordert. Der Kampf um Punkte, gegen Hindernisse und gegen die Uhr, macht das Spiel nie langweilig. Das Spiel reizt, immer schneller und besser zu werden. Die gute flexible Joystick-Steuerung ermöglicht Ihnen die Umsetzung vieler kreativer Bedienideen.

Lösungshinweise

Die Tips, die sich auf die Joystick-Steuerung beziehen, lassen sich zum großen Teil auch mit ein wenig Geschick auf die Cursortasten umsetzen; die Richtungsangaben beziehen sich sowohl auf Joysticks, als auch auf die Cursortasten.

Im Park

Auf der Hindernisstrecke im Park können anhand der Markierungen auf dem Parcours die richtigen Ab sprungpositionen gefunden werden. Machen Sie verschiedene Versuche für Ihre Absprünge und merken Sie sich die Stellen.

Mit der Feuertaste können Sie einen Salto über die Wassergräben machen, den Sie mit dem Joystick noch nach rechts hinausziehen können. Sie können auch einfach mit einer Aufwärtsbewegung (oben) abspringen und den Sprung dann nach rechts steuern (rechts).

Auch für die Mauern bieten sich die beiden Möglichkeiten. Entweder Sie überspringen sie mit einem Salto (Feuertaste) oder Sie springen auf die Mauer (oben) und dann von Mauer zu Mauer weiter. Mit ein wenig Übung können Sie zwei Luftschritte machen (rechts), bevor Sie zur nächsten Mauer weiterspringen (oben, rechts).

Der Ball kann nur sicher betreten werden, wenn Bad Cat vorher genau auf der Mitte der Mauer steht. Springen Sie auf die Mauer (oben) und dann auf den Ball (Feuertaste). Die Balance auf dem Ball halten Sie durch rhythmisches links-rechts-Wippen mit dem Joystick bzw. mit links-rechts-Drücken der Cursortasten. Die Geschwindigkeit der Wechselbewegung sollte nicht zu hoch sein; wichtig ist vor allem der richtige Takt.

Vor dem Gerüst gehen Sie in die Knie (unten) und krabbeln darunter hindurch (links-rechts).

Auf das Trampolin springen Sie am besten von der Mauer aus. Sie sollten nach dem Absprung von der Mauer (oben) gegensteuern (links), damit Bad Cat nicht über das Sprungziel hinausschießt. Beim Absprung vom Trampolin geben Sie Bad Cat Schwung (oben), so daß Sie die hohe Mauer überwinden.

Das Hangelgerüst erklimmen Sie durch einen Sprung von der Mauer (oben) und hangeln sich dann entlang (rechts-links).

In der vorletzten Station des Parcours setzt ein Druck auf den Feuerknopf Bad Cat auf die Schaukel. Durch die links-rechts Bewegung beginnt die Schaukel zu schwingen. Springt Bad Cat im richtigen Augenblick ab (oben), ergreifen Sie den Schlüssel an der Laterne, mit dem in der nächsten Station das Motorrad gestartet wird.

Arena

Um von Bumper zu Bumper zu springen, lassen Sie Bad Cat in die Knie gehen (unten). Wenn sie hochkommt, geben Sie mit der Feuertaste den Absprungbefehl. Falls Sie neben einen Bumper springen, kostet dies Zeit. Auch ein Aufsetzer am Rand bringt Ihnen Zeitverlust. Daher sollten Sie die Flugbahn nach dem Abheben mit der Steuerung noch korrigieren. Wenn Sie beim Absprung die Feuertaste zweimal in unmittelbarer Folge drücken, schlägt Bad Cat einen Salto. Aber erst, wenn Sie zwei Salti nacheinander stehen, erhalten Sie hierfür Bonuspunkte.

Ihre eigentliche Aufgabe ist es, jeweils das in der Hit-Anzeige dargestellte Symbol von der Lichtleiste abzugreifen. Auf dem Höhepunkt der Flugbahn (ungefähr obere Grenze des Schriftzuges "Hit") können Sie durch erneutes Betätigen des Feuerknopfes die Symbole fangen. Der richtige Absprung erfordert allerdings etwas Übung.

Die Symbole wandern die Lichtleiste von rechts nach links entlang. Nachdem Sie alle Symbole von der Lichtleiste abgeräumt haben, erreichen Sie den nächsten Level. Nun stehen die Symbole an der Lichtleiste still und wandern nur nach Berührung der Leiste weiter. In diesem Level können Sie gute Bonuspunkte holen.

Kanalisation

Die wichtigste Hilfe in der Kanalisation ist, wie sollte es anders sein, der Lichtschalter. Bevor Sie also loslaufen, sollte Bad Cat das Licht einschalten (Position kurz vor dem

Schalter mit Feuertaste/rechts). Dann können Sie mit Bad Cat die Abflußwand entlanglaufen. Am besten halten Sie sich kurz hinter einem Wasserfall auf; beachten Sie die herabfallenden Tonnen.

Im nächsten Bild muß Bad Cat auf einer Tonne balancieren. Die Steuertechnik gleicht dem Balanceakt auf dem Ball.

Bad Cat erledigt die Ratten (Feuertaste/unten oder links, oder oben), bevor sie an die Ecke weiterläuft. Über den Kanal sollten Sie nur springen, wenn Sie nicht Gefahr laufen, auf eine Ratte zu treten.

Beim Hangeln nehmen Sie wieder die Hangeltechnik aus dem Park. Wenn das Krokodil auftaucht, müssen Sie sofort die Beine von Bad Cat hochnehmen (oben).

Mit der Feuertaste klettern Sie die Leiter zu den Rohren hinauf. Jetzt kommt wieder die Krabbeltechnik zum Einsatz. Sobald Bad Cat ein Faß mit der Schulter erreicht hat, kann es heruntergestoßen werden (unten).

Wenn Bad Cat das Licht löscht (Feuertaste/rechts), steht der Hund mit seinen Wurfgeschossen im Dunkeln und bietet kein Hindernis mehr.

Im nächsten Bild sollten Sie das Licht wieder einschalten. Dann krabbeln und springen Sie. So überwinden Sie die Abwasserfontänen. Achten Sie hier wieder auf die fallenden Tonnen.

Das Davonlaufen vor dem Hund ist schwierig, obschon die Steuerbewegung (links-rechts) Ihnen inzwischen vertraut ist. Eine Flucht muß halt sehr schnell gehen.

Kneipe

Das Wettkegeln mit dem Hund sollten Sie möglichst schnell angehen. Geschwindigkeit zählt bei den ersten Würfeln. Falls Bad Cat ein Bier trinken muß (links, oben bis Theke, Feuertaste) nehmen Sie es gelassen zur Kenntnis. Prägen Sie sich den Verlauf der Rollspuren gut ein; besonders die Bahn, die auf dem ersten Abwurfplatz des Hundes endet, ist bedeutend. Nachdem Sie den Hund nämlich das erste Mal getroffen haben und er sein Bier trinken geht, kommt Ihre große Chance. Bad Cat nimmt eine Kugel auf (links) und stellt sich an der Bahn auf, deren Spur auf der Hundeseite oben endet. Der Hund wirft die erste Kugel nach dem Bier fast immer vom obersten Feld aus. Sie können Bad Cat schon auf Abwurf positionieren (rechts), sie wirft dann, sobald das Spiel freigegeben wird. So wird der Hund zur leichten Beute.

Die Fahrt zwischen den Spielorten

Die Motorradfahrt durch die Stadt ist kaum problematisch. Doch Vorsicht, Planiertrauben können den Weg versperren und die Polizeifahrzeuge sind kaum berechenbar. Da die Polizei es nicht liebt, Katzen auf Motorrädern zu sehen, sollten Sie den Wagen möglichst ausweichen. Achtung: Polizeiwagen wechseln oft schlagartig und unmotiviert die Richtung. Wenn sie Ihnen zu nahe kommen, gibt es zehn Sekunden Strafzeit.

Einen schönen Schleichweg gibt es im oberen Bildschirmabschnitt. Hier gibt es eine horizontal laufende Straße ohne Mittelmarkierung. Hier fährt die Polizei nur selten entlang. Die drehenden Kreise, die mitunter auf der Karte auftauchen, geben Sonderpunkte, wenn sie rechtzeitig passiert werden.

Obwohl bei dem Spiel nicht nur die Farbgrafik, sondern auch die Hercules-Umsetzung ausgesprochen gelungen ist, kann im Kartenmodus das Motorrad von Bad Cat kaum erkannt werden. Sie finden es im rechten oberen Bildschirmviertel, links eines Daches, das eine X-Struktur aufweist. Alle weiteren Startplätze finden Sie immer dort, wo Bad Cat die letzte Veranstaltung absolviert hat.

Bozuma

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbow Arts

Kategorie: Strategiespiel

Umsetzung: 3

Ideen: 3

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus (empfehlenswert)

Grafikkarte: EGA, VGA, CGA oder Hercules

Speicher: 256 KB, Festplatte oder Diskettenlaufwerk

Handlung

Eine Mumie war verschwunden. Nun aber ist sie wieder da und das ausgerechnet in Hamburg. Jetzt soll sie versteigert werden. Am 14. April 1912 bekommen Sie im Alsterhotel, wo Sie sich eingemietet haben, den Auftrag, das Geheimnis der Mumie zu lüften. Was als einfache Recherche beginnt, entpuppt sich innerhalb der fünf Tage, die Sie Zeit haben, als Serie von Mordfällen und ein Gespinnst von Intrigen.

Lösungshinweise

Sie sollten alle Informationen sammeln und auswerten. Wichtige Informationen, die Sie zur Beweisführung brauchen, sollten Sie in Ihren Notizblock aufnehmen. Aber Achtung: Dieses Buch hat nur einen begrenzten Umfang und ist irgendwann voll. Untersuchen Sie außerdem jeden Raum nach möglichen Indizien und nehmen Sie diese mit. Auch hier ist Ihre Transportmöglichkeit auf vier Gegenstände beschränkt.

Es ist möglich, Zwischenstände abzuspeichern. Auch hierbei ist aber Ihr taktisches Gespür gefragt, da nur vier Spielstände gespeichert werden können. Gehen Sie also auch hierbei, genau wie im eigentlichen Spiel, sorgfältig und schrittweise vor.

Da Sie die Hausnummern der Adressen, die Sie besuchen wollen, dem Telefonbuch entnehmen, wird dieses Ihr wertvollster Begleiter während des Spiels sein – selbstverständlich steht Ihnen Ihr treuer Wilhelm noch näher.

Achten Sie auf die Nahrungs- und Schlafanzeigen, da Stärkung not tut. Für die Mahlzeiten steuern Sie Restaurants an, zum Schlafen das Bett im Hotel. Falls das Benzin knapp wird, müssen Sie eine Tankstelle anfahren. Und Geld erhalten Sie von Herrn Rabensberg – also nichts wie hin.

Die Tageszeiten, über die Sie die Uhr informiert, sind wichtig für das Spiel. Läden haben nun einmal nicht rund um die Uhr auf, Veranstaltungen finden nur zu einem bestimmten Zeitpunkt statt, und auch Menschen sind nicht immer zu Hause. Der Wagen steht Ihnen erst nach 8 Uhr morgens zur Verfügung.

14. April 1912, Sonntag

Nachdem Ihr Auftraggeber – Herr Rabensberg – Sie verlassen hat, machen Sie sich auf den Weg zum Kiosk Kungelmann. Dort kaufen Sie eine Zeitung und lesen sie. In der Zeitung findet sich ein Hinweis auf einen Vortrag, den Herr Röntgen am 15. April in der Stadthalle halten will; außerdem erfahren Sie, daß im Völkerkundeinstitut eingebrochen wurde und ein gewisser Albert Stückrath ermordet wurde. Ferner finden Sie eine Anzeige, in der ein Chemielabor zur Vermietung angeboten wird.

Fahren Sie zum Institut für Völkerkunde. Sie treffen dort auf einen Polizisten. Zeigen Sie ihm die Zeitung. Nehmen Sie den Zigarettenstummel und untersuchen Sie ihn.

Fahren Sie zu Professor Linqvist und fragen Sie ihn nach seinem Alibi am Samstagabend. Fragen Sie auch nach Albert Stückrath. Nun suchen Sie nacheinander Hugo Schade,

Franz Müller und Carlo Schmidt auf, denen Sie die gleichen Fragen stellen. Danach fahren Sie zurück ins Hotel.

Im Hotel werden Sie gebeten, Herrn Rabensberg anzurufen, den Sie unmittelbar nach dem Anruf aufsuchen. Sie legen die Zeitung ab und erhalten Geld. Jetzt fahren Sie zur Tankstelle Engke und dann weiter zu Albert Stückrath. Befragen Sie die Witwe nach ihrem Mann und nach Karl Hansen.

Besuchen Sie Professor Karl Hansen und fragen Sie ihn nach seinem Alibi für Samstagabend. Dann suchen Sie die Mordkommission auf, wo Ihnen Inspektor Vanktin jede Auskunft verweigert.

Der Hunger treibt Sie zum Restaurant "Die Auster". Anschließend legen Sie sich drei Stunden aufs Ohr.

Fahren Sie dann zum Polizeipräsidenten, und befragen Sie ihn nach Ottmar Vanktin. Kehren Sie danach ins Hotel zurück. Sie können jetzt bis zum nächsten Morgen 8 Uhr schlafen.

15. April 1912, Montag

Fahren Sie um 8 Uhr zu Detektiv Luchs, dem Sie einen Beschattungsauftrag geben. Das Ergebnis können Sie erst am nächsten Tag abholen (Geben Sie die Nummer des Ortes ein, den Sie beschatten lassen möchten. Tippen Sie 101 ein. Das Institut für Völkerkunde).

Nun holen Sie sich wieder beim Kiosk Kungelmann die Zeitung. Beachten Sie besonders den Hinweis auf einen Einbruch. Danach fahren Sie wieder zur Mordkommission, wo sich Inspektor Vanktin gesprächiger zeigt als am Vortag. Er gibt Ihnen einen Hinweis auf die Putzfrau des Völkerkundeinstituts.

Bei "Faber und Grundig" zeigen Sie die Zigarette. Der Verkäufer gibt Ihnen eine Liste der Kunden dieser Marke. Nun begeben Sie sich ins Hotel und rufen Herrn Rabensberg an. Suchen Sie ihn auf und lassen Sie anschließend bei Engke das Auto wieder auftanken. Danach geht's zu Anton Schimpke, der sofort verschwindet. Anschließend fahren Sie zu Gotthilf Fischer, dem Sie auch die Zigarette zeigen.

Gudrun Paulsen, die Nachbarin von Karl Hansen, ist Ihre nächste Adresse. Allerdings ist sie erst ab 11.10 Uhr zu Hause. Fragen Sie sie nach Karl Hansen. Dann sorgen Sie wieder in der "Auster" für Ihr leibliches Wohl.

Nach dem Essen besuchen Sie Lieselotte Carstens, der besagten Putzfrau des Instituts. Befragen Sie sie nach ihren Alibi zum Samstagabend und zum Sonntagmorgen. Legen Sie die Zeitung und die Zigarette ab, nehmen Sie das Spezialwerkzeug und untersuchen Sie es.

Wieder im Hotel, schlafen Sie bis 14 Uhr. Anschließend fahren Sie zu Eisenwaren Timmler und zeigen das Spezialwerkzeug. Daraufhin machen Sie einen Besuch bei Joseph Karber. Seine Frau gibt auf Nachfrage Auskunft, daß Herr Karber noch im Gefängnis einsitzt.

Vom Hotel aus rufen Sie das Chemielabor an, dessen Telefonnummer Sie aus der Zeitung von gestern kennen ("21340"). Sie hören, daß das Labor noch zur Vermietung frei steht. Im Anschluß hieran telefonieren Sie mit dem Gefängnis ("23322"), wo Sie gefragt werden, mit wem Sie Kontakt aufnehmen möchten. Nennen Sie die Zelle 48, in der Joseph Karber einsitzt.

Holen Sie nun wieder Geld bei Rabensberg und tanken Sie bei Engke. Jetzt führt Sie Ihr Weg zum Institut für Völkerkunde. Nehmen Sie die Mumie und untersuchen Sie sie. Fahren Sie nun zur Stadtbibliothek, wo Sie Bücher einsehen können. Sinnvoll sind die Bücher Nr. 6, 8, 10 und 16, weil in diesen Büchern Rezepturen für das Chemielabor sind.

Im Hotel legen Sie sich drei Stunden hin. Um ca. 8 Uhr fahren Sie zu Lisa Phillips; falls Frau Phillips noch nicht da sein sollte, warten Sie auf sie. Sie befragen sie dann nach Karl Hansen, woraufhin sie Ihnen ein Foto zeigt, welches Sie an sich nehmen und untersuchen. Die Uhr auf dem Foto dient Hansen als Alibi.

Nun begeben Sie sich zur Stadthalle zu Röntgens Vortrag. Zeigen Sie Röntgen die Mumie, woraufhin Röntgen Ihnen Auskünfte gibt, die Sie unbedingt in Ihrem Notizbuch abspeichern sollten. Dannach fahren Sie ins Hotel, legen das Foto ab und schlafen jetzt bis zum nächsten Morgen 8 Uhr.

16. April 1912, Dienstag

Als erstes fahren Sie zu Detektiv Luchs und schauen sich den Observationsbericht an. Bei Kungelmanns Kiosk kaufen Sie sich dann die aktuelle Zeitung und lesen sie. Wichtig ist heute der Hinweis auf das Einlaufen der "Prinz Albert".

Nun begeben Sie sich zum Archiv. Der Archivar möchte das Datum der Zeitung wissen, die Sie lesen möchten. Geben Sie das Datum 12.6.1884 ein, an dem alles begann.

Daraufhin besuchen Sie im Stadtgefängnis Herrn Karber ("Zelle 48") und zeigen ihm das Spezialwerkzeug. Hinterher sollten Sie den Wagen bei Engke auftanken lassen, um anschließend bei Rabensberg vorbeizuschauen. Legen Sie hier Zeitung und Mumie ab.

Heute nehmen Sie "Beim Goldenen Engel" Ihr Mittagssmahl ein. Danach fahren Sie zu Heinz Luettgens, der leider nicht da ist. Fragen Sie nach ihm. Die nächste Adresse, die Sie ansteuern, ist Dieter Bartels, dem Sie auch das Spezialwerkzeug zeigen.

Es ist Zeit, ins Hotel zu fahren und mit Rabensberg zu telefonieren. Weiter geht es zu Peter Feddersen, der erst ab 12 Uhr daheim ist und den Sie nach seinem Alibi zum Samstagabend befragen. Sie zeigen das Spezialwerkzeug und nehmen den Handschuh.

Ihr nächstes Ziel ist die Gerichtsmedizin, wo Sie sich nach Albert Stückrath erkundigen. Bei Engke wird der Wagen aufgetankt, danach holen Sie sich wie üblich Geld bei Rabensberg. Warten Sie zehn Minuten bei ihm, bevor Sie ins Hotel zurückfahren und eine Stunde schlafen.

Erholt suchen Sie die Hafenapotheke auf. Dort nehmen Sie das Blutlaugensalz mit. Bevor Sie jetzt ins Chemielabor fahren, sollten Sie sicherheitshalber den Spielstand speichern. Im Chemielabor füllen Sie eine Pipette Blutlaugensalz in ein Becherglas und geben den Handschuh hinzu (mit den Cursortasten den Gegenstand ansteuern und mit <F10> festhalten; nun kann der Gegenstand mit den Cursortasten bewegt werden). Das Ergebnis müssen Sie in Ihrem Notizblock abspeichern. Legen Sie den Handschuh ab.

Fahren Sie zur Gaststätte "Zum Anker" und fragen Sie nach Dieter Bartels. Am Hafenkai West erkundigen Sie sich dann nach Edelbert Gravelius. Nun geht's zum Lokal "Elbe", wo Sie Ihren Gesprächspartner nach seinem Alibi für Samstagabend fragen. Warten Sie jetzt 30 Minuten, bevor Sie sich zu Helmut Grosch begeben, der aber erst ab 16 Uhr zu Hause ist. Sie möchten auch von ihm das Alibi für den Samstagabend wissen. Nehmen Sie den Brief und untersuchen ihn. Jetzt besuchen Sie Hagen Ruland, den Sie auch nach seinem Alibi für den Samstagabend fragen. Nehmen Sie das Hemd und untersuchen Sie es. Anschließend begeben Sie sich zu Gerhard Kublitzka, den Sie nach dem Alibi für den gleichen Zeitpunkt fragen.

Im Restaurant "Zum Goldenen Engel" stillen Sie jetzt Ihren Hunger. Auch Ihr Wagen will versorgt sein, was wie gewohnt an der Tankstelle Engke geschieht. Weiter fahren Sie zu Wilhelm Martensen, der Hausmeister bei Grosch ist. Dort legen Sie Groschs Brief ab und nehmen Groschs Schlüssel. Im Hotel legen Sie das Spezialwerkzeug, das Hemd und das Blutlaugensalz weg und schlafen zwei Stunden. Dann besuchen Sie die Staatsoper, wo ab 20.20 Uhr ein Konzert zu hören ist. Sie bekommen ein Gespräch mit.

Nachdem Konzert fahren Sie ins Hotel, wo Sie bis 8 Uhr morgens schlafen.

17. April 1912, Mittwoch

Ihr erster Termin ist bei Detektiv Luchs, dem Sie einen neuen Observierungsauftrag für Hagen Ruland, Nr.134, geben. Danach holen Sie sich Ihre Tageszeitung beim Kiosk Kungelmann und lesen sie. Beachten Sie den Hinweis auf einen Leichenfund im Hafen. Daraufhin fahren Sie zur Gerichtsmedizin. Den Mediziner Wabeck fragen Sie nach seinem Alibi für Dienstagabend. Herr Wabeck erzählt vom unbekannten Toten aus dem Hafen. Die Marke des Toten nehmen Sie an sich und untersuchen sie.

Jetzt lockt Sie wieder das Archiv und Sie schlagen unter dem 10.4.1885 nach. Anschließend bekommen Sie wieder bei Rabensberg Geld, mit dem Sie bei Engke den Wagen auf-tanken lassen. Beim Zahnarzt Dr.Weber zeigen Sie die Marke des unbekannten Toten. Sie erhalten eine Namensliste und Zahnmuster. Vergleichen Sie die Marke mit den Zahnabdrücken, und identifizieren Sie so den Toten. Friedrich Rentrop ist der Name des Toten.

Fahren Sie nun zum Tauchclub, der um 10 Uhr aufmacht. Hier machen Sie einen Tauchgang. Sie tauchen, indem Sie mit der Cursortaste nach unten steuern und mit der <Return>-Taste den Boden absuchen. Hierfür sollten Sie etwas über dem Boden bleiben. Achten Sie auf die Fische, da Sie diese nicht berühren dürfen, und auf die Atemluft, denn sie wird schnell verbraucht. Weiterhin steht Ihnen nur eine begrenzte Zeit für die gesamte Tauchaktion zur Verfügung. Suchen Sie daher schnell. Sie finden irgendwo im Sand ein Notizbuch, das Sie nach Ihrem Tauchgang untersuchen.

Nehmen Sie nun den Schlüssel und fahren Sie zu Paul Seibel. Dort holen Sie die Postkarte, untersuchen sie und entschlüsseln den Geheimtext. Zunächst lesen Sie hierfür die Buchstaben, die senkrecht unter den Vögeln stehen, dann die Buchstaben unter den Palmen; die Leserichtung ist wie gewohnt von links nach rechts. Der entschlüsselte Text heißt: "DIE STEINE JETZT WEGWERFEN E.G.".

Begeben Sie sich nun zu Johannes Herr, den Sie nach Edmund Rosenberg befragen. Dann fahren Sie zu Otto Weyel. Vorher müssen Sie aber gefragt haben, ob Otto Weyel daheim ist. Ihr nächstes Ziel ist Edmund Rosenberg, der erst ab 11 Uhr zu erreichen ist. Sie befragen ihn nach Ferdinand Wilhelmsen. Rosenberg gibt Ihnen die Telefonnummer von Wilhelmsen: 51395.

Sie fahren nun zurück ins Hotel. Dann nehmen Sie das Notizbuch und holen das Hemd mit dem Blutlaugensalz. Außerdem rufen Sie Rabensberg an und ebenso Wilhelmsen, den Sie nach Friedrich Rentrop befragen. Anschließend fahren Sie zu Helmut Grosch und benutzen den Schlüssel, um hineinzukommen. Legen Sie den Schlüssel ab und nehmen Sie die Postkarte. Sie untersuchen sie und legen sie wieder ab. Die Postkarte wird nach

dem gleichen Verfahren entschlüsselt wie schon gehabt. Der Text lautet: HEUTE NACHT DEN HÄUPTLING LEEREN! E.G.

Zurück zum Tauchverein, wo Sie erneut tauchen. Wieder finden Sie einen Gegenstand, den Sie aufnehmen und untersuchen. Es ist ein Brief. Nehmen Sie jetzt das Hemd und das Blutlaugensalz. Sie begeben sich zu Rabensberg, da Ihre Finanzen es erfordern. Anschließend steuern Sie das Hotel an, wo Sie den Brief ablegen und das Spezialwerkzeug nehmen.

An der Tankstelle Engke tanken Sie auf und speisen in der "Auster". Jetzt fahren Sie zu Friedrich Rentrop. Dort fragen Sie nach ihm. Als nächstes fahren Sie zur Alsterapotheke, die um 14 Uhr öffnet. Hier nehmen Sie Fehling-Lösung mit. Nun führt Sie Ihr Weg zum Juwelier Hoffmann. Fragen Sie Anna Dierkes nach ihrem Alibi für Samstagabend. Dann legen Sie das Spezialwerkzeug ab.

Als nächstes Ziel wählen Sie die Hafenapotheke, wo Sie den Indikator mitnehmen. Mit den Gegenständen fahren Sie ins Chemielabor. Hier untersuchen Sie das Blut auf dem Hemd, indem Sie eine Pipette Fehling-Lösung in ein Becherglas geben und eine Pipette Indikator hinzufügen. Mit der Pipette geben Sie so lange Blutlaugensalz dazu, bis eine Farbveränderung eintritt (4 mal). Anschließend erhitzen Sie die Mischung 30 Sekunden lang. Nun legen Sie das Hemd hinein und speichern das Untersuchungsergebnis in Ihrem Notizbuch ab. Jetzt können Sie das Hemd, das Blutlaugensalz und die Fehling-Lösung ablegen.

Fahren Sie zu Anna Dierkes, die Sie nach Ihrem Chef Richard Hoffmann fragen. Danach fahren Sie zu Juliane Zoburg, die Sie das gleiche fragen. Martha Strelzki besuchen Sie als nächste und fragen dort nach Edelbert Gravelius. Nun geht's ins "Irma la Duce", wo Sie sich nach Paul Seibel erkundigen.

Jetzt wird es wieder Zeit, Geld bei Rabensberg zu holen und bei Engke aufzutanken. Im Anschluß daran besuchen Sie Babette Liebenau, die Nachbarin von Edelbert Gravelius, und befragen Sie nach ihm. Jetzt fahren Sie zu Carola Lohbert, bei der Sie sich nach Paul Seibel und nach Helmut Grosch erkundigen. Jetzt haben Sie aber genug gemacht. Im Hotel schlafen Sie bis 8 Uhr morgens.

18. April 1912, Donnerstag

Beim Detektiv Luchs bekommen Sie den Observationsbericht vom Vortag gezeigt. Am Kiosk Kungelmann holen Sie sich Ihre gewohnte Zeitung und lesen, daß Paul Seibel ermordet wurde. Also wenden Sie sich an die Gerichtsmedizin, wo Sie sich nach Paul Sei-

bel erkundigen. Nach einer negativen Auskunft lassen Sie die Zeitung da und fahren zu Edelbert Gravelius. Bei ihm nehmen Sie das Glas und untersuchen es.

Im Postamt nehmen Sie den Brief von Wilhelmsen und untersuchen ihn. Anschließend stocken Sie Ihr Budget bei Rabensberg auf und genießen ein Mahl im "Goldenen Engel". Danach tanken Sie den Wagen bei Engke auf. Hier fahren Sie gleich weiter zur Alstera-
potheke und nehmen sich Kaliumchromat mit.

Im Chemielabor nehmen Sie den Versuch "Bleiverbindung" in Angriff: Geben Sie eine Pipette Kaliumchromat ins Becherglas, dann das Glas von Gravelius hinzugeben und etwa 30 Sekunden erhitzen. Dann eine Pipette Indikator dazugeben. Das Ergebnis des Tests müssen Sie wieder unbedingt im Notizbuch abspeichern.

Jetzt fahren Sie zu Hagen Ruland und legen dort das Glas, den Indikator und das Kaliumchromat ab. Fragen Sie nun Herrn Ruland nach seinem Alibi für Dienstagabend. Die Eintrittskarte, die er Ihnen zeigt, nehmen Sie und untersuchen sie.

Nun begeben Sie sich zum Variete "Ramioff", wo Sie nach Hagen Ruland fragen. Legen Sie Herrn Rulands Karte ab und fahren Sie zu Bruno Lehr. Ihn befragen Sie nach Peter Willig. Danach kehren Sie ins Hotel zurück. Dort nehmen Sie das Foto und den Brief, den Sie in der Alster gefunden haben. Jetzt können Sie Rabensberg anrufen. Anschließend fahren Sie ins Lokal "Deutscher Krug", wo Sie sich nach Peter Willig erkundigen.

Endlich fahren Sie zu Rudolph Rabensberg, bei dem auch der Inspektor sitzt, der die Ergebnisse skeptisch erwartet. Wenn Sie der Meinung sind, das Beweismaterial lückenlos zu besitzen, geben Sie auf die Frage des Inspektors ein "J" für ja ein. Hierauf stellt Ihnen der Inspektor ein paar Fragen, bei denen Sie jetzt Ihre solide und aufmerksame Arbeit unter Beweis stellen müssen.

Circus Attractions

Hersteller/Bezugsquelle: Golden Goblins/Rushware

Kategorie: Geschicklichkeitsspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Joystick (sehr empfehlenswert)

Grafikkarte: VGA, EGA (nicht immer problemlos); auch Hercules und CGA
Speicher: 512 KB, Diskettenlaufwerk

Handlung

Artisten unter der Zirkuskuppel: Die Manege lockt und die Artisten treten an. Die Aufmerksamkeit des Publikums ist ihr Geschäft. Bei fünf Kunststücken können Sie Ihr Geschick und Ihren Einfallsreichtum beweisen. Sie können alle Disziplinen üben, so wie es sich für richtige Artisten gehört, bevor Sie mit Ihrer Darbietung vors Publikum treten. Bei der Aufführung folgt dann eine Kunstdisziplin auf die andere und Sie zeigen Ihr Können vor den kritischen Zuschauern.

Als Trampolinspringer müssen Sie um die Aufmerksamkeit des Publikums kämpfen. Der Level für das Publikumsinteresse wird Ihnen in Form eines Thermometers dargestellt. Um viele Punkte zu sammeln, müssen Sie Ihre Sprünge durch große Höhe und mit Salti vorwärts und rückwärts "würzen".

Die Seiltänzerin balanciert nicht nur mit Ihrer Hilfe, sondern Sie soll währenddessen auch noch Bonuspunkte sammeln, indem sie hochspringt. Wieder zurück auf ihrem dünnen Seil, muß sie ins Gleichgewicht gebracht werden, und dies möglichst elegant. Auch der Salto rückwärts und der Handstand gehören zum hochdotierten Repertoire der Künstlerin.

Um zu jonglieren, müssen Sie schon Ihr ganzes Geschick aufwenden. Bis zu sechs Bälle stehen dem Könner zur Verfügung. Aber damit nicht genug: Der Balanceball auf Ihrem Fuß kann hochgekickt und wieder aufgefangen werden. Außerdem können Sie mit einer Keule jonglieren oder einen Clown mit seinem Motorrad überspringen. Ihre Konzentration wird auf eine harte Probe gestellt.

Auch das Messerwerfen ist eine Kunst, die gelernt sein will. Schön ist es, daß bei Circus Attractions ein fehlgeworfenes Messer keine bleibenden Verletzungen anrichtet. Die Partnerin wird nicht durchbohrt, lediglich Ihr Punktekonto nimmt Schaden. Allerdings können Sie leicht in die Luft gehen, wenn Sie die Dynamitstange annehmen, die Ihnen die Assistentin anzureichen versucht. Da hilft nur, das nächste Messer abzuwarten, damit Sie nicht der Verkohlte sind.

Zuletzt kommt zur Akrobatik noch die Clownerie hinzu. Drei fliegende Clowns springen von Wippe zu Wippe. Hierbei muß die Flugbahn beachtet werden und selbstverständlich muß der Landepunkt auf der anderen Wippe frei sein. Zu allem Überfluß schwirren noch

Geister durch die Luft, denen der Clown auf seinem Flug besser nicht begegnet. Bonuspunkte sollten allerdings in großen Höhen gesammelt werden.

Besonders attraktiv wird das Spiel durch seinen Zwei-Spielermodus. Hier geht es zur Abwechslung einmal nicht darum, sich zu behindern, sondern sich zu ergänzen, und zu zweit sind Sie ein Team, nicht etwa Konkurrenten. Das macht dieses Spiel zu einer schönen Variante der "zweisamen" Computerspiele. Das Beiheft, das nicht nur die Joystick-Steuerung genau und einfach erklärt, sondern auch auf die Hintergründe dieser Zirkusgeschichte eingeht, rundet das Spielerlebnis ab.

Lösungshinweise

Der kleine grüne Clown, den Sie während des Spiels entdecken können, ist ein Multiplikationsfaktor. Sie sollten ihn erhaschen, um Ihren "End-Score" zu verdoppeln. Wenn Sie gar die grünen Zappelclowns für sich gewinnen, wird der Endstand noch höher vervielfacht.

Trampolin

Wenn Sie direkt nach dem Absprung mit einem Salto beginnen, indem Sie die Feuertaste – Salto abbremsen – drücken und den Salto vorwärts einleiten (Joystick links), kommen Sie immer wieder in der richtigen Position auf. Aber Achtung: Es langweilt das Publikum auf die Dauer, wenn Sie immer nur Salti springen. Abwechslung tut Not unter dem Zirkushimmel.

Wenn Sie zu zweit spielen, sollten Sie darauf achten, daß die Springer sich synchron durch die Lüfte bewegen. Zwar lassen sich die Sprungbewegungen einzeln steuern, doch die Salto-Einleitung gilt immer für beide Spieler. Salti werden immer parallel geschlagen. Beide Springer sollten daher in einer Höhe sein, wenn ein Salto eingeleitet wird.

Seiltanz

Lernen Sie zunächst, sich sicher auf dem Seil zu bewegen (Joystick links/rechts). Erst wenn keine direkte Absturzgefahr mehr besteht, sollten Sie auf die Jagd nach Bonuspunkten gehen. Das schwierigste Kunststück ist der Handstand (Feuertaste und Joystick nach unten), den Sie pro Nummer aber nur einmal einleiten können. Falls er nicht richtig klappen sollte, brechen Sie lieber mit der Feuertaste wieder ab, bevor Sie auf dem harten

Boden der Tatsachen landen. Machen Sie einfach ein paar leichtere Übungen, wie den Schersprung (Feuertaste). Allerdings wird dieser von der Jury auch nicht so hoch bewertet. Ungern wird es von den Kritikern gesehen, wenn Sie die Tänzerin zu stark ausgleichen (Joystick links/rechts oben).

Zu zweit auf dem Seil heißt auch, daß eine Tänzerin auf den Schultern der anderen sitzt. Da ist dann gute Harmonie gefragt: Die Tänzerinnen halten zusammen das Gleichgewicht, während die obere zusätzlich noch Kunststücke macht. Hier ist dann der Profi gefragt.

Jonglieren

Hierbei sind wirklich Konzentration und Übung die entscheidenden Faktoren. Es empfiehlt sich, den Clown anzuwählen, da er Sie nur dreimal stören kann. Dann steht sein Motorrad still. Der kleine Störgeist erspart Ihnen, trotz aller Unannehmlichkeiten, die er macht, die Aufnahme weiterer Bonusgegenstände.

Zu zweit müssen Sie mit dem Partner gut zusammenarbeiten, da Sie sich wechselweise die Tennisbälle zuwerfen. Da ist dann der Wurfrythmus besonders wichtig; mitzählen kann hierbei den richtigen Takt verdeutlichen. Außerdem können die Spieler noch einen Bonusgegenstand aufnehmen, was aber auch abgestimmt sein muß, damit nicht alles durcheinander geht.

Messerwerfen

Da die Messer nicht richtig verletzen, können Sie ruhig einmal einen Fehlwurf riskieren. Gute Ziele – die der Erheiterung der Zuschauer dienen und Punkte bringen – sind der Clown und der Cowboy. Der Direktor jedoch versteht keinen Spaß und läßt Ihr Punktekonto dafür büßen.

Die Bonusgegenstände haben verschiedene Auswirkungen. Die Torte gibt einen kleinen Bonus, der Wecker hält auch Bonuspunkte bereit, beschleunigt aber die Messerangabe. Der Apfel wiederum beruhigt das Zureichen der Wurfgeschosse. Die Raute ist ein Glücksspiel, bei der fünf Punkte zugeschlagen oder abgezogen werden. Bei der Krone bekommen Sie alle Messer zurück, und der Clown ist der bekannte Multiplikationsfaktor.

Zu zweit können Sie sich die Arbeit ein wenig aufteilen: Einer sorgt für die Bonuspunkte, der andere für die Drehscheibe. So müssen Sie Ihre Augen nicht überall haben.

Wippespringen

Beachtenswert gemein sind die Bomben, die bei zu langer Untätigkeit in die Luft gehen. Springen Sie also regelmäßig weiter und für die Pause ist nach dem Spiel Zeit. Falls Ihnen, dank Ihres Könnens, von dieser Seite keine Gefahr droht, halten die kleinen Geister der Lüfte Ihren Spannungslevel aufrecht. Sie bauen Flugblockaden, wenn Sie zu gut wippen; aber hoppla. Bonusgegenstände, die verschwinden, ohne gefangen worden zu sein, ergeben Punktabzüge. Zu mehr Bonuspunkten verhelfen strategische Wippaktionen, die die Anzahl der Sprünge verringern. Hilfreich hierbei ist eine gute Taktik beim Wechsel der Wippenseite (Feuertaste).

Zu zweit steuern Sie die fliegenden Clowns wechselweise: der eine kümmert sich um den Flug, während der andere in der Zeit die Wippenseite wechseln kann. Nur eine gute Absprache sorgt hier für Harmonie.

Elite

Hersteller/Bezugsquelle: Firebird

Kategorie: Strategie- und Geschicklichkeitsspiel

Umsetzung: 3

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Joystick (empfehlenswert) oder Maus

Grafikkarte: CGA, EGA, VGA

Speicher: 256 KB, Diskettenlaufwerk

Handlung

Der Weltraum lockt. Sie sind ein galaktischer Handlungsreisender, der zwischen Piraten und Weltraumpolizei seinen Geschäften nachgeht. Daß hierbei mitunter auch die Funken fliegen, versteht sich; denn die Mächte des Universums sind Ihnen nicht immer wohlgesonnen.

So ist Elite nicht nur eine intergalaktische Wirtschaftssimulation mit all den Überlegungen, die ein guter Geschäftsmann anstellen muß, um seinen Schnitt zu machen. Es bietet auch den Spielern etwas, die die Aktion sehen möchten und ihr Geschick beweisen wol-

len. Langsam, aber sicher können Sie während des Spiels Ihr kaufmännisches Wissen, Ihr strategisches Denken und Ihre Fingerfertigkeit aufbauen. Gerade Reaktionsschnelligkeit und Entscheidungsfreudigkeit werden von Ihnen nicht nur im geschäftlichen Rahmen, sondern auch bei den Flugmanövern gefordert.

Wenn Sie genügend Erfahrungen haben und Ihr Kapital Ihnen eine gute Ausrüstung des Schiffes erlaubt, werden Ihnen Aufträge zuteil. Deren Erfüllung ist dann ein weiterer Schritt zum Weltallprofi, der mit allen Wassern gewaschen ist. Und manchmal kommen Sie auch in Versuchung, Ihren Geschäften etwas außerhalb der Legalität nachzugehen. Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

Eines sollten Sie aber im Auge behalten: den Namen des Spiels. Arbeiten Sie sich mit der Zeit zum Elite-Händler empor.

Lösungshinweise

Steuerung

Üben Sie eine Zeitlang die ungewohnte Steuerung der Cobra. Sie können ihr Schiff nämlich nicht direkt nach links oder rechts schwenken, wie Sie es von der Steuerung eines realen Fahrzeugs gewohnt sind. Die Cobra läßt sich zum einen um ihre horizontale Längsachse rollen, wobei P (rechts) sie in Richtung des Uhrzeigers dreht, O (links) entgegen dieser Richtung. Zum anderen können Sie die Cobra um ihre horizontale Querachse rollen; hierbei dreht sie mit Q (oben) nach unten und mit A (unten) nach oben. Drehungen um die vertikale Achse können durch die Verknüpfung der vorgenannten Steuerbewegungen simuliert werden. Das erfordert einiges an Routine.

Während des Spiels werden Sie in Situationen kommen, wo Ihnen die Handhabung des Steuermechanismus vertraut sein muß. Daher sollten Sie zu Beginn ein wenig Ausdauer beim Lernen aufbringen. Es kommt Ihnen später zugute. Es ist frustrierend, nach einer weiten Reise aus Unvermögen am Docking zu scheitern. Übung: Drosseln Sie die Geschwindigkeit Ihres Schiffes drastisch und versuchen Sie, die Lave Station anzusteuern, in deren Nähe Sie sich zu Beginn des Spiels befinden.

Versuchen Sie, das Schiff über Tastatur und nicht mit Ihrem Joystick zu steuern. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kommen Sie in den Genuß der simultanen Eingabemöglichkeit verschiedener Befehle.

Allgemeine Tips

- Nach jeder Landung zwischenspeichern. Dann ist in auswegslosen Situationen der Weg zurück nicht gar so weit.
- Tanken Sie in Sonnennähe auf, aber achten Sie darauf, daß Sie nicht von der anderen Seite angegriffen werden: Sie stehen mit dem Rücken an einer sehr heißen "Wand".
- Verlassen Sie sich nicht hundertprozentig auf den Docking Computer. Wenn Sie beim Anlegen nicht aufpassen, kann dies das Aus für Sie bedeuten. Allerdings verschafft Ihnen der Docking Computer eine ruhige Landung, vor allem, wenn Sie etwas auf dem Kerbholz haben.
- Legen Sie Ihr Kapital in Equipment an, das dem Umsatz zugute kommt, z.B. Cargo Bay Extension. Statten Sie Ihr Schiff nach und nach mit Lasern, Computern, Energiesystemen und Waffen aus.
- Eine Extra Energy Unit ist sehr empfehlenswert für die Verteidigung. Denken Sie früh genug an diese Anschaffung. Wenn Sie erst einmal in einer brenzligen Situation sind, ist es zu spät. Die Naval Extra Unit arbeitet übrigens doppelt so effektiv, ist aber schwer zu bekommen. Der Auftrag Nr.2 (s.u.) könnte Ihnen dabei weiterhelfen.
- Legen Sie sich "Retro Rockets" zu. Dann läßt sich mit "R" bei Feindberührung ein mächtiger Satz aus der Gefahrenzone machen.
- Die "Escape Capsule" löscht bei Benutzung die Punkte Ihres Strafregisters; allerdings bleibt auch die Ladung Ihres Schiffs auf der Strecke.
- Sie brauchen beim Kampf mit den Thargoiden – einer sehr intelligenten Insektenrasse, die nahezu mit allen im Krieg steht – nur die Kommandoschiffe (achteckig) zu zerstören. Die kleinen Thargon-Schiffe sollten Sie lieber als Ware aufgreifen, statt Sie abzuschießen. Sie können sie als "fremde Güter" verkaufen.
- Asteroidenbergbau mit dem hinteren "Mining-Laser" lohnt sich nur bei großen Asteroiden. Der Einstufung als Combateer bringt Sie langsam aber sicher näher, wenn Sie Astroiden zerschießen.
- Mit den kleinen Trumbles läßt sich leicht Geld machen, da sie sich von selbst vermehren. Allerdings brauchen Sie dann nur ihre Felle; die armen Tierchen können Sie in der Nähe einer Sonne rösten.
- Illegale Güter sind Slaves, Narcotics und Firearms. Medikamente sind legal und bieten eine recht hohe Gewinnspanne.

Aufträge

Wenn Sie in das Stadium kommen, in dem Ihnen Aufträge erteilt werden, steht Ihnen folgendes bevor:

Auftrag 1

Sie müssen das Raumschiff Constrictor suchen und zerstören.

Diesen Auftrag erfüllen Sie, indem Sie sich an die Anweisungen halten, die Ihnen gegeben werden. Achtung: Die Constrictor hat einen sehr effizienten Laser.

Auftrag 2

Sie werden als Bote für wichtige Papiere eingesetzt.

Auf dem Weg werden Sie immer wieder von Thargoiden abgefangen und angegriffen.

Auftrag 3

Sie sollen Leute, die von einer Supernova bedroht werden, retten.

Tanken Sie Ihr Schiff in Sonnennähe auf, sobald Ihnen gemeldet wird, daß Sie leck sind (Full Leaking). Dann holen Sie von der Raumstation die Leute ab, die dort auf ihr Entkommen hoffen. Setzen Sie die Belegschaft auf einem Planeten eines anderen Systems ab.

Auftrag 4

Sie haben die Aufgabe das Raumschiff Cogar zu zerstören.

Die Cogar stört den Handel im Bereich einer Raumstation. Da die Cogar über einen Cloaker verfügt, ist sie nicht immer zu orten. Nach Erfüllung Ihres Auftrags sollten Sie den Cloaker an sich bringen.

Auftrag 5

Sie heben die thagoidische Raumstation aus.

Sie identifizieren die Raumstation mittels des Flugverkehrs (Thargoiden) oder der fehlenden Möglichkeit zu landen. Das Problem bei dieser Geschichte ist eigentlich nicht die

Station, sondern die Thargoiden selbst, von denen Sie nach der Zerstörung aufs Korn genommen werden. Für die Erfüllung der Mission wird Ihnen ein ECM-Jammer zuteil, welchen Sie für die Mission auch gut gebrauchen können, aber vielleicht haben Sie ja schon einen.

Reichtum

Sie können Ihr Vermögen vor Beginn des Spiels vermehren. Laden Sie das Spiel und speichern Sie einen neuen Commander ab. Diese Datei trägt den Namen, den Sie dem Commander geben mit der Erweiterung .CDR. Suchen Sie im Hex-Editor in dieser neuen Commanderdatei den ASCII-String "100.0 Credits", und tragen Sie stattdessen "100000.0 Credits" ein. Ersetzen Sie auch noch den hexadezimalen String "01 00 E8 03 00" durch "0F FF 40 42 0F".

Flugsimulator III

Hersteller/Bezugsquelle: Sublogic/Microsoft

Kategorie: Simulation

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Joystick (empfehlenswert), Maus

Grafikkarte: EGA, VGA,; auch CGA oder Hercules

Speicher: 256 KB und höher, Festplatte (empfehlenswert)

Handlung

Erheben Sie sich in die Lüfte.

Programmbedienung

Beenden des Flugsimulators = <Ctrl><C> oder <Ctrl><Break>

Pause Flug= <P>

Wiederaufnahme Flugsimulation = beliebige Taste

Ton = <Q>
Modus = <1>
Sicht = <2>
Umwelt = <3>
Simulation = <4>
Navigation/Kommunikation = <5>
Menüebene aufwärts = <Esc>-Taste
Menüarbeit Ende = <Leertaste>
Joystick Einstellung = <K>

Steuerung

Beachten Sie bei der Steuerung, daß Sie die Tasten auf dem numerischen Tastenblock verwenden müssen.

Nase nach oben = <2> (Maus oder Joystick nach hinten)
Nase nach unten = <8> (Maus oder Joystick nach vorne)
Nach links steuern = <4> (Maus oder Joystick nach links)
Steuer zentrieren = <5>
Nach rechts steuern = <6> (Maus oder Joystick nach rechts)
Motorleistung beschleunigen = <9>
Drosseln = <3> (linke Maustaste und Maus nach hinten)
Höhenrudertrimmung (Nase oben) = <1>
Höhenrudertrimmung (Nase unten) = <7>
Nach links gieren = <0>
Nach rechts gieren = <Return> oder <+/->-Taste
Bremsen = <. > (linke Maustaste und Maus nach links)
Fahrgestell = <G>
Licht = <L>
Autopilot = <Y>

Motor und Klappen

Funktionstasten oben:

Motor:

Motorleerlauf = <F1>
Drosseln = <F2>

Schnell beschleunigen = <F3>

Volle Leistung = <F4>

Flaps:

Einziehen = <F5>

Ausstellen:

15 Grad = <F6>

30 Grad = <F7>

40 Grad = <F8>

Funktionstasten links:

Motor:

Motorleerlauf = <F10>

Drosseln = <F8>

Langsam beschleunigen = <F6>

Schnell beschleunigen = <F4>

Volle Leistung = <F2>

Flaps:

Einziehen = <F1>

Ausstellen:

10 Grad = <F3>

20 Grad = <F5>

30 Grad = <F7>

40 Grad = <F9>

Orientierung

1. Fenster aktiv/inaktiv = <Ü/ÜÜ>

2. Fenster aktiv/inaktiv = <+/++>

Kartenfenster aktiv/inaktiv = <NumLock/NumLock> <NumLock>

Wahl des Fensters = <Ü>, <+> oder <NumLock>, dann <Ä>

Ausschnitt vergrößern = <'>

Ausschnitt verkleinern = <ß>

Zoomfaktor = <Rückschritt>-Taste

Sichtwechsel = <S>

Sichtrichtung = <ScrollLock> <1> bis <9>

Joystick

Der Flugsimulator III läßt sich sehr gut mit einem Joystick bedienen; auch der Einsatz eines Steuer-Joysticks, der besonders für Fahr- und Flugsimulationen ausgerichtet ist, bietet sich an. Die Aktivierung und Feineinstellung können Sie im Menü Simulation (4) festlegen. Falls Sie mit einem einfachen Joystick spielen, sollten Sie beachten, daß dieser Joystick eine abschaltbare Autozentrier-Funktion hat, also selbsttätig in die Mittellage zurückkehrt. Die Autozentrierung empfiehlt sich vor allem für Steuerbewegungen (links/rechts). Höhenruder und Drosselklappe sollten nicht mit der Autozentrierung bedient werden, da Sie ansonsten immer wieder in die Ausgangsposition zurückkehren, sobald Sie den Joystick loslassen. Belegen Sie den Joystick A mit der Option 1 des Menüs Joystick. Hierdurch ist der Joystick mit den Funktionen Nase unten/oben (vorne/hinten) und Schräglage rechts/links (links/rechts) belegt. Sie können auch noch einen zweiten Joystick B anschließen, den Sie wahlweise mit den Optionen 2 (Motor/Bremsen) oder 3 (Motor/Steuerruder) belegen können. Spezielle Flugsimulations-Joysticks lassen sich doppelt belegen, also wie zwei separate Joysticks nutzen. Mit dieser Joystickart haben Sie die gewählten Funktionen gleichzeitig fest im Griff. In dem Joystickmenü kann außerdem der Sensibilitätsgrad eingestellt werden, mit dem das Programm auf Ihre Joystickbewegungen reagiert, und die Feineinstellung vorgenommen werden. Diese Einstellungen (Steuerzentrierung und Beschleunigung/Drosselung) können Sie auch während des Simulationsbetriebs neu justieren (<k>).

Maus

Auch die Maus kann als Bedienungselement des Flugsimulators genutzt werden. Ihre Feinjustierung und Sensibilitätseinstellung finden Sie im Mausmenü. Mit der Mausbewegung lassen sich Höhenruder und Querruder und bei gedrückter linker Maustaste Motorleistung und Bremsen steuern. Allerdings ist die Steuerung eines Flugzeugs mit der Maus gewöhnungsbedürftig. Da auch die Menüs des Flugsimulators mausbedienbar sind, haben Sie mit der Maus ein Eingabegerät, daß gleichzeitig zwei verschiedene Ebenen des Programms abdeckt. Zwischen Programmbedienung und Flugsteuerung schalten Sie mit der rechten Maustaste um.

Flugsteuerung

Wenn Sie Kurven fliegen, steuern Sie diese deutlich an und zentrieren sofort, wenn das Flugzeug in die Kurve eingeschwenkt ist. Beim Kurvenfliegen sollten Sie die Nase der Maschine etwas heben, da Sie zum Absacken neigt. Zum Geradeausflug nehmen Sie danach die Nase wieder herunter (numerische Tastatur <8>).

Die Landung vereinfacht sich erheblich, wenn Sie die Piste mit der Zoom-Funktion anvisieren (<Rückschritt>-Taste). Stellen Sie für die Landung die Flaps (Klappen) heraus. Die Flaps beruhigen auch den Normalflug, kosten aber Geschwindigkeit. Vergessen Sie bei der Landung nicht das Fahrgestell auszufahren (<G>). Kurz vor dem Aufsetzen sollten Sie noch einmal die Nase der Maschine anheben.

Fliegen mit zwei Computern

Verbinden Sie zwei Computer über ein Nullmodemkabel oder mit einem Modem. Dann können Sie zu zweit in einer Scenery fliegen. Jeder der beiden Partner hat eine Maschine, die er unabhängig vom anderen Piloten steuert. Von Ihren Flugzeugen oder von den Beobachterposten aus (<S>) können sich die beiden Flieger sehen.

Um den Kontakt herzustellen, verbinden Sie die beiden Computer direkt über das Nullmodemkabel oder Ihren Computer mit dem Modem; wenn Sie über die Telefonleitung spielen, muß auch der Partner seinen Computer an sein Modem anschließen.

Kommunikation aktivieren

Auf beiden PCs aktivieren Sie das Menü "Modus" und wählen hier das Untermenü "Unterhaltung" an. Unter dem Punkt "Multi-Player" legen Sie die Schnittstelle fest und wählen die Baud-Rate, wobei Sie hier den höchstmöglichen Wert einstellen sollten, mit dem Ihre Rechner oder Modems kommunizieren können.

Falls Sie mit einem Null Modem-Kabel übertragen, gehen beide Spieler jetzt auf "Online", um die Verbindung herzustellen. Die Flugzeuge werden gegenseitig mit der Option "Flugzeug senden" übermittelt. Jetzt sollten Sie mit der Sichtkontrolle (<S>) beide Maschinen auf dem Bildschirm sehen können. Falls dem nicht so ist, kann es daran liegen, daß die Maschinen eine deckungsgleiche Position haben oder zu weit auseinander sind. Verändern Sie daher die Position einer Maschine ("Position setzen"), wobei Sie sich an den angezeigten Mitspielerkoordinaten orientieren müssen. Beobachten Sie, ob nun beide Flugzeuge zu sehen sind.

Übertragung mit Modem

Das Gleiche gilt für die Übertragung mittels Modem. Allerdings muß hierbei, bevor "Online" geschaltet werden kann, die telefonische Verbindung hergestellt sein. Einer der beiden Teilnehmer muß die Option "Auf Anruf warten" einstellen, der andere stellt die Verbindung über den Punkt "Wählen" her. Die Eingabe der Telefonnummer erfolgt über das angezeigte Fenster, das links durch eine offene eckige Klammer (" $<$ ") als Modemverbindung gekennzeichnet sein muß. Wenn die Koppelung der beiden Rechner steht, wird "Verbindung" angezeigt. Nun wählen beide Partner "Online" an und jetzt kann die Übertragung beginnen.

Nachrichten übermitteln

Während Sie in Verbindung stehen, können Sie auch direkt von Computer zu Computer Nachrichten übermitteln. Wechseln Sie hierfür mit "0" (Null) in den Kommunikationsmodus. In das Fenster, das daraufhin erscheint, geben Sie Ihre Nachricht ein, die Sie mit der $<$ Return $>$ -Taste zum Partner schicken. Falls Ihr Text länger als die zur Verfügung stehende Zeile ist, müssen Sie die Nachricht portionieren und in einigen kleinen Teilen versenden. Der Text, den Sie empfangen, erscheint in der oberen Zeile dieses Fensters. Das Fenster wird automatisch aktiviert, wenn eine Nachricht eintrifft. Mit zweimaligem Betätigen der $<$ Return $>$ -Taste kehren Sie in den Flugmodus zurück, den Sie während der Nachrichtenarbeit verlassen. Mit der $<$ Esc $>$ -Taste blenden Sie das Kommunikationsfenster wieder aus. Falls Ihr Bild nach der Nachrichtenübertragung Ausfallerscheinungen hat, aktivieren und deaktivieren Sie kurz das Kartenfenster ($<$ NumLock $>$ -Taste); daraufhin wird das Bild neu aufgebaut.

Strings, mit denen Sie während des Betriebs das Modem steuern wollen, müssen mit der offenen eckigen Klammer (" $<$ ") zu Beginn gekennzeichnet werden. Der Menüpunkt, unter dem Sie die Nachrichtenübermittlung aufrufen, heißt "Nachrichten/Gespräch an Modem".

Orientierung am Partner

Während des Spiels ist es leicht möglich, daß Sie den Partner aus den Augen verlieren. Sie behalten ihn am besten mit der Option "Verfolgung" des "Multi-Player"-Menüs im Auge. Wenn Sie es mit der Sichtkontrolle ($<$ S $>$) gefunden haben, können Sie es mit der Zoom-Funktion ($<$ Rückschritt $>$ -Taste) vergrößern. Achten Sie aber während dieser Aktion auch auf Ihre eigene Flugbahn, die nicht unbedingt der Sicht des Verfolgers entspricht.

Nachdem Sie den Partner gesichtet haben, sollten Sie wieder auf die Cockpitsicht schalten und Ihr Flugzeug in seine Nähe steuern. Falls Sie das andere Flugzeug nicht zu Gesicht bekommen können, kann es an der differierenden Flughöhe liegen. Dieses Problem können Sie über die Arretierung der gleichen Flughöhe mittels des Autopiloten oder durch genaue Absprachen umgehen. Zu Beginn ist es ratsam, sich über markante Bodenerhebungen abzusprechen (z.B. Gebäude, Brücken usw.), in deren Nähe sich beide Flugzeuge aufhalten sollten. Dies vereinfacht die Ortung des Mitspielers erheblich. Und wenn alles nichts hilft, können Sie zu einem rabiaten Mittel greifen. Sie können mit Pause (<P>) in der Luft parken, bis der Mitspieler in der Nähe ist, oder einfach über die "Grobverstellung" die passende "Position setzen".

Szenarien

Für den Flugsimulator gibt es eine Vielzahl von Szenarien (Scenerys). Empfehlenswert sind Scenery 9, Scenery 11, außerdem Europa, Japan und die neue, die den Flugraum Hawaii darstellt.

Grand Monster Slam

Hersteller/Bezugsquelle: Golden Goblins/Rushware

Kategorie: Geschicklichkeitsspiel

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Joystick; auch Tastatur

Grafikkarte: EGA, VGA; auch Hercules oder CGA

Speicher: 512 KB, Diskettenlaufwerk

Handlung

Wenn die Monster sich zum jährlichen Sportfest treffen, dann ist es das Grand Monster Slam. Besonderer Höhepunkt des Turniers ist das Belomschießen. Die Beloms sind kleine Pelzknäuel-Wesen, die sich wie ein Fußball treten lassen. Eine Reihe Beloms muß auf die gegnerische Seite gekickt werden. Wird hierbei der Gegner getroffen, fällt er zu Boden; das bringt wertvolle Zeit zum Schießen. Nachdem Sie Ihr Feld von Beloms freige-

räumt haben, müssen Sie einen Home-Run über das Feld in den Spielbereich des Gegners machen.

Aber auch Geschicklichkeit ist beim Belomtreten gefragt: Landet einmal ein Belom auf der Zuschauertribüne, ist der "Pelvans" die Strafe des Kickers. Dann versucht der Gegner, drei Beloms gleichzeitig auf die Seite des Fehltreters zu befördern.

Sie schlüpfen bei diesem Spiel in die Rolle eines kleinen Zwerges, der den Großen im Belomschießen gegenübersteht. Aber bis jetzt haben Sie nicht einmal die Vorrunden des Belomschießens hinter sich. Und die Spielregel sieht das K.O.-System vor, so daß Sie nur aufrücken können, wenn Sie gewinnen. Außer beim Belomschießen müssen Sie sich nach jeder Runde bei "Die Rache der Beloms" (Revenge of Beloms) bewähren. Dann nämlich greifen die Pelztiere Sie an, und Sie sind in der Verteidigung und dabei hoffentlich fix und konzentriert. Außerdem gibt es noch ein Zwischenspiel, durch das Sie ihren Punktestand aufbessern können, indem Sie Monster füttern. Auch hierbei ist Fingerspitzengefühl und gute Reaktion gefragt.

Wenn Sie sich so in allen Disziplinen bewähren, steht Ihrem Aufstieg bei dieser märchenhaften Sportsimulation eigentlich nichts mehr im Wege; abgesehen davon, daß auch die phantastischen, monströsen Gegner von Runde zu Runde stärker werden. Und auch das Spielfeld verändert sich in den beiden oberen Klassen: Jetzt wird Ihre Geschicklichkeit zusätzlich durch eine Barriere herausgefordert, die mitten auf dem Feld steht. Da heißt es dann, sich als Profi zu beweisen. Werden Sie Meister aller Phantasieklassen im großen Belom-Turnier?

Lösungshinweise

Treffen und nicht getroffen werden

Grundsätzlich müssen Sie darauf achten, daß Sie den Gegner so oft wie möglich erwischen. Selbst sollten Sie aber besser nicht getroffen werden. Sie erreichen es am ehesten durch konzentrierte Beobachtung des Spielgeschehens und häufigen Richtungs- und Geschwindigkeitswechsel. Dieser Wechsel im Spielablauf kann von einigen Gegnern kaum berücksichtigt werden, so daß ihre Zielfähigkeit ausgesprochen vermindert ist. Bleiben Sie also in Bewegung, denn als ruhiges Ziel sind Ihre Chancen nicht groß.

Für die eigenen Schüsse sollten Sie sich ebenfalls flexibel zeigen. Mit ein wenig Routine und rascher Kombinationsgabe, lassen sich lange Wege vermeiden. Oft kommt ein Belom in direkter Reichweite an; steuern Sie dann nicht die avisierte Kugel an, sondern neh-

men Sie die nächste, der Sie vielleicht gerade noch ausgewichen sind. Dies bringt einen großen Vorteil für Ihre Spielgeschwindigkeit.

Reihenschüsse

Eine Steigerung der Geschwindigkeit ermöglicht Ihnen noch ein Trick: Beloms, die darauf warten auf die Abschußpunkte nachzurücken, können Sie der Reihe nach hintereinander abschießen. Hierfür stellen Sie sich an einen Schußpunkt und treten den Belom weg, der dort liegt. Sofort rückt ein wartender Belom nach, den Sie ebenfalls nach drüben befördern. Hierfür können Sie die Feuertaste sehr schnell hintereinander drücken. Dies geht solange, wie Beloms zum Nachrücken auf Ihrer Seite liegen.

Diese Reihenschüsse können Sie in den oberen Ligen nur noch von der Mitte aus sinnvoll umsetzen. Hier müssen Sie nun das Loch in der Barriere nutzen, wo Sie aber direkt in der gegnerischen Schußlinie stehen. Das ist gefährlich. Insgesamt gibt es für die schnellen Reihenschüsse in den unteren Ligen mehr Möglichkeiten.

Taktisches Zielen

Trotz aller Schnelligkeit sollten Sie aber nicht versäumen, den Gegner genau anzuvisieren. Selbst wenn Sie ihn nicht treffen, muß er doch den gezielten Schüssen ausweichen, wodurch Sie wieder Zeit zum Zielen gewinnen. So können Sie den Gegner geschickt in die Enge treiben.

Bei einem Treffer geht der Gegner zu Boden, wo er kurz liegen bleibt. Warten Sie den richtigen Moment für den nächsten Schuß ab. Treffen Sie den Gegner in dem Augenblick, wo sich dieser wieder erhebt. In dieser Sekunde ist der Gegner noch nicht reaktionsfähig und ein erneuter Treffer bringt ihn nicht nur wieder zu Fall, sondern verlängert auch seinen Bodenaufenthalt. Reihenschüsse sind in dieser Situation sehr praktisch. Allerdings sollten Sie beachten, daß das keinen Einfluß auf die Ausfallzeit hat, während Sie einen kampfunfähigen liegenden Gegner treffen.

Ausfallzeiten lassen sich auch durch besondere Treffer verlängern. Der Kopf des Gegners bringt hierbei den größten Zeitvorteil. Für solche Schüsse ist aber eine hohe Schußsicherheit erforderlich. Zwar führen Fußtreffer nur zu einem Aufenthalt auf dem Boden, doch sind diese Treffer mit etwas Übung gut anzubringen. Sie können flache Schüsse aber auch über die Bande spielen. Und solche Schußverläufe sind für den Gegner kaum berechenbar, so daß die Wahrscheinlichkeit eines Treffers sich mit ein wenig Geschick stark erhöht.

Die Barriere, die das Spielfeld in Liga 2 und 3 unterbricht, muß überspielt werden, welches die Schußgeschwindigkeit verringert. Gegner, die sich im mittleren Drittel des Feldes aufhalten, können direkt beim Durchbruch der Barriere angeschossen werden. Solche Direktschüsse können selbstverständlich hart getreten werden. Bei solchen Schüssen sind aber auch Sie für schnelle Schüsse des Gegners ein leichtes Ziel. Daher sollten Sie in dieser Situation besonders häufig Ihre Stellung wechseln.

Spielspsychologie

Mit einer Steuerbewegung nach unten und der Betätigung der Feuertaste, können Sie den Gegner reizen. Das sollten Sie jedoch nur machen, wenn Ihnen für diese Aktion die Zeit reicht. Obwohl sich diese Reizgeste nicht sofort im Verhalten des Gegners bemerkbar macht, zeigt sie auf Dauer doch ihre Wirkung. Der Gegner wird nervös und neigt schließlich zu Fehlschüssen. Und sein Schuß auf die Tribüne bringt Ihnen die Chance, den Pelvans-Dreier zu verwandeln.

Die Psychologie des Gegners ist überhaupt ein Gebiet, das sich beim "Grand Monster Slam" zum Studium anbietet. Die Gegner haben charakterliche Eigenheiten, deren Kenntnis Ihnen manchen Vorteil bringen kann.

Charaktereigenschaften der Gegner

In der 1. Liga reagiert die Amazone Red Sonja Valmora empfindlich auf Treffer und bleibt entsprechend lange liegen. Hier sollten Sie Ihre Taktik auf Körperschüsse ausrichten. Außerdem ist sie nicht besonders schnell. Bei Brunf dem Oger bringt es mehr, auf die Seite zu schießen, an der er sich nicht befindet. Er vergnügt sich derweil mit dem stupiden Wegtreten der naheliegenden Beloms, da er zu faul ist, sich zu bewegen. So ist er auch leicht zu treffen, was aber sehr wenig Effekt hat. Conold der Barbar hat Schwierigkeiten, Ihre Position auszumachen; das gibt Ihnen Zeit zum genauen Zielen. Außerdem ist er ein Faulenzer. Etwas faul wirkt auch der Quadropus Zsch Lnk. Er hat das Spielgeschehen nicht immer im Auge, und so bietet er ein leichteres Angriffsziel.

In der 2. Liga schießt Klaus von Adlerberg gerne in die Ecken. Außerdem weicht er ankommenden Beloms ängstlich aus, wobei er häufig nicht berücksichtigt, ob der Schuß wirklich gefährlich nah ist. Solche Gegner lassen sich durch schnelles und einigermaßen genaues Zielen leicht in Schach halten. Diese Spieler kommen dann kaum zum eigenen Schuß. Der Troll Hiro Sha zielt nicht besonders gut. Manche Spieler leiden halt unter einem schlechten Augenmaß, was sich auch auf seine Beobachtung auswirkt; zudem ist er

faul. Schnell und quirlig hingegen ist der Kobold Quirks, was ihn zu einem schwierigen Ziel macht. Aber er ist kein guter Schütze. Der Gnom Gnarl schließlich ist empfindlich gegen Treffer, was auch seine Ängstlichkeit erklärt, mit der er Beloms ausweicht. Daß er nicht gerne Beloms nachläuft, tut ein übriges.

In der 3. Liga finden sich dann die wirklich starken Gegner. Ein schneller Sieg ist Ihnen hier wohl kaum vergönnt. Spielen Sie daher auf Zeit, lassen Sie Vorsicht walten und schlagen Sie zu, wenn ihre Minute gekommen ist. Der Yalk Nurfuk macht Ihnen das Leben mit magischen Kräften schwer. Gleich, wo er steht, kann er auch von anderen Belompunkten aus Schüsse starten.

Da gibt es für Sie nur die permanente Bewegung, aus der heraus Sie ihn durch Schüsse unter Druck setzen sollten. Da er ängstlich ist, können Sie ihn so ein wenig mit Ausweichmanövern beschäftigen. Und während der Gegner langsam beim Abschluß ist, bietet er Ihnen ein leichtes Ziel. Beinahe unter der Gürtellinie liegen die Fähigkeiten vom Drachen Roarch. Seiner Zunft gemäß, speit er mit Feuer um sich; daher sollten Sie es scheuen, ihm direkt gegenüber zu stehen. Ärgern Sie ihn stattdessen aus sicherer Entfernung, dann muß er mit einem Feuerstoß reagieren, wodurch er Zeit verliert. Und auch sein Feueratem muß sich erst wieder erholen. Das sind dann die Zeitpunkte, die Sie nutzen sollten. Winner der Goblin bewegt sich zwar nicht gerne, aber die Feuersäule, die er Ihnen in den Weg stellt, macht Ihnen das Leben schwer. Rennen Sie nicht dagegen, und lassen Sie sich von der Säule nicht abdrängen. In der Ecke sind Sie ein leichtes Ziel.

Revenge of Beloms

Beim Zwischenspiel "Rache der Beloms" können Sie außerdem Extra-Bonus-Punkte einheimsen, wenn Sie die Vorgabe der abzuwehrenden Beloms genau erfüllen. Beim Erreichen der angeforderten Zahl sollten Sie abrechnen. Mit Ihrem Zwerg können Sie aus den Positionen "Links" und "Oben" die ankommenden Beloms abwehren. Dies geht am besten, wenn Sie die Abwehr über diese beiden Cursortasten Ihrer Tastatur steuern.

Die Cheftaste

Achtung: Dieses Spiel verfügt zwar über eine "Cheftaste", mit der "Grand Monster Slam" ausgeblendet werden kann, wenn der Boß das Zimmer betritt. Allerdings erscheint nach einer Weile ein kleiner Zwerg auf dem Monitor, der nachschaut, ob die Luft schon wieder rein ist.

King's Quest IV – The Perils Of Rosella

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Profisoft

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA

Speicher: 512 KB, Festplatte

Handlung

Der alte König, der in den bisherigen Folgen von King's Quest Abenteuer um Abenteuer bestehen mußte, ist langsam in die Jahre gekommen. Symbolisch gibt er seinen Wanderhut und damit die Verantwortung an seine Kinder weiter. Plötzlich bricht er wie vom Blitz getroffen zusammen. Sein Atem wird immer flacher und der Herzschlag ist kaum noch zu spüren. Die Ärzte bei Hof können nur eine unheilbare Krankheit feststellen, die binnen 24 Stunden zum Tod führen wird. Wenn, ja wenn es nicht in der Welt von King's Quest auch Zauberei und Magie gäbe. So ist es möglich, daß Rosella, der verzweifelten Tochter des Königs, plötzlich eine Fee erscheint, die von einer Wunderfrucht berichtet; diese Frucht wächst nur in einer anderen Dimension, aber sie kann jede Krankheit heilen.

Rosella ist bereit, alles zu tun, um diese Frucht zu bekommen. So wird sie von der Fee in die andere Dimension versetzt und bekommt hier gleich eine sehr schwierige Aufgabe gestellt. Das Land, in das Rosella versetzt wurde, ist in Gefahr. Die böse Zauberin Lolotte droht die Macht an sich zu reißen und damit das Land in ein ewiges Chaos zu stürzen. Rosella soll innerhalb der ihr zur Verfügung stehenden 24 Stunden die Zauberin besiegen, das Land retten, die Frucht finden, in ihre eigene Dimension zurückfinden und den Vater von seiner Krankheit heilen. Viel Arbeit für 24 Stunden; fangen wir also gleich mit der Lösung an.

Lösungshinweise

Goldener Ball und Krone

Unter der Brücke am Fluß finden Sie einen goldenen Ball, indem Sie sich möglichst nah an die Brücke stellen und einmal darunter sehen (*look under bridge*). Der Ball geht auto-

matisch in Ihren Besitz über. Im Norden der Brücke befindet sich ein Teich, in den Sie den Ball hineinwerfen (*throw ball into pond*) und wie das im Märchen nun einmal üblich ist, erscheint ein kleiner Frosch, der den Ball wieder zurückbringt. Erinnern Sie sich an das Märchen vom Froschkönig: Nehmen Sie den Frosch auf (*get frog*) und küssen Sie ihn (*kiss frog*). Es erscheint der obligatorische Prinz, der Rosella allerdings noch nicht heiraten darf, weil an dieser Stelle noch einige Aufgaben gelöst werden müssen. Als Dank überreicht er Ihnen daher eine goldene Krone. Der goldene Ball liegt noch neben dem Teich, wenn der Prinz verschwunden ist; nehmen Sie ihn auf jeden Fall wieder an sich.

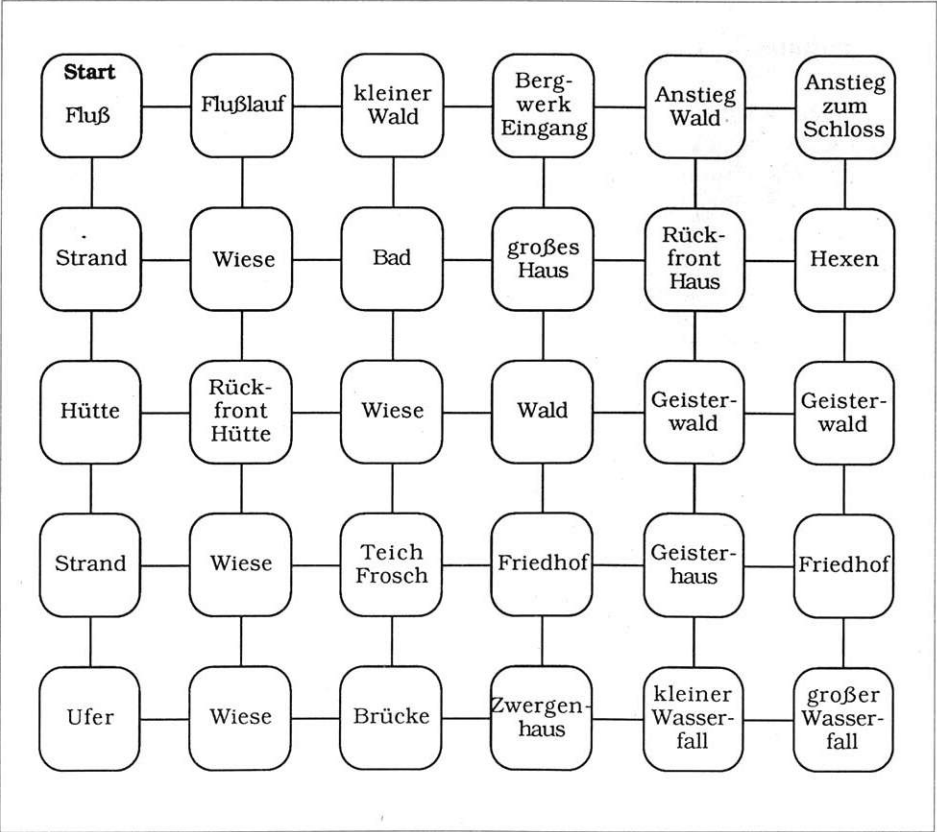


Abb. 3.2: Kings Quest IV

Buch, Geheimtür und Schaufel

In dem Geisterhaus finden Sie erst nach näherer Untersuchung der Bücherregale (*look shelf*) ein Werk von Shakespeare, das Sie natürlich mitnehmen (*get book*). Sie merken, daß sich genaue Untersuchungen auszahlen. Gehen Sie also an die linke Wand des Raums und sehen sich diese etwas genauer an (*look wall*). Sie finden einen kleinen Riegel, den Sie sofort betätigen (*flip latch*). Siehe da, es öffnet sich eine Geheimtür. Hinter der Tür befindet sich ein Raum, in dem Sie eine Schaufel finden. Nehmen Sie die Schaufel (*get shovel*) und lösen Sie zunächst die weiteren Aufgaben des Spiels, bevor Sie sich an eine Untersuchung der Treppe machen, die sich ebenfalls in dem Geheimraum befindet.

Zwergenhaus, Miene, Diamanten und eine Laterne

Das Zwergenhaus, das unter der Wurzel eines riesigen Baums erbaut wurde, haben Sie sicherlich schon entdeckt. Wenn Sie es betreten haben (*open door*), bietet sich allerdings ein Bild der Verwüstung; die Bewohner scheinen keine besonders ordnungsliebenden Naturen zu sein. Rosella nimmt also Schürze und Besen und räumt auf (*clean room*). Nach Eingabe dieses Befehls läuft eine Sequenz des Spiels ab, auf die Sie keinen Einfluß haben; Rosella räumt auf, die Zwerge kommen hereinspaziert, nehmen sich ihr Mittagessen und gehen nach beendeter Mahlzeit wieder ihrer Wege. Sobald die Zwerge gegangen sind, steht Rosella wieder vor einem wüsten Durcheinander, das sie abermals aufräumt (*clean room*).

Auf dem Tisch scheinen die Zwerge aber etwas vergessen zu haben, das sich bei näherer Betrachtung (*look table*) als Lederbeutel herausstellt. Sie nehmen ihn an sich und sehen hinein (*get pouch, open pouch*). Die funkelnden Diamanten sind natürlich eine Versuchung, aber Königstochter Rosella ist eine ehrliche Natur. Sie geht in die Mine, in der die Zwerge arbeiten und suchen den Anführer der "Sieben Zwerge". Ihm geben Sie den Beutel mit den Diamanten (*give pouch*). Und da bewahrheitet sich wieder einmal ein altes Sprichwort: Ehrlich währt am längsten. Der Zwerg erlaubt Ihnen, die Diamanten zu behalten und gibt Ihnen obendrein noch eine Laterne, die man ja bekanntlich in einem Adventure immer gut gebrauchen kann.

Die Flöte des Pan

Die Flöte des Pan ist ein wichtiger Gegenstand, ohne den Sie nicht an die Wunderfrucht herankommen. Der Weg, wie Sie an die Flöte herankommen, kann nur ungefähr beschrieben werden, weil man zwei Personen suchen muß, die ihre Position in der Abenteu-

erwelt ständig wechseln. Da ist zunächst einmal der Musikant, der Laute spielt. Östlich der Küste (Ozean) schließt sich ein Wald mit mehreren Wiesen an. In diesem Bereich müssen Sie nach dem Musikanten suchen. Durchwandern Sie die Bilder geduldig, bis Sie ihn finden. Da der Musikant schon immer Schauspieler werden wollte, geben Sie ihm das Buch von Shakespeare, das Sie im Geisterhaus gefunden haben (*give book*). Sie erhalten im Tausch dafür seine Laute. Nun geht die Sucherei von vorne los, denn Sie müssen in demselben Bereich des Waldes nach dem flötespielenden Pan suchen. Der ist allerdings so sehr in seine eigene Musik vertieft, daß er auf keine Ansprache reagiert. Sie müssen daher seine Aufmerksamkeit wecken. Spielen Sie mit der Laute (*play lute*). Sie haben nun die Möglichkeit, ihm die Laute zu geben (*give lute*). Dafür erhalten Sie dann seine Panflöte.

Die versteckte Troll-Höhle

Der Weg zu der Wunderfrucht führt durch die Höhle eines bösen Trolls. Die Höhle ist gut versteckt und muß erst einmal gefunden werden. Sie befindet sich direkt hinter dem großen Wasserfall im Osten des Waldes. Rosella kann aber nicht durch das Wasser schwimmen, ohne zu ertrinken. Das ist nur für ein Lebewesen möglich, das von Natur aus schwimmen kann; zum Beispiel ein Frosch. Kombiniere: Frosch-Prinz-Krone. Setzen Sie sich also die Krone auf (*wear crown*) und siehe da, aus der schönen Rosella wird ein kleiner Frosch. Als Frosch durchschwimmt sie den Wasserfall und landet in einer Höhle.

Der Weg durch die Troll-Höhle

Nehmen Sie als erstes das Brett an sich, das am Eingang zu der eigentlichen dunklen Höhle liegt (*get board*). An dieser Stelle sollten Sie nun den Spielstand speichern und auch bei jedem weiteren Bild, durch das Sie im folgenden unbeschadet gehen können. Der Troll ist nämlich unberechenbar und wenn er sich einmal an Ihre Fersen geheftet hat, ist es meistens zu spät. Sie können ihm nicht entkommen, sondern nur darauf hoffen, daß es beim nächsten Anlauf besser klappt.

Zünden Sie nun die Laterne an, die Sie von den Zwergen bekommen haben (*light lantern*) und betreten Sie die dunkle Höhle. Gleich im ersten Bild finden Sie Knochen, die Sie an sich nehmen müssen (*get bones*). Nun gehen Sie ein Bild nach Süden und zwei Bilder nach Osten. Sobald Sie ein neues Bild erreicht haben, ohne daß sich der Troll gezeigt hat, sollten Sie den Spielstand abspeichern. Wenn Sie sicher am Ziel angelangt sind, soll-

te in der oberen rechten Ecke des Bildschirms ein kleiner blauer Fleck sichtbar sein. Das ist ihr Ziel, doch Sie können es nicht ohne weiteres erreichen, weil sich genau in der Mitte des Bildes eine Fallgrube befindet. Bewegen Sie sich daher ganz langsam und vorsichtig auf die Mitte des Bildes zu. Legen Sie dann mit *"put board across chasm"* das gefundene Brett über die Fallgrube und gehen Sie über das Brett nach Norden. Sobald Sie die Fallgrube sicher überquert haben, müssen Sie das Brett wieder an sich nehmen (*get board*). Die Höhle ist damit überwunden. Wenn Sie nach Norden gehen, haben Sie den Ausgang erreicht.

Die Wunderfrucht

Nach der Troll-Höhle wartet noch ein weiteres Hindernis auf Sie, denn vor Ihnen erstreckt sich ein Sumpf, der nur durch Hüpfen über kleine Inseln überquert werden kann. Stellen Sie sich also so dicht wie möglich an das Ufer und geben Sie den Befehl *"jump"* ein, um die erste Insel zu erreichen. Mit *"jump"* bewegen Sie sich von Insel zu Insel; lediglich der Abstand zwischen der letzten Insel und der Insel mit dem Baum und der Schlange kann nicht mit einem Sprung überwunden werden. Hier kommt Ihnen wieder das Brett zu Hilfe, das Sie über das Wasser legen (*put board across water*). Um nun unbehelligt an die Frucht zu kommen, müssen Sie zunächst die Schlange mit der Flöte beschwören (*play flute*). Erst dann können Sie die Insel betreten, die Frucht nehmen (*get fruit*) und den Sumpf sowie die Höhle wieder auf demselben Weg verlassen. Vergessen Sie dabei nicht, das Brett wieder an sich zu nehmen, um es dann später bei der Fallgrube wieder zu benutzen.

Die erste Aufgabe von Lolotte

Wenn Sie die Frucht ergattert haben, können Sie sich der Rettung des Landes widmen. Gehen Sie zu dem engen Gebirgspfad und lassen Sie sich von zwei fliegenden Gestalten in die Burg von Lolotte bringen. Hier läuft nun wieder eine Sequenz ab, auf die Sie keinen Einfluß haben. Lolotte hält Rosella für einen Spion und läßt die Königstochter in den Kerker werfen. Dann wird sie aber wieder hinaus gelassen. Lolotte gibt Rosella die Möglichkeit, ihre Treue zu beweisen, indem Sie das Einhorn einfängt. Mit dieser Aufgabe wird Rosella von den fliegenden Gestalten wieder im Wald abgesetzt. Gehen Sie von dieser Position aus sofort ein Bild nach Westen; dort sollten Sie jetzt einen Vogel sehen, der sich an einem armen kleinen Wurm vergreifen möchte. Gehen Sie auf den Vogel zu und nehmen Sie den Wurm (*get worm*).

Der Fischer

Der Fischer am Steg (Bild neben der Fischerhütte) hat sehr wenig Glück beim Angeln; warten Sie so lange, bis er das Angeln aufgibt und in seine Hütte geht. Folgen Sie ihm in die Hütte und machen Sie ihm eine kleine Freude mit den Diamanten der Zwerge (*give pouch*). Der Fischer ist so dankbar, daß er Ihnen seine Angel gibt, die er nun ja sowieso an den Nagel hängen will. Nun versuchen Sie Ihr Glück beim Angeln. Treten Sie hinaus auf den Steg und befestigen Sie den Wurm am Haken (*put worm on pole*). Geben Sie nun so oft "fish" ein, bis Sie endlich einen Fang gemacht haben. An dieser Stelle speichern Sie das Spiel ab und springen dann ins Wasser.

Die Insel

Wenn Sie im Ozean zwei Bilder nach Westen schwimmen, stoßen Sie auf eine Insel. Im Westen der Insel finden Sie eine Pfauenfeder, die Sie an sich nehmen (*get feather*). Speichern Sie nun den Spielstand noch einmal ab und gehen Sie wieder an der Stelle ins Wasser, an der Sie gelandet sind. Schwimmen Sie nun wieder nach Osten und warten Sie darauf, daß Sie von einem Wal verschluckt werden. Taucht aber ein Hai auf, dann haben Sie Pech gehabt und müssen den gespeicherten Spielstand wieder einladen.

Im Wal

Im Innern des Wals sollten Sie den Spielstand wieder speichern, denn wenn es Ihnen nicht schnell genug gelingt, sich zu befreien, ist das Spiel beendet. Sie müssen versuchen, die rutschige Zunge hochzuklettern und den Wal mit der Pfauenfeder zu kitzeln. Beginnen Sie dabei auf der rechten Seite der Zunge und arbeiten Sie sich diagonal bis in die Mitte vor. Kitzeln Sie den Gaumen dann mit dem Befehl "tickle". Der Wal spuckt Sie daraufhin aus und wenn Sie ein Bild nach Norden schwimmen, landen Sie auf einer weiteren Insel.

Der Pelikan, das Zaumzeug und der Delphin

Auf der Insel befindet sich ein Pelikan, auf den Sie sofort nach Betreten der Insel zu gehen müssen. Er fliegt sonst weg und kommt nicht wieder. Werfen Sie ihm den Fisch zu (*throw fish*) und nehmen Sie die Pfeife an sich, die er Ihnen zurückläßt (*get whistle*). Untersuchen Sie nun das Wrack des Schiffes, das vor langer Zeit auf der Insel gestrandet ist. Gehen Sie so weit wie möglich in das Wrack hinein und sehen Sie auf den Fußboden

(*look floor*). Dabei entdecken Sie goldenes Zaumzeug, mit dem sich das Einhorn einfacher einfangen läßt. Nun müssen Sie wieder von der Insel an die Küste gelangen. Benutzen Sie zu diesem Zweck die Pfeife des Pelikans (*blow wistle*) und warten Sie, bis ein Delphin erscheint. Wenn Sie jetzt in das Wasser gehen und Rosella auf den Rücken des Delphins setzen (*ride dolphin*), werden Sie sicher an die Küste gelangen.

Pfeil und Bogen

Nahe der Küste befindet sich nördlich ein kleines Schwimmbecken, an dem Sie den Gott Cubit beim Baden beobachten können. Sobald Sie auf ihn zugehen, fliegt er zwar davon, aber er läßt Pfeil und Bogen da, die Sie an sich nehmen. Beachten Sie, daß Sie auf keinen Fall in das Schwimmbecken fallen dürfen, denn Sie kommen nicht mehr heraus.

Das Einhorn

Nun müssen Sie sich auf die Suche nach dem Einhorn machen. Durchstreifen Sie dabei wieder die Wiesen und Wälder, in denen Sie auch Pan und den Musikanten gesucht haben. Sobald Sie das Einhorn erblicken, schießen Sie einen der harmlosen Pfeile von Cubit ab (*shoot unicorn*). Das Einhorn wird nun zutraulich und Sie können zum Einhorn gehen, das Zaumzeug umlegen und es reiten (*bridle unicorn, ride unicorn*). Reiten Sie wieder zu dem engen Paß und lassen Sie sich von den geflügelten Wesen zu Lolotte bringen. Die Zauberin ist immer noch nicht besänftigt. Sie verlangt von Ihnen, daß Sie das Huhn bringen, das goldene Eier legt. Mit dieser neuen Aufgabe werden Sie wieder im Wald abgesetzt.

Das Huhn

Das Huhn, das Sie Lolotte bringen sollen, befindet sich in der Gewalt eines Riesen, dem Sie lieber nicht über den Weg laufen sollten. Sie müssen im folgenden also sehr vorsichtig zu Werke gehen. Begeben Sie sich zunächst in das Bild mit der Hütte des Riesen. Der ungemütliche Bewohner dieser Hütte wird auch nicht lange auf sich warten lassen; sobald er erscheint, verlassen Sie das Bild wieder nach Norden. Beeilen Sie sich aber, denn wenn er Sie fängt, ist das Spiel wieder einmal zu Ende. Warten Sie einige Augenblicke und kehren Sie wieder nach Süden vor die Hütte zurück.

Der Riese ist nun verschwunden, und Sie können in das Haus gehen. Erschrecken Sie aber nicht, denn sobald Sie durch die Tür treten, stürmt ein Hund auf Sie zu. Das vierbeinige

Ungetüm würde Sie sofort zerfleischen, wenn Sie nicht in der Troll-Höhle den Knochen mitgenommen hätten. Besänftigen Sie den Hund, indem Sie ihm gleich an der Tür den Knochen zuwerfen (*throw bone*).

Der Weg ist nun frei. Steigen Sie die Treppe hinauf, nehmen Sie die Axt an sich und gehen Sie auf schnellstem Weg wieder die Treppe hinunter. Öffnen Sie die Tür im Norden des Raums und verstecken Sie sich in diesem kleinen Verschlag. Nun müssen Sie ein wenig Geduld haben. Beobachten Sie die Vorgänge im Haus immer wieder durch das Schlüsselloch (*look keyhole*).

Dieser Spielabschnitt tritt in seine entscheidende Phase, wenn sich der Riese an den Tisch setzt, sein Mittagessen vertilgt und schließlich das Huhn herausholt und es ein paar goldene Eier legen läßt. Kurz darauf schläft der Riese ein. Nun muß schnell gehandelt werden. Speichern Sie also sicherheitshalber den Spielstand ab. Öffnen Sie dann die Tür, gehen Sie an den Tisch, nehmen Sie das Huhn (*get hen*) und verlassen Sie augenblicklich das Haus (*open door*).

Sobald Sie die Haustür öffnen, wacht der Riese auf und verfolgt Sie. Verlassen Sie das Bild so schnell wie möglich nach Norden und begeben Sie sich zu dem bekannten Pfad. Hier werden Sie wieder von Lolotte's Wächtern abgeholt. Wie erwartet, ist die Zauberin immer noch nicht zufrieden und sie stellt Rosella eine letzte, fast unlösbar scheinende Aufgabe. Rosella soll die Büchse der Pandora finden, die Lolotte die uneingeschränkte Weltherrschaft garantieren würde.

Der Skarabäus

Der Skarabäus ist der wichtigste Gegenstand, um die Büchse der Pandora zu finden. Da Sie es im folgenden oft mit Gespenstern und anderen unfreundlichen Wesen zu tun haben werden, ist der Skarabäus die einzige Methode, um sie sich vom Leib zu halten. Der Skarabäus befindet sich bei drei alten Hexen, die natürlich nicht ohne weiteres bereit sind, das wertvolle Stück aus den Händen zu geben. Aber soweit sind wir noch nicht. Erst einmal müssen wir zu der Hexenhöhle gelangen.

Der Weg führt durch einen Zauberwald, den Sie noch durchqueren können, ohne von einem der Bäume verspeist zu werden. Glücklicherweise sind die Bäume sehr einsichtige Wesen. Schon die Drohgebärde mit der Axt aus dem Haus des Riesen genügt, um Sie zu besänftigen (*swing axe*). Sie können jetzt unbehelligt bis zu der Hexenhöhle vordringen.

Speichern Sie den Spielstand an dieser Stelle erneut ab. Wenn Sie dann die Höhle betreten, stehen Sie drei blinden Hexen gegenüber, die lediglich mit Hilfe eines Glasauges sehen können. Dieses Auge versuchen Sie zunächst zu stehlen, um auf diese Weise die Herausgabe des Skarabäus zu erpressen. Eine Hexe bewegt sich auf Rosella zu, während die anderen beiden mit dem Glasauge in der Ecke sitzen bleiben. Locken Sie die einzelne Hexe an den Kessel und bewegen Sie sich so nah wie möglich an die beiden sitzenden Hexen heran. Sobald Sie Ihnen das Glasauge entrissen haben (*get eye*), können Sie die Höhle ohne Gefahr verlassen. Kehren Sie daraufhin wieder in die Höhle zurück. Die Hexen geben Ihnen den Skarabäus, Sie geben ihnen das Auge wieder her und diese Teilaufgabe ist gelöst.

Das Notenblatt

Die Büchse der Pandora ist in einer Gruft versteckt, die Sie nur mit Hilfe des passenden Schlüssels betreten können. Sie müssen sich nun in das Geisterhaus begeben und allen herumspukenden Gespenstern die ewige Ruhe zurückgeben.

Im linken Zimmer des ersten Stockwerks stoßen Sie auf eine Kinderwiege, aus der Sie ein unsichtbares Kind weinen hören. Gehen Sie auf den Westfriedhof und suchen Sie das Grab eines Jungen mit dem Nachnamen Bennet. Wenn Sie an dieser Stelle graben (*dig*), finden Sie eine Rassel, mit der Sie in das Wiegenzimmer zurückkehren. Legen Sie die Rassel in die Wiege, um den ersten Geist zu beschäftigen (*throw rattle in cradle*).

Im Untergeschoß suchen Sie dann einen Kettengeist, den Sie beschäftigen können, indem Sie auf dem Westfriedhof nach dem Grab von Newberry Hill suchen. Diesmal fördert intensives Graben einen Beutel mit Gold zu Tage, der wiederum den Kettengeist beschäftigt (*give bag*). Und weiter gehts bei der lustigen Geisterjagd: Im rechten Zimmer des ersten Stockwerks finden Sie eine weinende Frau. Auf dem Ostfriedhof finden Sie ihr Grab (Betty Crowden), wo sich ein Amulett befindet. Übergeben Sie es dem Geist (*give locket*) und suchen Sie im Erdgeschoß nach dem einbeinigen Admiral. Dann gehen Sie wieder auf den Westfriedhof, suchen nach dem Grab von Lord Coningsby und fördern eine Reihe von Orden zu Tage.

Beruhigen Sie den Admiral und warten Sie darauf, daß ein kleiner Junge (ebenfalls ein Geist) erscheint. Sobald er Sie erblickt, flieht er in das obere Stockwerk; folgen Sie ihm in das obere rechte Zimmer und klettern Sie hinter ihm die Leiter hoch. Da sitzt der kleine Geist lachend auf einer Truhe, deren Inhalt Sie für die Lösung des Adventures unbedingt benötigen. Wieder ist der Gang zum Friedhof notwendig: Es geht jetzt zum Ostfriedhof zum Grab des kleinen Willy. Hier graben Sie nach einem Schaukelpferd, das Sie dem

Geist übergeben (*give toy horse*). Nun ist der Weg frei: Sie öffnen die Truhe und sehen hinein (*open chest, look chest*). Das Notenblatt aus der Truhe sieht zwar zunächst nicht sehr vielversprechend aus, aber es wird Ihnen noch gute Dienste leisten.

Der Schlüssel

Das Notenblatt war der erste Schritt, um an den Schlüssel zur Gruft der Pandora heranzukommen. Sie gehen nun wieder in das Erdgeschoß, und betreten den linken Raum; hier haben Sie schon vorher eine Geheimtür entdeckt, durch die Sie nun hindurch gehen. An dieser Stelle speichern Sie den Spielstand besser ab, denn Sie müssen nun die Wendeltreppe hinaufgehen und Sie werden sehr bald bemerken, daß das gar nicht so einfach ist. Immer wenn Sie wieder ein paar Stufen geschafft haben, sollten Sie wieder abspeichern.

Am anderen Ende der Treppe liegt ein Raum, in dem eine riesige Orgel steht. Kombinieren Sie: Notenblatt und Orgel, damit läßt sich etwas anfangen. Sie setzen sich also an die Orgel, nehmen all ihr musikalisches Können zusammen und spielen die Melodie von dem Notenblatt (*sit down, play sheet music*). Wie durch ein Wunder öffnet sich in der Orgel eine kleine Schublade; Sie sehen hinein (*look drawer*) und nehmen den Schlüssel heraus (*get key*). Wenn Sie dann wieder die Wendeltreppe hinuntersteigen, sollten Sie ebenfalls wieder regelmäßig abspeichern, weil starke Absturzgefahr besteht.

Die Büchse der Pandora

Sie haben nun alle Aufgaben bewältigt, um an die Büchse der Pandora zu kommen. Begeben Sie sich jetzt auf den Ostfriedhof und suchen Sie am rechten Bildschirmrand nach einer etwas versteckt angebrachten Tür. In dieser Gruft befindet sich der gesuchte Gegenstand. Schließen Sie die Tür auf und öffnen Sie sie (*unlock door, open door*). Mit Hilfe der bereit liegenden Strickleiter klettern Sie hinunter in die Gruft und nehmen sich die Büchse (*push rope, climb rope*). Die Büchse sollten Sie auf keinen Fall öffnen! Wenn Sie aber sehr neugierig sind, können Sie den Spielstand ja speichern und dann sehen Sie was passiert. Verlassen Sie dann die Gruft, gehen Sie zu dem bekannten Pfad in der Nähe des Zauberschlosses und warten Sie, bis Lolottes Wächter wieder angefliegen kommen.

Fliehen aus dem Gefängnis

Die Zauberin Lolotte hält natürlich nicht ihr Versprechen. Rosella wird nicht freigelassen, sondern eingesperrt und soll am nächsten Tag mit ihrem Sohn Edgar vermählt wer-

den. Weil Edgar aber tatsächlich in Rosella verliebt ist, kann er es nicht mit ansehen, wie sie eingesperrt wird. Er schiebt daher eine Rose unter der Tür durch, an der der Schlüssel zu dem Gefängnis befestigt ist. Mit Hilfe dieses Schlüssels gelangen Sie aus dem Raum hinaus (*unlock door with golden key, open door*).

Besiegen der Zauberin

Wenn Sie aus dem Gefängnis entkommen sind, müssen Sie wieder regelmäßig zwischenspeichern, denn vor Ihnen liegt wieder eine Wendeltreppe. Auch in den folgenden Sequenzen sollten Sie immer speichern, denn es kann ganz unvermutet ein Wächter auftauchen, der das Happy-End zunichte macht. Gehen Sie von der Wendeltreppe nach Osten und dann in den nördlichen Raum an der Ostwand. Hier finden Sie einen Schrank, in dem sich alle Dinge befinden, die Sie im Verlauf des Spiels für Lolotte gesammelt haben. Nehmen Sie alles wieder an sich (*open cupboard, get all*).

Gehen Sie jetzt einmal nach Süden, betreten Sie den unteren Raum der Ostwand und gehen Sie dann noch einmal nach Osten. Noch eine Wendeltreppe gilt es zu erklimmen, dann stehen Sie direkt vor dem Zimmer, in dem die ahnungslose Zauberin schläft. Der goldene Schlüssel von Edgar hilft auch an dieser Tür (*unlock door with golden key, open door*). Jetzt ist der Weg frei: Treten Sie an das Bett der Zauberin und schießen Sie einen der Pfeile auf sie ab (*shoot lolotte*). Die Zauberin stirbt und Sie können den Talisman nehmen, der ihr die Macht über das Land gegeben hat (*get talisman*).

Das Happy-End

Nun hat Rosella keine bösen Mächte mehr zu fürchten, sondern muß nur noch in Ordnung bringen, was sie im Auftrag von Lolotte angerichtet hat. Von dem Schlafzimmer der Zauberin steigen Sie eine Etage nach unten und gehen ein Bild nach Westen. Hinter der Tür finden Sie das gestohlene Huhn, sowie die Büchse der Pandora. Nehmen Sie beides wieder an sich (*get hen, get pandorras box*). Steigen Sie dann die Wendeltreppe ganz hinunter und gehen Sie einmal nach Westen, ein Bild nach Süden und wieder einmal nach Westen. Hier wird das Einhorn festgehalten, das Sie natürlich ebenfalls befreien müssen (*open gate*).

Als nächstes bringen Sie die Büchse der Pandora wieder zurück in die Gruft, in der Sie sie gefunden haben. Dann gehen Sie zur Küste. Gehen Sie zum Haus des Fischers, gehen Sie über den Steg und springen Sie dann ins Wasser. Rosella schwimmt zweimal nach Westen, einmal nach Süden, wieder nach Westen und schließlich nach Norden. Sie erreicht

damit eine Insel, auf der sich das Haus der guten Fee Genesta befindet. Sie gehen in das Haus, die Treppe hinauf und treten an das Bett der kranken Fee. Sobald Sie ihr den Talisman geben (*give talisman*), ist Ihre letzte Aufgabe erfüllt. Das Happy-End beginnt. Sie können sich zurücklehnen und beobachten, wie in Rosellas Welt wieder alles in Ordnung kommt.

Leisure Suit Larry I – In The Land Of The Lounge Lizards

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 3

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA oder Hercules

Speicher: 256 KB, Festplatte

Handlung

Larry Laffer will sich endlich mal so richtig amüsieren. Der beste Platz dafür scheint das Land, in dem sich allerlei Nachtschattengewächse tummeln. Daß da was los ist, glaubt jeder gern. Die Frage bleibt: Was ist mit Larry los?

Larry Laffer möchte auch gerne dazugehören. Vor allem aber möchte er sich amüsieren und das nicht allein. So sind die Irrwege der Triebe, die er so gern mit den Wegen der Liebe verwechselt, ihm schon vorgezeichnet. Aber tapfer hält er sich gerade und folgt einer Spur, die ... Ja, wohin führt sie eigentlich?

Begleiten Sie Larry auf den Pfaden seiner Tugend und Untugend. Stehen Sie ihm mit Rat und Tat zur Seite. Legen Sie ihm die richtigen Worte in den Mund und führen Sie ihm nicht nur die Hand, wenn er sich wieder einmal gar zu ungeschickt benimmt. Vor allem aber: Amüsieren Sie sich über die dunklen und weniger dunklen Ecken, in denen Larry versucht, sich als ganzer Mann zu beweisen.

Neben dem Besuch in der Bar werden Sie die Diskothek erkunden, sich in den siebten Himmel tanzen und den Wert eines nachts geöffneten Ladens zu schätzen wissen. Leider kosten die Taxifahrten viel Geld, aber Sie haben schließlich einiges Spielglück ...

Die verschiedenen "Abenteuer von Larry Laffer" sind lustig, erotisch und gefährlich. Die Umsetzung ist spannend und der Spielspaß bleibt bis zum Ende. Sie stellen Larry Laffer dar, wie er in der Stadt auf Abenteuersuche geht. Dabei sind Englischkenntnisse nicht über die Maßen gefordert. Ein Klassiker der Computerspiele!

Lösungshinweise

Bedenken Sie auch bei diesem Adventure, daß das Abspeichern des Spielstandes vor Frustrationen schützt.

Zunächst werden Sie nach Beginn des Spiels nach allen Regeln der Kunst gefordert: Kinder haben nun mal bei diesem Spiel nichts zu suchen. Einige der Fragen sind leicht, andere vor allem für Amerikaner zugeschnitten. Damit Sie nicht allzu oft frustriert hinter dem Rechner sitzen: Durch den integrierten Spiele-Editor können Sie mit <Alt><X> die Abfragen abbrechen und direkt in das Spiel gelangen.

Vor Lefty's Bar

Sie stehen vor Lefty's Bar und möchten sofort das Abenteuer beginnen. Zunächst sollten Sie sich jedoch ein "Taxi" rufen. Ist das Taxi angekommen, entern Sie es mit "go". Auf die Frage des Fahrers sollten Sie mit "Shop" antworten. Am Ziel Ihrer Fahrt durch das nächtliche Städtchen bezahlen Sie den Driver mit "pay" und verlassen das Taxi mit "go".

Im Laden

In dem Laden finden Sie einige Dinge, die Ihr Interesse erregen: Mit "take wine" entnehmen Sie dem hinteren Regal eine Flasche, mit "take magazine" bringen Sie eine der farbigen Zeitschriften aus dem Regal im Vordergrund an sich. Wie sich das für den modernen Mann gehört, kaufen Sie ein Präservativ an der Theke (buy lubber). Das Telefon am Mast an der Straße sollten Sie benutzen. Rufen Sie die Nummer 555-6969 an. Dem Mann, der erscheint, geben Sie den Wein. Anschließend fahren Sie mit dem Taxi zur Bar zurück.

In Lefty's Bar

Sie betreten die Bar beschwingten Schrittes. Dort wird es nun spannend: Sie setzen sich an die Theke und bestellen sich einen Whisky. Lauschen Sie den Unterhaltungen an der Theke. Diese sind zwar für den Spielverlauf nicht wichtig, aber so ist das Leben ... An der Wand steht eine Musicbox, die Sie mit "*play music*" zum Leben erwecken. Gehen Sie nun in den hinteren Raum. Sprechen Sie mit dem dort liegenden Betrunkenen (*talk to man*). Sie geben ihm einen Schluck ab (*give drink*) und er erweist sich dankbar dafür. Nehmen Sie noch von dem Tisch die Blume (*take rose*) mit.

Auf der Toilette

Eine weitere Tür öffnen Sie mit "*open door*" und gelangen somit in eine Toilette. Am Waschbecken bringt Ihnen "*take ring*" ein weiteres Utensil. Setzen Sie sich in aller Ruhe auf das WC (*sit*) und wenn Sie wieder aufgestanden sind, dann (*stand*) lesen Sie dreimal die Inschriften auf der Wand (*look wall*). Eine der Inschriften nennt ein wichtiges Paßwort.

Hinter verschlossener Tür

Gehen Sie wieder zurück in die Bar und klopfen Sie an die verschlossene Tür an der rechten Seite. Auf die Frage antworten Sie "*Ken sent me*". Den etwas bärbeißigen Wächter beschäftigen Sie, indem Sie mit der Fernsteuerung (*use remote - switch channel*) ein Satellitenprogramm anwählen.

Im oberen Raum räkelt sich ein Mädchen auf dem Bett, das sich anzuschauen lohnt. Stellen sich bei Ihnen Gefühle ein, die auf ein baldiges Erfolgserlebnis hinweisen, so sollten Sie sich – gemeint ist die Larry-Figur! – aller Kleider entledigen. Gottseidank ist Larry nicht ganz so hinter dem Mond, deswegen können Sie ihn mit "*use lubber*" dazu bringen, das Präservativ zu benutzen. Nachdem Larry erwartungsvoll das Bett besteigt, geht es sehr hoch her – allerdings weder französisch, noch deutsch, sondern gut amerikanisch...

Der Abgang

Nach dieser Aktion sollten Sie die Gelegenheit nicht versäumen, Larry das Präservativ wieder ablegen zu lassen. Vom Tisch nehmen Sie noch den Süßkram und verlassen das Zimmer, das Ihnen ein solches Erlebnis bescherte, nach dem Sie das Fenster mit "*jump*

window" geöffnet wird. Es wird Ihnen nicht schwerfallen, nach unten zu gelangen. Bevor Sie sich aber hervorwühlen, sollten Sie sich mit *"take hammer"* ein weiteres Utensil aneignen. Gehen Sie auf die linke Bildseite und Sie stehen wieder vor der Bar. Rufen Sie ein Taxi und fahren Sie zum Casino, dort wartet das Glück! Verlassen Sie das Taxi (vergessen Sie nie das Bezahlen).

Im Casino

Gehen Sie im Casino immer geradeaus, bis Sie an einen Aschenbecher stoßen. Dort liegt eine Karte, die Ihnen noch helfen wird. Gehen Sie zurück zum Blackjack-Tisch, setzen Sie sich und ändern Sie das Gebot auf 20 (*change bet*). Das Spiel geht folgendermaßen: Haben Sie gewonnen, so speichern Sie mit <F5> das gesamte Spiel ab und versuchen es erneut. Haben Sie verloren, so rufen Sie mit <F7> den abgespeicherten Spielstand wieder auf und probieren es erneut. Haben Sie 250 Dollar zusammen, reicht es für weitere Abenteuer. Stehen Sie auf und verlassen Sie das Casino. Auch wenn es Ihnen etwas seltsam vorkommt, kaufen Sie mitten in der Nacht einen Apfel!

In der Disco

Mit dem Taxi fahren Sie anschließend in die Disco. Vor der Tür steht ein Typ, der Sie am Betreten hindert, bis Sie mit der Karte Ihre Eintrittsberechtigung nachgewiesen haben. Oben in der Disco setzen Sie sich zu dem Mädchen, das so alleine ist. Schauen Sie Ihr ins Gesicht (*look girl*), so machen sich angenehme Gefühle breit. Wie so oft in diesem Spiel sollten Sie aber Ihr Atemspray benutzen, sonst erzürnen Sie die Dame.

Nun geht es zum Tanzen, stehen Sie auf und stürzen Sie sich – zum Erstaunen der Anwesenden – in einen heißen, akrobatischen Tanz. Noch ganz fertig, gehen Sie mit dem Mädchen zurück an den Tisch. Gucken Sie Ihr wiederum tief in die Augen und wünschen Sie Larry alles Gute. Sie geben dem Mädchen den Süßkram (*give candy*), das muß doch wirken! Ihnen fällt ein, Sie haben ja auch noch eine Blume, also geben sie dem Mädchen die Rose. Schon besser, aber dann fällt Ihnen dieser dumme Spruch ein: "diamonds are a girls best friend". Diamanten haben Sie aber nicht, also muß *"give money"* der entsprechende Notbehelf sein. Nun überstürzen sich die Ereignisse und Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als mit dem Taxi zur Heiratskapelle zu fahren, um dort das Mädchen Ihrer Träume wiederzufinden.

Die Hochzeitsnacht

Nach einer typischen Las-Vegas-Zeremonie in der "Wedding Chapel" gehen Sie hinaus auf die Straße. Nach links führt Sie der Weg auch ohne Taxi zum Casino. Dort fahren Sie

in den vierten Stock, wo das Herz auf der Tür das "Honeymoon"-Zimmer kennzeichnet. Nach dem Klopfen wird Ihnen aufgetan. Bevor Sie aber nun Ihre Hochzeitsnacht (endlich!?) genießen können, sollten Sie das Radio anschalten. Die Telefonnummer aus der Durchsage sollten Sie sofort irgendwo notieren. Als Sie Ihr Liebchen fragen, ziert Sie sich ein wenig und möchte gerne etwas Wein, um richtig in Stimmung zu kommen. Brav wie Sie sind, fahren Sie mit dem Fahrstuhl wieder hinunter. Leider ist das Telefon in der Halle defekt. Also spielen Sie mal wieder eine Runde Black-Jack, damit das Taxigeld zusammen kommt (mehr als 60 Dollar).

Die Flasche Wein

Mit dem Taxi fahren Sie zu dem bekannten Shop, der auch nachts geöffnet hat. Ein Telefon hängt dort (aber das wußten Sie noch, oder?) und klingelt. Nachdem Sie das Gespräch angenommen haben und alles verstanden haben (?) nehmen Sie erneut den Hörer ab (*use phone*) und wählen die Nummer 555 8039. Bestellen Sie eine Flasche Wein (*bottle of wine*) in die "casino honeymoon suite". Fahren Sie nun mit dem Taxi zurück ins Casino. (Den Wein brauchen Sie also gar nicht. Wenn Sie es nicht glauben, dann kaufen Sie welchen, aber speichern Sie vorher ab!)

Das schlimme Ende

Zurück im Zimmer kosten Sie den Wein und lassen sich – voller Vorfreude – dazu animieren, sich auf das Bett zu legen. Statt herrlicher Zeiten, werden Sie an das Bett gefesselt und Ihre Liebste verschwindet. Mit dem Messer befreien Sie sich und nehmen dann das Seil mit.

Unten im Foyer wenden Sie sich zunächst nach hinten und schauen sich die Show im Kabarett an, bevor Sie erneut im Black-Jack spielen und etwas Kapital zusammenbringen. Völlig frustriert von Ihren bisherigen Amusements fahren Sie wieder zu der Bar. Auf dem bekannten Weg gehen Sie in den ersten Stock und schwingen sich wieder aus dem Fenster. Da Sie nun das Seil haben, gehen Sie folgendermaßen vor: Sie binden sich das Seil um, binden es an der Brüstung fest und schwingen sich zum Nachbarfenster. Mit dem Hammer schlagen Sie es ein und greifen sich die Pillen, die vorher nur schemenhaft zu sehen waren. (*fasten rope to sailing, fasten rope to larry, lean over, use hammer, take pills, go back, unfasten rope*).

Im achten Stock

Auf dem bekannten Weg verlassen Sie den Balkon und gehen wieder vor die Bar. Mit den Pillen fahren Sie zum Casino und dort in den achten Stock. Dort wartet ein Mädchen hin-

ter einem Tisch. Nach den üblichen Taxierungen (*look girl*) werden Sie wieder aktiv. Am Schluß geben Sie dem Mädchen die Pillen. Doch leider verschwindet es, anstatt sich Ihnen zu widmen.

Sie drücken auf dem Tisch einen Knopf (*push button*) und nun können Sie durch die bisher hermetisch geschlossene Tür in das Penthouse gelangen. Hinter der Tür (rechts hinten) nehmen Sie das "inflatable girl", das Sie mit "*look doll*" etwas näher anschauen. Mit "*blow up doll*" geraten Sie zwar etwas außer Puste, aber die Puppe wird gebrauchsfertig. Immerhin etwas denken Sie, als Sie aktiv werden (*use doll*). Weil Sie so frustriert sind, machen Sie es gleich noch einmal! Das kann es doch nicht gewesen sein, denken Sie und gehen auf die Terrasse. Dort planscht sie, das Girl Ihrer Träume. Larry legt alles ab, was ihn noch hindern könnte. Bevor es nun zum Show-Down (amerikanisch!) kommt, sollten Sie sich für Evas Geschenk revanchieren und dem Mädchen den Apfel geben.

Leisure Suit Larry II – Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online

Kategorie: Abenteuer

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: VGA, EGA, CGA

Speicher: 512 KB, Festplatte

Handlung

Das Glück, in das Larry im Spiel "Leisure Suit Larry In The Land Of Lounge Lizards" hineinsteuerte, war anscheinend nicht von langer Dauer. Zwar sehen Sie zu Beginn noch Larry, wie er sich redlich bemüht, den Rasen vorm Haus der schönen Eve zu schneiden, aber da braust Sie schon zur Trennung heran. Klare Worte und ein kurzer, feuchter Abschied beenden Larrys Traum vom Glück. Aber erstens kommt es anders ...

Larry gibt nicht auf und es liegt an Ihnen, wie lange er durchhält und ob er schließlich das Land und die Frau seiner Träume erhält. Es geht aber nicht nur um die wahre Liebe, auf

deren Holzwegen und Spuren Larry diesmal wandelt, sondern auch um Kriminalität gigantischen Ausmaßes.

Verbrecher, wie sie in diesem Adventure vorkommen, sind ansonsten nur aus Agenten-stories der phantastischen Art bekannt. Dementsprechend sind auch die Gefahren, die an Wegrändern und in den Armen schöner Frauen lauern. Sicher kann sich Larry niemals fühlen. Vor allem braucht er Ihre Hilfe und Umsicht. Dann wird schon alles gut gehen.

Lösungshinweise

In der Stadt

Bevor Sie Eves Haus in Richtung Stadt verlassen, schauen Sie sich noch einmal in der Garage um (*look*); vor allem der Teil der Garage, in den Sie vom Bildschirm aus keinen Einblick haben, hat es in sich. Sie finden dort eine Hose mit einem Dollar in der Tasche. Den nehmen Sie mit (*take dollar*). Dann machen Sie sich auf den Weg in die Stadt.

Am Holzzaun neben dem Getränkeladen entdecken Sie ein Loch, durch das Sie einen Blick riskieren (*look hole*). Im Getränkeladen kaufen Sie sich dann ein Lotterielos (*buy ticket*), wobei Sie eine beliebige Zahlenkombination eingeben können.

Im Fernsehen

Im TV-Studio zeigen Sie der Empfangsdame das Los (*show ticket*). Sie nennt Ihnen daraufhin die Gewinnzahlen der Woche. Notieren Sie diese Zahlen. Ob die genannten Zahlen nun mit Ihren Loszahlen übereinstimmen oder nicht, spielt keine Rolle. Wiederholen Sie einfach die Zahlen, die Ihnen genannt wurden. Daraufhin werden Sie ins grüne Zimmer gebeten. Hier sollten Sie sich setzen (*sit*) und abwarten, was nun kommt. Bald kommt ein junger Mann herein und bittet Sie mitzukommen. Sie stehen auf (*get up*) und folgen ihm.

Gewinne

Die Show "Dating Connection" zieht an Ihnen vorüber, und Sie antworten nur, wenn Sie gefragt werden; dafür dürfen Sie aber die Eingabe durchaus in Ihrer Muttersprache machen. Es geht bei dieser Show darum, eine unbekannte Schöne durch möglichst herzer-

weichende Antworten für sich zu gewinnen. Die letzte Entscheidung über die glückliche Verbindung liegt aber weder bei Ihnen noch bei der Dame. Das steigert Ihre Chancen ungemein. Nach der Show und dem Gewinn der Kreuzfahrt mit der unerfreuten Schönen kommen Sie wieder ins grüne Zimmer, wo Sie sich erneut setzen (*sit*) und warten. Kurz darauf öffnet sich die andere Tür und Sie werden in höchster Eile zur Lotterie-Show gebeten, derentwegen Sie ja eigentlich hier sind. Also stehen Sie wieder auf und betreten das Studio. Die "Lucky Live"-Show ist bereits ihrem Ende nahe; die Zeit reicht aber, um eine 1-Millionen-Dollar-Note zu gewinnen. Nun können Sie sich als reicher Mann auf den Weg machen.

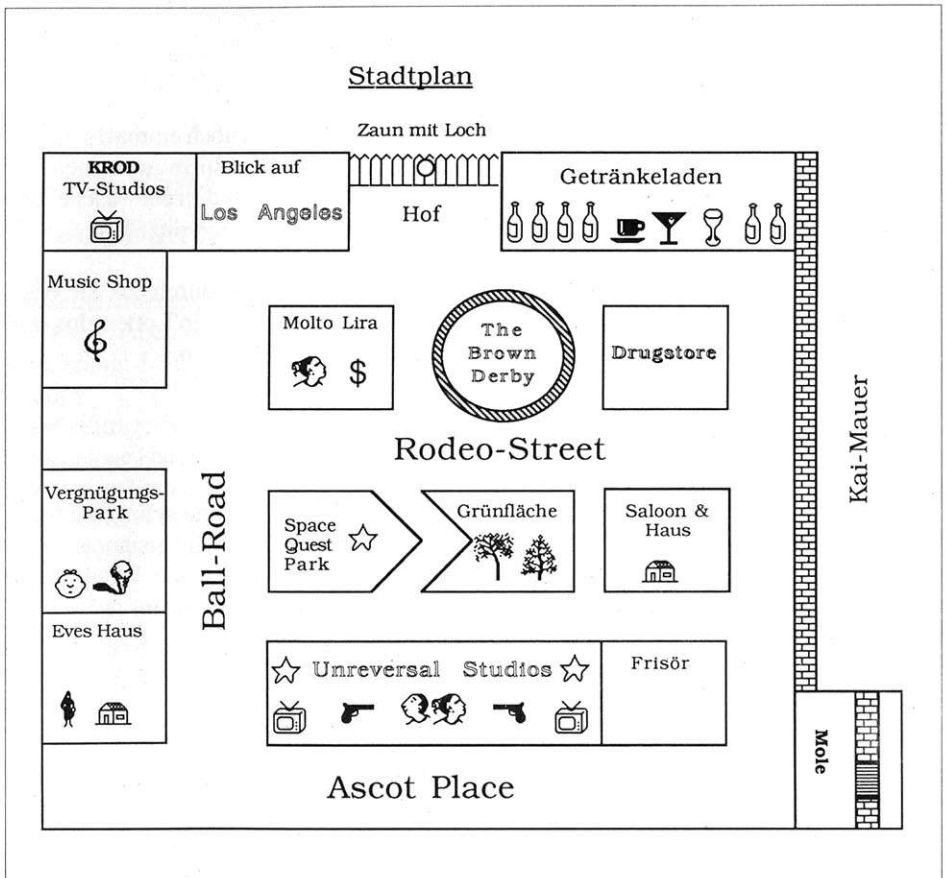


Abb. 3.3: Larry II – Stadtplan

Die Badehose

In der Boutique "Molto Lira" nehmen Sie sich eine Badehose vom Ständer an der Rückwand des Geschäfts (*take swimsuit*) und bezahlen Sie an der Ladentheke, so wie es sich gehört (*buy swimsuit*). Hierbei wird Ihnen die unpraktische 1-Millionen-Dollar-Note gewechselt.

Im "Space-Quest-Park" sollten Sie ein paar erholsame Schritte machen und sich dann einen Augenblick umschauen (*look*). Wenn Sie beim Blick über die Büsche eine Bewegung im Hintergrund wahrnehmen, sollten Sie noch einmal genauer hinschauen (*look girl*). Überhaupt sollten Sie immer einen zweiten Blick riskieren, wenn Ihnen ein Mädchen auf den Bildschirm kommt; schöne Grafiken danken es Ihnen.

Der Paß

Bei Eves Haus suchen Sie Ihren Paß aus der Mülltonne heraus (*look trash*). Bleiben Sie hartnäckig, Sie müssen einen Paß für die Reise haben (*look trash*). Wenn Sie ihn dann gesehen haben, fischen Sie ihn heraus (*take passport*).

Sonnencreme, Soda und die Frisur

In der Drogerie kaufen Sie sich Sonnencreme, die Sie auf der Kreuzfahrt bestimmt noch brauchen werden. Die Sonnencreme steht im zweiten Mittelgangregal in der Mitte der abgewandten Seite (*take sunscreen*). Dann gehen Sie zur Kasse und zahlen (*pay*).

Im Getränkeladen decken Sie sich noch mit einer Superportion Sodawasser aus dem Automaten ein (*take soda*). Auch hier sollten Sie das Zahlen nicht vergessen (*pay*).

Beim Friseur wird Ihnen, wenn Sie sich setzen (*sit*), eine neue Frisur verpaßt, die Ihrem alten Kopfschmuck aufs Haar gleicht.

Das Onklunk

Der Musikladen ist nun offen. Sie gehen hinein und nutzen die Gelegenheit zu einem kurzen internationalen Schwatz mit der Verkäuferin (*talk woman*), die Ihnen gut gefällt. Schließlich bekommen Sie ein "Onklunk". Das Instrument nehmen Sie mit. Doch was zeigt sich dann dem aufmerksamen Beobachter: Eine Sequenz treibt ein böses Spiel mit Ihnen, das sich hinter Ihrem Rücken vollzieht.

Die Abreise

An der Mole wartet nun das Schiff auf Sie. Sie sollten sich zügig einschiffen, und nicht etwa noch einen Schluck mit einem Herrn von der Straße nehmen. Dem Steward zeigen Sie Ihr Ticket (*show ticket*), dann läßt er Sie ein, und Sie laufen die Gangway entlang. Glückliche Reise.

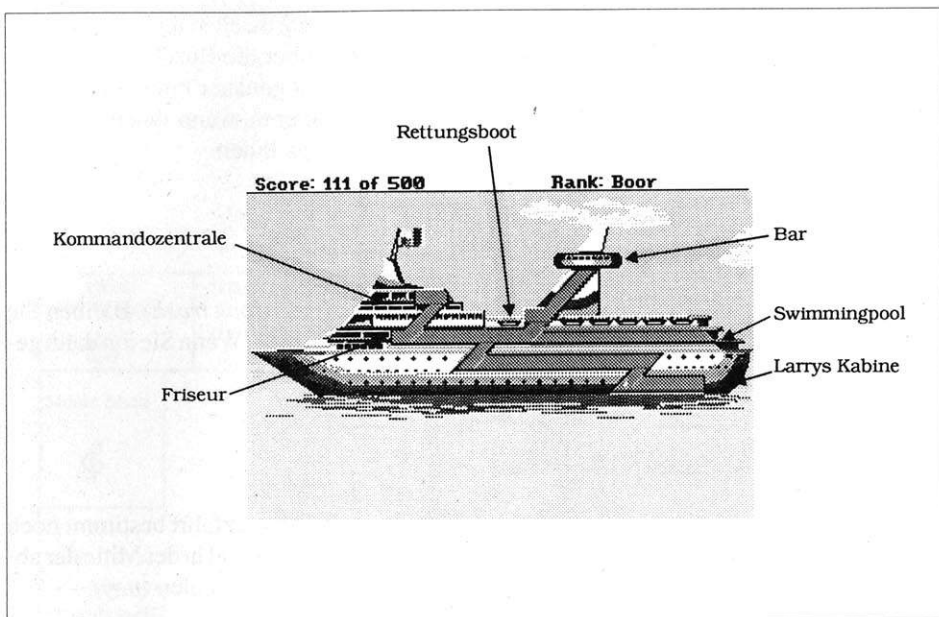


Abb.3.4: Larry II – Love Tub

Auf dem Schiff

Ihre Kabine liegt rechts von Ihnen. Sie betreten Sie und nehmen sich eine Frucht aus der Schale (*take fruit*). Dann betreten Sie – auf Freiersfüßen – sofort die Nachbarkabine (*open door*). Da allerdings befindet sich nicht die erwartete Schöne aus der Show, sondern ihre Mutter. Sobald Sie sich loseisen können, kehren Sie in Ihre eigene Kabine zurück und ziehen die Badehose an (*wear swimsuit*). Sie sollten sich allerdings nicht lange in Ihrer eigenen Kabine aufhalten, sondern direkt noch einmal in die Nachbarkabine schauen.

Wenn die redselige Mutter nicht da ist, gehen Sie zum Nachtschränkchen, öffnen es (*open nightstand*) und nehmen das Nähzeug mit (*take sewing kit*). Dann gehen Sie in Ihre Kabine zurück und gleich weiter zum Pool.

Am Swimmingpool

Am Swimmingpool reiben Sie sich mit Sonnencreme ein (*use sunscreen*) und legen sich auf den freien Liegestuhl (*sit*). Der jungen Frau, die jetzt auftaucht und ein Gespräch beginnt, sollten Sie nur folgen, wenn Sie Ihren Spielstand vorher gespeichert haben. Das empfiehlt sich auch für die folgende Schwimmpartie. Nachdem die Dame das Feld geräumt hat, sollten Sie noch ein paar Augenblicke warten, dann erst aufstehen (*get up*) und zum Pool gehen. Sobald Sie im Wasser sind, schwimmen Sie los (*swim*). Dann schwimmen Sie in die Nähe der Leiter, schauen nach rechts und holen Luft (*take breath*). Jetzt tauchen Sie (I) und beeilen sich, unten im Pool das Bikinioberteil zu holen (*take top*) und tauchen wieder auf. Dann verlassen Sie den Pool (*climb out*). Cremen Sie sich jetzt noch einmal ein (*use sunscreen*), da die Sonnencreme wasserlöslich ist. Nun kehren Sie in Ihre Kabine zurück.

Mop und Spinat

In der Kabine ziehen Sie sich schnell um (*change clothes*), um den Friseur zu besuchen.

Beim Friseur setzen Sie sich (*sit*) und lassen sich durch eine extravagante Mop-Perücke überraschen. Ihr nächster Weg führt dann zur Bar. In der Bar nehmen Sie auf keinen Fall ein Getränk zu sich, sondern eignen sich den Spinat Dip an der linken Thekenecke an (*take dip*). Dann gehen Sie zur Kommandobrücke.

Die Kommandobrücke

Auf der Brücke dürfen Sie der gegenüberliegenden Tür nicht zu nahe kommen. Gehen Sie zum Notschalter, der an der Konsole im Rücken des Kapitäns zu finden ist. Betätigen Sie den Schalter (*switch lifeboat timer*). Dann begeben Sie sich schnellstmöglich zum Rettungsboot.

Das Rettungsboot

Das Rettungsboot besteigen Sie von der Lücke der Reeling aus (*enter boat*). Sobald das Boot zu Wasser gelassen ist, müssen Sie sich sofort den Mop vom Friseur aufsetzen

(*wear wig*) und den Spinat über Bord werfen (*throw away dip*). Sollten Sie irgendetwas vergessen haben, wird es sich bei der folgenden Bootsfahrt rächen.

Auf der Insel

Am Strand dürfen Sie nicht nach rechts aus dem Bild laufen, da dort schon zwei Spione auf Sie warten. Links vom Strandungspunkt finden Sie einen FKK-Strand, wo Sie ein Gespräch mit einer Nackten führen können. Folgen dürfen Sie ihr aber auf keinen Fall; falls Sie nicht widerstehen können, vergessen Sie nicht, vorher abzuspeichern. Das Beste ist es, Sie gehen geradeaus nach vorne, denn dann landen Sie in einer Dschungelsequenz.

Im Dschungel sollten Sie es nicht versäumen, eine Blume zu pflücken; ansonsten bleibt Ihnen nichts zu tun, als abzuwarten, bis Sie das Restaurant erreichen.

Im Restaurant

Im Restaurant sprechen Sie den Maitre an (*talk man*) und setzen sich auf seine Aufforderung auf den Stuhl (*sit*). Hier warten Sie, bis alle Gäste erschienen sind. Nachdem alle Gäste da sind, werden Sie eingelassen. Am Büffet finden Sie bei der Käseplatte ein Messer, das Sie mitnehmen (*take knife*). Dann verlassen Sie das Restaurant wieder, worauf Sie wieder das Dickicht durchstreifen müssen.

Im Hotel

Im Hotelzimmer nehmen Sie die Streichhölzer vom Nachtschrank (*take matches*). Im Badezimmer holen Sie sich dann die Seife (*take soap*). Dann kehren Sie wieder in den Dschungel zurück. Da die ewigen Dschungelaufenthalte zeitaufwendig sind, sollten Sie nach der Wanderung immer abspeichern, damit Sie den Weg wirklich hinter sich haben.

Blonde Haare und ein Bikini

Der Friseur schmückt Sie mit einer schönen, blonden Haarpracht (*sit*). Dann gelangen Sie wieder in den Dschungel. Am Strand gehen Sie nach links zum FKK-Strand, wo Sie ein Bikiniunterteil finden (*take bikini*). Jetzt durchstreifen Sie den Dschungel, bis Sie beim Hotelzimmer landen. Im Restaurant haben Sie nichts mehr zu suchen.

Im Hotelzimmer verziehen Sie sich in die Zimmerecke und ziehen sich den Bikini an (*wear bikini*). Dann geht es wieder in den Dschungel, wo Sie den Friseur aufsuchen. Der Friseur kümmert sich um Ihre Körperbehaarung, sobald Sie sich setzen (*sit*).

Im Hotelzimmer stopfen Sie sich nun die Seife ins Oberteil des Bikinis (*put the soap in the bikini top*). Dies schmückt Sie nicht nur ungemein, sondern verkleidet Sie auch aufs Beste. So können die Spione Sie nicht erkennen; also kehren Sie zum Strand zurück.

Der Ausweg

Am Strand wählen Sie diesmal den Weg nach rechts. Ohne Schwierigkeiten passieren Sie die Agenten und kommen zu einem Klippenpfad. Nachdem Sie ihn vorsichtig hinter sich gebracht haben, sollten Sie nach der letzten Biegung die Kleidung wechseln (*change clothes*).

Am Flughafen

Vor der Flughafentür stehen zwei verkleidete Agenten. Schenken Sie diesen Kindern der Freude die Blume aus dem Dschungel (*give flower*). Verwirrt gehen die beiden von dannen. Im Flughafen ist links ein Friseur, den Sie in guter Gewohnheit besuchen (*sit*). Hier bekommen Sie Ihr übliches Outfit – das Ihrem Paßfoto entspricht – zurück. Außerdem erhalten Sie ein explosives Haarwasser. Nach diesem Friseurbesuch sollten Sie die Warteschlange am Ticketschalter ignorieren und gleich weiter zur Paßkontrolle gehen.

Die Bombe und das Ticket

Am Paßschalter zeigen Sie dem Zollbeamten Ihren Ausweis (*show passport*). Dann durchschreiten Sie das Gate direkt neben dem Fließband; es öffnet sich automatisch, wenn Sie darauf zugehen. Sie gehen am schlafenden Beamten vorbei und überprüfen den Inhalt der Gepäckstücke (*take suitcase*), bis Sie eine Bombe finden. Um den explosiven Koffer kümmern Sie sich automatisch; da heißt es nur abwarten, was geschieht.

Vor dem Flugticketschalter geht die Bombe schließlich in die Luft. Jetzt ist der Weg zum Schalter frei und Sie kaufen ein Ticket (*buy ticket*). Dannach gehen Sie wieder an der Paßkontrollle vorbei (*show passport*) und weiter nach links, bis Sie zu dem Personenförderband kommen.

Die Abreise

Das Transportband betreten Sie nicht sofort, sondern Sie nehmen sich die Zeit, eine Lebensversicherung am Automaten zu ziehen (*buy insurance*), die sich als Fallschirm entpuppt. Kaufen Sie noch Proviant an der Theke (*buy special*), und fischen Sie eine Haarnadel heraus (*take pin*). Dann lassen Sie sich zum Einchecken befördern.

Am Gate-Schalter nehmen Sie sich ein Flugblatt von der Theke (*take pamphlet*), bevor Sie Ihr Ticket vorzeigen (*show ticket*). Dann hält Sie nichts mehr von dem Flug zurück.

Der Flug

Im Flugzeug sitzen Sie neben einem bekannten Schwätzer. Stillen Sie seinen Redefluß, indem Sie ihm etwas Lektüre bieten (*give pamphlet to man*). Dann nehmen Sie sich die Tüte, die im Vordersitz steckt (*take bag*) und stehen auf, um ins Heck zu gehen. Im Flugzeugheck schnallen Sie sich den Fallschirm um (*wear parachute*). Dann benutzen Sie die Haarnadel, um das Sicherheitsschloß der Außentür – vorne rechts – aufzuschließen (*use pin*). Entsichern Sie die Tür (*turn handle*) und öffnen Sie sie (*open door*). Der Luftstrom reißt Sie hinaus.

In der Luft sollten Sie nicht versäumen, den Fallschirm zu öffnen (*open parachute*), sonst wird der Aufprall recht hart. Wenn Sie in einem Baum hängen bleiben, befreien Sie sich mit dem Messer aus dem Restaurant (*use knife*).

Auf Dr. Nonookeys Insel

Es ist ein gefährliches Terrain, auf dem Sie sich jetzt befinden. Nehmen Sie zunächst den Stock vom Boden auf (*take stick*). Dann gehen Sie zu dem Busch im Vordergrund, berühren ihn aber nicht, sondern kriechen neben dem großen Baum vorsichtig darunter durch (*go under*).

Die Anakonda, die sich im nächsten Bild versteckt hält, setzen Sie mit dem Stock außer Gefecht (*use stick*).

Die Spur und die Lianen

Der Weg durch den Sumpf ist durch die dünne Spur eines Äffchens gekennzeichnet. Folgen Sie der Spur sorgfältig. Da Fehlschritte eine fatale Folge haben, sollte regelmäßiges

Speichern Ihren Weg begleiten. Am Fluß ist Ihr Geschick als Seilschwinger gefragt. Neben dem großen Stein springen Sie ganz nah am Wasser an die erste Liane (*jump*). Sofort schwingen Sie weiter (*jump*; wiederholen Sie den Befehl mit der <F3>-Taste im Augenblick des Greifens) von Liane zu Liane und gelangen ans nächste Ufer. Dort finden Sie eine Liane (*take vine*).

Am Strand und im Dorf

Am Strand führt Sie eine Einheimische nicht nur zurück in die Welt der wahren Gefühle, sondern auch auf den Boden der Tatsachen. Um sie zu erobern, müssen Sie die Insel von der Herrschaft Dr. Nonookeys befreien.

Nach den Erklärungen des Häuptlings müssen Sie noch einmal ins Dorf zur Feuerstelle zurückkehren und sich Asche mitnehmen (*take ashes*).

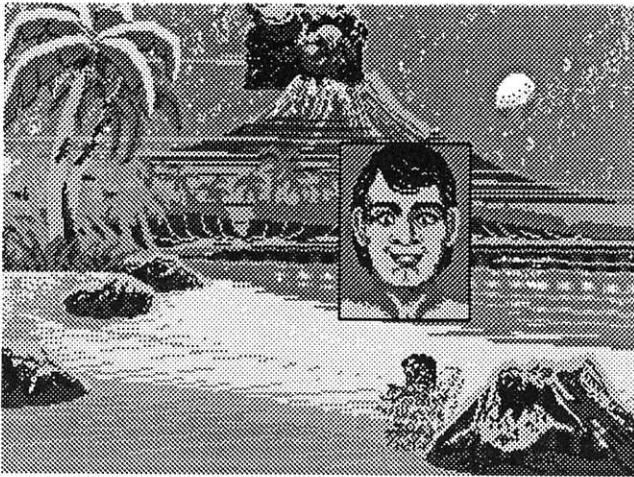


Abb. 3.5: Honeymoon am Strand

Dr. Nonookeys Festung

An der Klippe stellen Sie sich unter den Ast und benutzen die Liane, um sich hinaufzuschwingen (*use vine*).

Den Eiskanal sollten Sie nicht betreten. Streuen Sie zuvor die Asche aus (*use ashes*). Nun ist der Weg für Sie bereitet.

Neben der Aufzugstür von Dr. Nonookeys Zentrale befindet sich in der Bildmitte eine große Erdspalte. Gehen Sie vorsichtig heran. Nun stecken Sie die Tüte in die Haarwasserflasche (*stick the bag into the bottle*), zünden die Tüte an (*burn the bag*) und werfen den Molotow-Cocktail in die Erdspalte (*throw the bottle*).

Der Fahrstuhl schacht öffnet sich durch die Explosion. Sie treten ein und fallen mitten hinein ins Geschehen, das so sein glückliches Ende nimmt.

Manhunter New York

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online

Kategorie: Abenteuer-/Geschicklichkeitsspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Joystick

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA

Speicher: 256 KB, Festplatte (empfehlenswert)

Handlung

Fremde Wesen haben die Erde in ihre Gewalt gebracht. Die Orbs herrschen und die Menschen leben gekleidet in braune Kutten, überwacht von einer Gehirnsonde, gesichtslos in ihren Bezirken. Sie schweigen, da Reden verboten ist. Das Leben ist trostlos. Jeder Schritt, den ein Mensch macht, wird durch den implantierten Minisender registriert und an einen Zentralcomputer weitergeleitet. Jede Abweichung ist dokumentiert, und jeder Widerstand ist zwecklos.

Dennoch gibt es einen Untergrund im wahrsten Sinne des Wortes, denn der Überwachungsapparat der Orbs reicht nicht in die Kanalisation hinab. Und dorthin führt Sie ihr Weg als Manhunter. Wenn Sie nun denken, es sei Ihre Aufgabe, sich rebellisch gegen die fremde Macht zu erheben, so irren Sie. Ein Manhunter ist ein Menschenjäger und steht im Dienste der Orbs.

Sie werden auf bestimmte Probleme angesetzt, bei denen die Orbs menschlicher Hilfe bedürfen. Jeden Tag bekommen Sie einen Auftrag und jeden Abend erstatten Sie Rapport. Für Ihre Dienste steht Ihnen ein Computer zur Verfügung, mit dem Sie Zugriff auf die Daten des Zentralsystems haben. Solange sich die Personen, auf die Sie angesetzt sind, überirdisch bewegen, können Sie den Gang der Dinge verfolgen. Dann aber, wenn sich die Spur im Dunkel der Schächte verliert, beginnt Ihre Aufgabe, die viel Geschick erfordert.

Ohne Texteingaben entwickelt sich ein filmartiges Spiel zum Thema "Die Außerirdischen und ich machen gemeinsame Sache". Ob's stimmt, bestimmen Sie mit.

Lösungshinweise

MAD

MAD ist die Abkürzung für Manhunter Assignment Device. Es handelt sich hierbei um einen kleinen, tragbaren Computer, der Sie auf all Ihren Wegen begleitet und die Verbindung zu der Zentrale aufrechterhält. Sie rufen ihn auf bzw. schalten ihn mit der Taste <C> ab. Dann können Sie wählen, ob Sie den Tracker einsehen möchten oder die Info-Option brauchen.

Der Tracker

Mit dem Tracker wird Ihnen der Weg gezeigt, den eine verdächtige Person zurückgelegt hat. Ihre Aufgabe ist es, diesem Weg zu folgen, alle markierten Stationen zu untersuchen und an der Stelle, wo sich der Weg verliert, weiter zu ermitteln.

Info-Option

Die Info-Option können Sie nutzen, um Daten und Adressen verdächtiger Personen ab zu fragen. Hier müssen Sie den vollen Vor- und Nachnamen der Person haben, über die Sie Informationen anfordern möchten. Diese Namen sind Bestandteil Ihrer Recherchen.

Wichtige Beweisstücke, die Sie entdecken, werden automatisch in die Info-Datei des MAD eingelesen, so daß Sie sich diese später mit der Option "Notes" vor Augen führen können. Dies ist aber nicht bei allen Entdeckungen, die Sie machen, der Fall. Halten Sie

also neben Ihrer Tastatur unbedingt Papier und Bleistift bereit. Die Info-Option schalten Sie mit dem Befehl "Bye" aus.

Zwischenspeichern

Regelmäßiges Zwischenspeichern wichtiger Spielstände ist bei dem Spiel zu empfehlen. Diese Speicherungen haben eher taktische Bedeutung, da Sie mit ihnen auf interessante Situationen noch einmal zurückgreifen können. Falls Ihnen im Spiel etwas zustößt, weil Sie einen Fehler gemacht haben, brauchen Sie die gespeicherten Stände nur selten, da das Spiel selbsttätig kurz vor Ihrem Fehltritt wieder einsetzt und Ihnen immer wieder eine neue Chance gibt, sich zu bewähren.

Reisen

Den Weg dorthin lassen Sie sich vom Tracker zeigen. Folgen Sie dem Tracker aufmerksam bis zum ersten Haltepunkt. Dann beenden Sie ihn (<C>) und rufen die Reisefunktion auf (<F3>). Ihnen wird nun ein Stadtplan von Manhattan und Brooklyn angezeigt, auf dem Sie zuvor schon die Bewegungen des Trackers verfolgen konnten. Markieren Sie mit Ihrem Spielmarker (blauer Kringel mit rotem Zentrum) das Reiseziel, das Ihnen der Tracker vorgegeben hat und lassen Sie sich dorthin transportieren (<Return>-Taste).

Untersuchungen

Mit dem Spielmarker können Sie Szenarien nach auffälligen Erscheinungen absuchen. Das Beste hierbei ist, gemächlich vorzugehen, z.B. zeilenweise von links nach rechts und von oben nach unten. Der Marker wechselt seine Anzeige, wenn er auf Auffälligkeiten trifft. Er stellt nun ein Symbol dar. Wenn es ein Vergrößerungsglas ist, können Sie an dieser Stelle genauer hinsehen.

Bei einer offenen Hand können Sie zugreifen und sich einen Gegenstand aneignen; mit einer zeigenden Hand können Sie etwas betätigen; der Pfeil gibt Ihnen immer eine Gehrichtung an, in der Sie sich weiterbewegen können.

Sie steuern den Marker entweder über die Cursortasten der Tastatur oder mittels eines Joysticks. Die symbolischen Befehle bestätigen Sie mit der <Return>-Taste.

Spielsituationen

Besonders interessant wird Manhunter New York durch die zahlreichen Situationen, in denen Sie Ihre Geschicklichkeit im Umgang mit Joystick oder Tastatur beweisen müs-

sen. All jenen, die nicht die großen Könnern dieses Fachs sind und verständliche Schwierigkeiten bei der Bewältigung der oft kniffligen Aufgaben haben, sei empfohlen, zwischenzuspeichern. Halten Sie einfach den Spielstand fest, so oft Ihnen ein kleiner Schritt in Richtung Ziel geglückt ist. Das beste Verfahren hierfür ist der Griff nach der <F5>-Taste. Im Moment, da Sie diese Taste betätigen, stoppt das Spiel und Sie können Ihre Aktion in aller Ruhe sichern. Falls Sie dann einen Fehler machen, müssen Sie sich mit den Messerwerfern, dem Labyrinth und all den anderen kleinen Gemeinheiten nicht von Anfang an, sondern nur von Ihrer letzten Speicherstelle aus messen. Das hilft.

Bellvue Hospital

Am Morgen, an dem das Spiel beginnt, erhalten Sie den Auftrag, sich um die Explosion am Bellvue Hospital zu kümmern. Sie suchen das Bellvue Hospital auf. Wenn Sie um die rechte Ecke gehen, entdecken Sie das Loch, das die Explosion in die Wand gesprengt hat. Sie betreten den Raum.

Im Raum liegt eine Leiche; ein Mann, den Sie mit Ihrem Marker näher untersuchen. Am Fuß entdecken Sie den Namen (Reno Davis). Wenn Sie der Leiche ins Gesicht blicken, erwartet Sie ein grausiger Anblick. Verweilen Sie also nicht zu lange beim folgenden Bild, sonst werden Sie zum Orb-Opfer. Der Roboter, der die Tür bewacht, verhindert den Einblick in die Hintergründe.

Trinity Church

Als nächstes Ziel weist Sie der Tracker auf die Trinity Church hin. Wenn Sie den Tracker aufmerksam beobachtet haben, was Sie immer tun sollten, wissen Sie, daß Sie in der Kirche ins linke Seitenschiff gehen müssen. Hier zünden Sie eine Kerze an. Der tiefere Sinn der Aktion eröffnet sich Ihnen erst im Verlauf des Spiels. Prägen Sie sich einfach den Ort ein.

Flatbush Bar

In der Kneipe führt Sie der Tracker an das Automatenspiel. Bevor Sie jedoch den heiteren Zeitvertreib genießen können, müssen Sie Ihr Geschick zeigen. Finstere Gestalten fordern Sie zur Mutprobe heraus. Mit einem Messer müssen Sie zwischen die Finger der gebotenen Hand treffen. Haben Sie dies bestanden, sollten Sie ein Spielchen wagen. Der kürzeste Weg durch das Labyrinth läßt Sie exakt drei Schußpunkte passieren. Prägen Sie sich das Labyrinth ein, da es als Standard dieses Spiels wieder auftaucht (siehe Karte). Merken Sie sich aber auch das Trefferschema (von links: unten der vierte, mitte der zwei-

te, oben der dritte). Auch diese Reihenfolge wird Sie im weiteren Verlauf begleiten (siehe Karte).

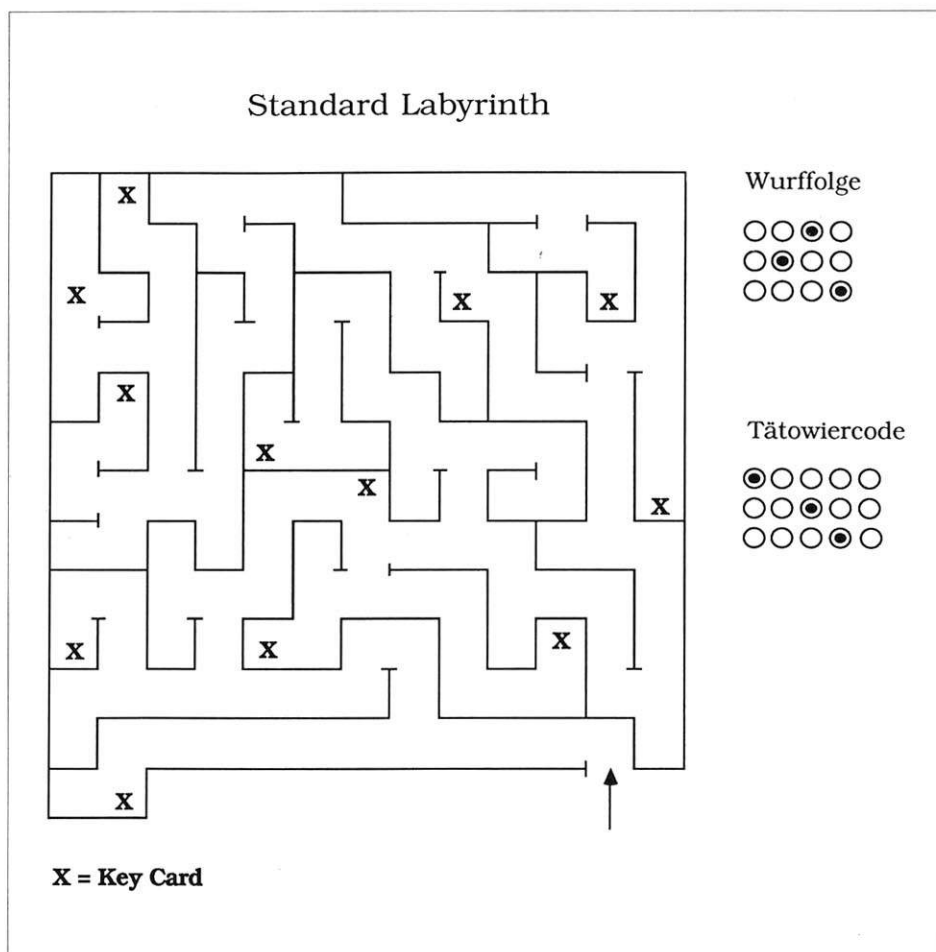


Abb. 3.6: Manhunter New York – Labyrinth

Prospect Park

Im Park verliert sich die Spur. Wenn Sie auf der Damentoilette das dritte WC benutzen und die Spülung dreimal ziehen, sind Sie auf der richtigen Spur. Sie werden in die Kanalisation hinabgespült, wo Sie die Verfolgung auf eigene Faust aufnehmen.

Die Kanalisation

Hier ist es leicht, sich zu verlaufen, aber Sie müssen hindurch. Glücklicherweise entspricht der Aufbau der Kanalisationsgänge dem Labyrinth des Spielautomaten. Hier unten müssen Sie zwölf Keycards finden (siehe Karte). Speichern Sie den Ausgangspunkt ab, so haben Sie die Chance, die Suche erneut aufzunehmen, wenn Sie sich verlaufen sollten. Am Ende des Labyrinths finden Sie sich in einer Höhle wieder. Hier liegt ein Medaillon, das Sie unbedingt mitnehmen sollten.

Coney Island

Im Vergnügungspark von Coney Island versuchen Sie Ihr Glück an der mittleren Wurfbude. Wenn Sie hier die Kombination abwerfen, die Sie aus dem Spielautomaten kennen (siehe Karte), ist Ihnen nicht nur ein Gewinn sicher. Wenn der Budenbesitzer Sie so unheimlich freundlich anschaut, sollten Sie ihm das Medaillon zeigen (mit der <Tab>-Taste die Besitzanzeige aufrufen, mit dem Cursor den Gegenstand auswählen, mit der <Return>-Taste bestätigen). Er gibt Ihnen eine Datenkarte, die Sie aufmerksam lesen. Sie können sie später wieder lesen, wenn Sie sie in Ihrer Besitzanzeige anwählen und bestätigen.

Der Text der Karte lautet: The end is near, the way is clear, destroy the lady before they are ready. Phil is trouble, he is a double, he is an eye, that's no lie.

Hiermit ist der erste Tag beendet. Sie werden vom Zentralcomputer aufgefordert einen Bericht abzugeben, indem Sie Verdächtige nennen.

Grand Central Terminal

Heute ermitteln Sie wegen eines gestohlenen Roboters. Besichtigen Sie zunächst das Grand Central Terminal, von wo der Roboter entwendet wurde. Dann folgen Sie der ersten Spur, die der Tracker Ihnen zeigt.

Wretched Excess NightClub

In den Nachtclub werden Sie vom Türsteher nicht eingelassen, daher bleibt Ihnen nur der Weg über den linken Hinterhof. Dort müssen Sie einen Kampf gegen vier gefährliche Gestalten bestehen. Weichen Sie den Messern, die nach Ihnen geworfen werden, durch

Springen und Ducken aus (Cursortasten), bis Sie in Reichweite des Angreifers stehen. Dann müssen Sie zuschlagen (<Return>-Taste), sonst ist es um Sie geschehen. Bei dieser Aktion empfiehlt es sich, immer wieder zwischenzuspeichern, da Sie sich so Schritt für Schritt an die Herren herankämpfen können.

Da Sprünge Sie im Gegensatz zum Ducken weiterbringen, sollten Sie Zwischensprünge einlegen, wenn Ihnen Zeit dafür bleibt. Spätestens beim dritten Werfer wird Ihnen das allerdings kaum mehr gelingen. Die vierte Figur, die sich Ihnen in den Weg stellt, ist die gefährlichste. Da hier mit einer Schußwaffe operiert wird, können Sie kein Geschosß sehen, sondern müssen sich an seiner Armbewegung orientieren: Arm oben heißt ducken, Arm unten heißt springen. Wenn Sie ihm schließlich eine patschen, schmeißt er Sie ins Innere des Raums, wo Sie die verfolgte Person sichten können: Sie erkennen sie an der braunen Kutte, die sie trägt.

Lenken Sie ihren Marker auf die Frau mit der braunen Kutte und nehmen Sie Kontakt auf. Zwar endet dieser Näherungsversuch schmerzlich, aber neben Ihnen landet die 13. Keycard, die Sie schnell aufnehmen müssen, bevor Sie vom Türsteher wieder hinausbefördert werden.

Vend-O-Deli

Sie müssen nun wieder den Tracker aufrufen, denn insgesamt sollen Sie ja drei Personen verfolgen. Um die Spur des zweiten Täters aufzunehmen, müssen Sie im Startbild des Trackers vor dem Terminal das mittlere Personensymbol mit Ihrem Marker ansteuern und mit der <Enter>-Taste markieren. Hierauf wechselt es die Farbe und Sie können seinen Wegen folgen.

Wenn Sie Vend-O-Deli besuchen, sollten Sie die Notiz am Pinbord beachten. Vor allem den Namen Harvey, mit dem der Zettel unterzeichnet ist, sollten Sie sich merken.

Central Park

Im Central Park steht Ihnen ein schwerer Weg bevor. Lassen Sie sich ihn Etappe für Etappe vom Tracker zeigen und merken Sie sich prägnante Symbole der Karte. Kehren Sie dann mit <C> auf Ihren Pfad zurück und versuchen Sie weiterzukommen. Zur Hilfe sei Ihnen eine kleine Wegbeschreibung gegeben. So gehen Sie richtig:

- zwischen den Wurzeln der beiden Bäume ganz rechts hindurch,
- beim Karussell links vom Weg, links am Kugelbaum vorbei,
- beim Brunnen die letzte Möglichkeit oben rechts, bevor der Pfeil nach geradeaus umschlägt,

- bei der Statue links von der Tanne und dem Gebüsch zwischen den beiden Kugelbäumen,
- am Kanal zweite Position von rechts, die geradeaus nach oben führt, links neben dem Kugelbaum,
- neben dem runden Baum und vor dem zweiten runden Baum,
- oberste Pfeilposition links, auf der linken Seite,
- nehmen Sie das Brecheisen und kehren Sie mit Pfeil nach unten in das Bild mit Kanal und Laterne zurück, dann links von der Laterne zwischen dem Kugelbaum und dem Busch,
- zwischen See und Baum – Schnittpunkt Seeweg/rechter Bildrand,
- zwei Büsche links vom Weg durch die Lücke vor dem dritten.

Bei der Leiche entdecken Sie einen Zettel mit dem Namen Anna und ein Taschentuch auf das H. Osborne gestickt ist. Außerdem bemerken Sie auf der Stirn des Toten ein P und auf dem Stein ein blutiges COO.

Harvey Osborne

Benutzen Sie Ihren MAD, um die Adresse von Harvey Osborne herauszufinden. Lassen Sie sich dann zu ihm transportieren. In der Toilette finden Sie die erhängte Anna Osborne, die Frau des Toten. Untersuchen Sie die Tüte, die vor der Toilettentür links steht, und nehmen Sie den Schlüssel an sich.

American Museum of Natural History

Wenn Sie nun den Tracker aktivieren und das dritte Personensymbol markieren, werden Sie zum Museum geleitet. Hier können Sie den Seiteneingang rechts mit dem Schlüssel von Osborne öffnen. Verfolgen Sie nun genau den Weg, den der Tracker Ihnen vorgezeichnet hat, wobei Sie die verschlossenen Türen mit den Keycards öffnen:

rechte Treppe hoch, links, geradeaus, links, geradeaus, geradeaus, Treppe hoch, geradeaus, geradeaus, geradeaus, rechts, geradeaus, rechte Treppe hoch, rechts, geradeaus, rechts, geradeaus, rechts, geradeaus bis zur Tür, die mit einem Balken versperrt ist.

Die versperrte Tür versuchen Sie mit dem Brecheisen (crowbar) zu öffnen. Daraufhin erscheint ein Monster, dem Sie sofort das Medaillon zeigen. Daraufhin räumt Ihnen das Monster das letzte Hindernis im Haus aus dem Weg. Gehen Sie nun weiter geradeaus und

am Ende des Gangs rechts. Hier finden Sie wieder eine Leiche, die Sie untersuchen sollten. Überlegen Sie, ob Sie die Tätowierung des Toten an etwas erinnert. Nehmen Sie das Modul B an sich, das Sie in seiner Hand finden und betrachten Sie den Plan an der Wand. Nun steht Ihrer Heimreise und dem obligatorischen Bericht nichts mehr im Wege.

Greenwood Cementary

Von Ihrem Tracker zum Friedhof geleitet, finden Sie Ihre heutige Aufgabe vor. Ein Orb ist ermordet worden, und Sie machen sich auf die Spur des Mörders. Schon der Tatort gibt interessante Hinweise, wenn Sie die Namen genau betrachten.

Trinity Curch

Gehen Sie nun wieder in die Kirche. Begeben Sie sich in das linke Seitenschiff und zünden Sie ein paar Kerzen an. Denken Sie hierbei an die Tätowierung, die Sie gestern gesehen haben (siehe Karte). Wenn sich der Tresor öffnet, sollten Sie nicht nur das Modul A herausnehmen, sondern sich auch die Zeichen an der Tür merken.

Abdul's Pawn Shop

Bevor Sie dem Tracker zum Theater folgen, sollten Sie dem Endpunkt der Trackers, dem Pawn Shop einen Besuch abstatten. Abdul bietet Ihnen verschiedene Symbole zur Auswahl. Sie kombinieren und nehmen das Kreuz als Symbol der Kirche, außerdem die beiden Symbole, die Sie innen im Tresor entdeckt haben, den Stern und die Balkenkombination.

Hierauf verschwinden Sie wieder im Untergrund der Stadt. Nun machen Ihnen vier Bilderrätsel das Leben schwer. In jedem Bild ist eine Zahlenkombination umgesetzt (41, 1031, 264, 425), die Sie jeweils in rascher Folge eingeben müssen. Dann öffnet sich die nächste Tür. Hinter der letzten Pforte stoßen Sie wieder auf einen Toten mit einem P auf der Stirn, dessen Namen Sie auf dem Revers entziffern können (Harry).

Wenn Sie um die nächste Ecke gehen, stellt sich Phil zum Zweikampf. Weichen Sie seinem Angriff aus, bis er einen Moment zögert. Jetzt schlagen Sie zu und ihn in die Flucht. Den Zettel, den er verliert, heben Sie selbstverständlich auf. Auf ihm ist die Nummer 843796 notiert.

Theatre in Times Square

Mit Ihren neuen Informationen steht Ihr Theaterbesuch unter einem guten Stern. Im Raum, den der Tracker Ihnen weist, finden Sie an der Rückwand hinter dem linken Bild einen Tresor. Dessen Code kennen Sie ja von Phils Zettel. Im Safe finden Sie einen weiteren Zettel, dessen Buchstabenfolge Sie aufnehmen (UCUCC).

Bevor Sie das Theater wieder verlassen, suchen Sie noch die anderen Bilder des Raums ab. Der Name erinnert Sie an eine Grabinschrift vom Friedhof. Mit diesen Informationen kombinieren Sie den Namen des Toten aus dem Pawn Shop: Harry Jones.

Harry Jones

Über Ihr MAD erfahren Sie die Adresse von Jones und machen sich auf den Weg. Jones Wohnung kommt Ihnen bekannt vor, entspricht sie doch dem Plan aus dem Museum. Sie entsinnen sich, daß auf dem Plan ein Pfeil eingezeichnet war und steuern zielsicher das Radio auf dem Tisch an. Wenn Sie es mit dem Brecheisen zerschlagen, kommen Sie in den Besitz des Moduls C.

Um nun weiterzukommen, helfen nur Kombinationsgabe und Ausdauer. Zwar haben Sie Phils Vornamen, doch sein Nachname fehlt Ihnen noch immer. Die letzten Buchstaben des Toten im Park, auch ein Opfer Phils, waren COO und etwas, das nach einem L aussah. Leider ist der Mann mit dem Namen nicht fertig geworden. Richtig heißt Phil mit Nachnamen Cook, den Namen überprüfen Sie mit Ihrem MAD und erfahren so Phils Adresse.

Phil Cook

Im Empire State Building entdecken Sie bei Phil einen Computer, den Sie in Betrieb nehmen. Das Paßwort vom Zettel im Safe ermöglicht Ihnen den Zugriff auf das Programm, mit dem Sie den Roboter aus dem Krankenhaus von seinem Sicherheitsposten weglocken können (*Alpha, Security Hall Patrol, Return, Quit*).

Auch für heute haben Sie genug getan, geben Sie Ihren Bericht durch und verziehen Sie sich nach Hause.

Bellvue Hospital

Zunächst müssen Sie den Signal Tracker des Computers wieder in Ordnung bringen. Kennzeichnen Sie das erste Teilchen, das den unteren Trichter (*Main PC I/O Port*) verläßt. Dann reisen Sie zum Bellvue Hospital, betreten es auf dem bekannten Weg und freu-

en sich, daß der Roboter wirklich weg ist. Die Freude währt jedoch nicht lange, da Sie auf Ihrem Weg in die inneren Gefilde des Krankenhauses gleich wieder von der Maschine gestoppt werden. Von dem Raum aus, in dem Sie landen, können Sie beobachten, wie die Orbs Leichen weiterverwerten.

Wenn der Nachbarraum sich nach einer Weile leert, greifen Sie wieder einmal zur Brechstange und entfernen das Gitter. Nun können Sie die Maschinerie näher betrachten. Entnehmen Sie dem Apparat das Modul D. Dann bewegen Sie den Schalter nach oben, so daß das Fließband rückwärts läuft. Dann besteigen Sie das Band, das Sie in einen Raum befördert, in dem ein Gerüst steht. Dieses Gerüst ist Ihr Fluchtweg nach draußen. Allerdings ist durch die herablaufenden Funken Vorsicht geboten. Sie müssen sich an den Stangen emporhangeln und immer dann die Kletterstange wechseln, wenn Sie weder einen oberen noch einen unteren Querbalken berühren. Falls Sie abstürzen, müssen Sie an der ersten Stange wieder beginnen, es sei denn, Sie haben zwischendurch eine Position gespeichert. Oben angelangt, werden Sie wieder mit der harten Realität konfrontiert.

Grand Central Terminal

Am Terminal greifen Sie noch einmal zur Brechstange und öffnen die Jalousie des Fensters, in das ja schon einmal eingebrochen wurde. Dann besteigen Sie das Raumschiff, das geradezu auf Sie wartet. Im Schiff setzen Sie die vier Module ein und knobeln die Tastenkombination aus, die Sie zum Start des Schiffes brauchen (oben links, unten mitte, oben rechts, oben mitte, unten rechts, unten links). Das Raumschiff hebt ab und die Ausflugschneise steht offen; allein, das Schiff erinnert vor der Steuerbarkeit eher an einen Luftballon, denn an eine fliegende Untertasse. Manövrieren Sie es durch das Tor.

Hinter dem Tor öffnet sich Ihnen wieder einmal ein Labyrinth, durch das Sie sich Ihren Flugweg suchen müssen (Karte). Haben Sie endlich den Ausweg gefunden, erheben Sie sich vom Toilettenhäuschen im Park in die frische Luft über New York.

Was nun noch fehlt, ist der unangenehme Teil des Auftrags: Sie entschließen sich, die Hauptstützpunkte der Orbs zu zerstören. Drei Plätze sind Ihnen bekannt: Bellvue Hospital, Empire State Building und das Grand Central Terminal. Der vierte Ort geht aus der Data Card hervor, die Sie auf Coney Island bekommen haben: "*destroy the old lady*". Und das heißt nichts anderes als die Freiheitsstatue aufs Korn zu nehmen.

Während Sie aber über New York kreisen, um Ihre vier Bomben abzuwerfen (<Return>-Taste), taucht plötzlich ein bekannter Gegner auf. Phil Cook ist noch immer unterwegs. Lassen Sie sich von ihm nicht in die Enge treiben.

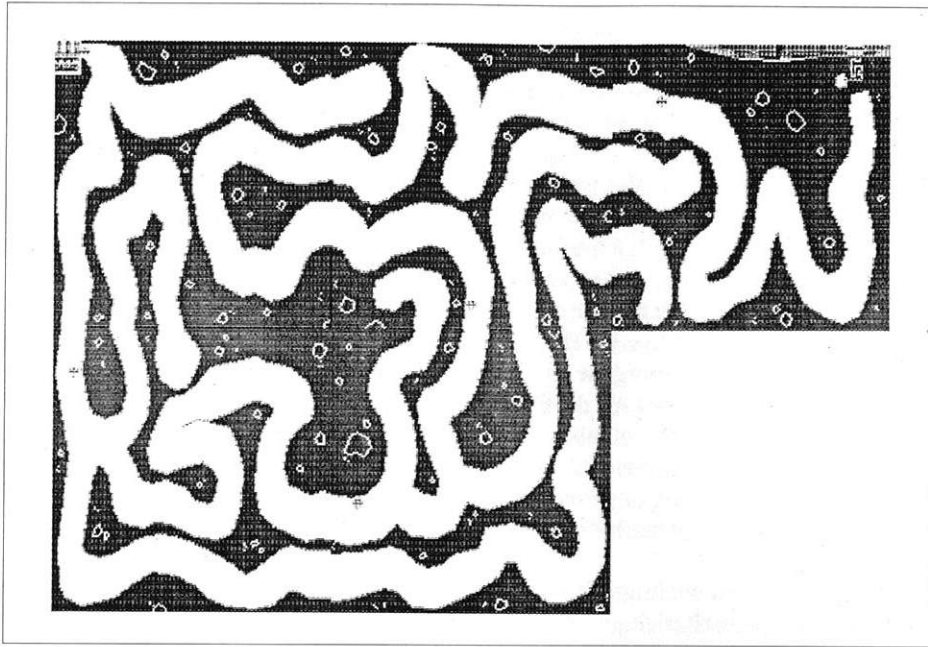


Abb. 3.7.: *Manhunter New York – Fluglabyrinth*

Oil Imperium

Hersteller/Bezugsquelle: Reline

Kategorie: Strategiespiel

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware

Steuerung: Tastatur und Maus (empfehlenswert)

Grafikkarte: EGA, CGA und Hercules

Speicher: 512 KB, Festplatte (empfehlenswert)

Handlung

Haben Sie sich schon einmal gewünscht, in der kapitalen Geschäftswelt mitzumischen?
Haben Sie sich gedacht: Das kann ich auch? Hege Sie die Vermutung, das große Geld

wäre leicht zu machen, wenn Sie nur einmal auf dem richtigen Stuhl säßen? Dieses Spiel stellt Ihnen nicht nur einen Stuhl, sondern ein eigenes Büro zur Verfügung und setzt Sie mitten hinein in das Geschäft mit dem schwarzen Gold. Planung von Geschäften, Erschließung neuer Ölquellen, Erwerb von Öltanks und Verlegung der Pipelines, all dies gehört zum Alltag des Ölbosses. Darüber hinaus steht Ihnen noch der Kampf mit der Konkurrenz ins Haus. Und der wird mit harten Bandagen geführt.

Um als Manager eines so harten Geschäfts zu überleben und außerdem einen guten Schnitt zu machen, müssen Sie schon mit allen Wassern gewaschen sein. Um immer zu wissen woran Sie sind, reichen die offiziellen Informationsquellen nicht aus; da kann es mitunter schon hilfreich sein, ein Detektivbüro einzuschalten, das dunkle Machenschaften aufdeckt. Aber die verborgene Art der Geschäftsbelegung steht Ihnen selbst auch offen: Greifen Sie zu. Welcher Art der Sabotageakt ist, den Sie planen, und ob Sie erwischt werden, das hängt ganz davon ab, wieviel Sie investieren. Besonders interessant wird dies dann, wenn Sie zu zweit, zu dritt oder gar zu viert gegeneinander spielen. Sind Sie weniger, übernimmt der Computer die verbleibenden Gesellschaften. Allein auf dem Markt sind Sie bei dem Geschäft jedenfalls nie.

Daß Öl nicht nur ein wichtiger Rohstoff ist, sondern auch als Unterhaltungstoff taugt, weiß seit Dallas selbst derjenige, der keinen Fernseher hat. Spannende Geschäfte und fiese Korruption beleben dort den Alltag eines nicht ganz trockenen Handels.

Eben diese Fähigkeit, Strategie, Finanzwelt und spannende Unterhaltung in einem Spiel zu verbinden, zeichnet Oil Imperium aus. Das Spiel hat nicht den Anspruch, eine Simulation der Geschäftswelt zu sein, obschon viele Fakten des Ölgeschäfts in das Spielgeschehen einfließen. Darüber hinaus bietet es aber Aktionssequenzen, in denen das manuelle Geschick des Spielers gefragt ist, appelliert an seine Gefühle, auch die der gemeineren Sorte und schafft die Möglichkeit, den miesen aber raffinierten Geschäftsmann einmal in allen Konsequenzen selbst darzustellen. Daß ohne taktische Überlegungen kein Gewinn zu machen ist, wird hierbei schnell klar. Geld regiert die Welt. Wer an dieser Macht teilhaben möchte, muß auch schon mal agieren, selbst wenn er sich dabei die Finger schmutzig macht.

Lösungshinweise

Beginn

Zu Beginn des Spiels sollten Sie etwas vorsichtiger agieren, da Ihre finanziellen Mittel schnell erschöpft sind. Sie müssen sich zunächst eine Bohrkonzession erwerben. Da Sie

nicht wissen, ob sich der Erwerb lohnt, sollten Sie sich im ersten Monat Expertisen (3-4) anfertigen lassen. Das dauert zwar und kostet auch Geld, doch immerhin soll ja die erste Quelle das Fundament eines ganzen Imperiums werden. Notieren Sie sich daher die Ergebnisse der Expertisen genau. Hierfür liegen der Anleitung des Spiels Karten bei. Ein Orientierungswert für die Kaufentscheidung ist die Relation laufende Kosten zur Fördermenge, die in einem günstigen Fall zwischen 2 zu 1 und 3 zu 1 beträgt – also zwei- bis dreifache laufende Kosten (\$) je Fördermenge (brl.). Selbst bei einem niedrigen Abnahmepreis von 3\$/brl. können Sie noch die Unkosten für die Quelle decken.

Tanks

Wenn Sie sich entschlossen haben, in einer Region Öl zu fördern, sollten Sie zuerst für die entsprechenden Tanks sorgen. Achten Sie darauf, daß die Tankkapazität in einer Region immer ausreichend bemessen sein muß. Sollte Ihr Tank überlastet sein, führt dies zu einem Förderstop in der Region. Das bedeutet für Sie einen immensen finanziellen Ausfall, da die laufenden Kosten, wie der Name schon sagt, weiterlaufen. In diesem Fall zahlen Sie und haben nichts davon.

Daß Sie an die Auslastungsgrenzen Ihrer Tanks stoßen, kann schnell geschehen, wenn der Ölpreis im Keller ist. In einer Crash-Situation werden Sie nicht verkaufen wollen, aber gefördert wird weiter. Da müssen Sie dann Platz zur Lagerung haben.

Außerdem sollten Sie durch ausreichende Tankkapazitäten Vorsorge für eventuelle Sabotageakte treffen. Der Konkurrent schläft nicht und ein zerstörter Tank könnte ihm gut ins Konzept passen.

Vor allem sind Sie bei fehlender Tankkapazität – und das wird dem Gegner gefallen – gezwungen, neue Tanks zu kaufen. Dafür aber brauchen Sie Kapital und dafür müssen Sie verkaufen. Ölfelder sind kein gutes Verkaufsobjekt, wenn Sie schnell Geld brauchen; außerdem sind Ihre Felder die Erwerbsgrundlage, die Sie haben. Also sind Sie in solch einer Krisensituation gezwungen, Öl zu verkaufen. Wenn aber just zu dem Zeitpunkt der Ölpreis miserabel ist, ist der Ofen aus.

Bohren

Wenn Sie noch nie gebohrt haben, lassen Sie die Sache ruhig angehen. Auch hier ist es zu Beginn leichter, etwas mehr Zeit und Geld zu investieren, als den Bohrvorgang als erfolglos abbuchen zu müssen, weil Ihnen die Bohrspitze abbricht. Im Laufe des Spiels werden

Sie schon das nötige Fingerspitzengefühl erwerben, oder Sie lassen einfach einen Spezialisten ran. Der ist zwar teuer – am Anfang des Spiels zu teuer –, aber in der Regel sicherer und vor allem schneller als Sie selbst.

Beachten Sie bei Bohrungen die Bodenbeschaffenheit. Weicher Boden (z.B. in Wassergebieten) täuscht leicht und verleitet zu einer hohen Bohrgeschwindigkeit, die sich dann bei der ersten oder letzten harten Schicht als fatal erweist.

Lieferverträge

Lieferverträge sollten Sie erst unterschreiben, wenn Sie sicher sind, den Vertrag einhalten zu können. Am Anfang sollten Sie hierbei sehr vorsichtig agieren und nur Lieferverträge annehmen, deren Erfüllung Ihre momentane Kapazität nicht überschreitet. Achten Sie darauf, daß Ihre Quellen in der Region liegen, für die Sie den Liefervertrag abschließen.

Für größere Lieferverträge brauchen Sie schon eine größere Anzahl Ölfelder. Es ist davon abzuraten, Lieferverträge für Regionen anzunehmen, in denen Sie noch keine Ölfelder besitzen. Solche Risiken können Sie sich nur mit dem entsprechenden finanziellen Polster und genügend Zeit erlauben.

Zeitplanung

Teilen Sie sich das Pensum gut ein, das Sie im Laufe des aktuellen Monats bewältigen möchten. Unüberlegte Schritte kosten Zeit, und die fehlt Ihnen dann am Ende des Monats. Die Menüs sind nicht dafür geeignet, wahllos in ihnen herumzuspazieren; der Zeitverlust, den solche Spielereien einbringen, kann Sie eventuell daran hindern, Ihr Öl zu verkaufen oder brennende Quellen zu löschen.

Daher sollten Sie sich auch genau überlegen, ob Sie Ihren Monatsplan durcheinanderwerfen, weil das Telefon klingelt. Sind Sie gerade mit dem Kauf eines Ölfeldes beschäftigt, lassen Sie es lieber schellen. Bei Ölverkäufen sollten Sie schnell handeln, wenn der Apparat nach Ihnen ruft. Es könnte sein, daß just im Moment die Nachricht einer Sabotageaktion an Ihren Öltanks hereinkommt. Wenn Sie eine gute Reaktion haben, können Sie den Verkauf über die Bühne bringen, bevor das Öl weg ist.

Für Löschvorgänge sollten Sie sich immer ein paar Tage vor Monatsende freihalten. Falls Sie innerhalb des Monats Zeiträume überspringen möchten, öffnen und schließen Sie die Schublade; dabei vergeht die Zeit.

Löschen

Falls eine Quelle brennt, müssen Sie diese löschen. Wenn Sie genügend Bares haben, können Sie für diese Aufgabe auch Ted Redhair engagieren, der eine sehr hohe Erfolgsquote hat. Für Bohrinseln müssen Sie sogar auf seine teure Hilfe zurückgreifen. Abgesehen von den Bohrinseln, können Sie, wenn Mr. Redhair nicht hält, was sein Honorar verspricht, noch einmal selbst vor Ort Ihr Glück versuchen. Diesen Versuch müssen Sie machen, wenn Ihr Bares für Ted nicht reicht.

Beachten Sie die Zeitanzeige während des Löschvorgangs. Sie sollten unbedingt versuchen, den Brand zu stoppen, solange die Anzeige noch nicht im kritischen roten Bereich ist. Schaffen Sie es nicht, fällt die Förderung bei dieser Quelle die nächste Zeit aus. Es kann bis zu sechs Monate dauern, bevor Sie mit der Quelle wieder aktiv werden können.

Brennende Ölfelder sind rot auf der Weltkartenübersicht eingezeichnet. Hier können Sie sich schnell informieren. Ein anderes schnelles Informationsmedium, das Sie nicht vernachlässigen sollten, ist die Zeitung. Mitunter erfahren Sie hier aktuelle Neuigkeiten, bevor Ihr Telefon klingelt.

Spielzeit

Was Ihre Realzeit betrifft, so sollten Sie für das Spielziel "Bester nach drei Jahren" einen Nachmittag oder Abend einplanen. Für "60 Millionen Dollar Barkapital" brauchen Sie schon etwas länger; rechnen Sie mit 1-2 Tagen. Noch länger zieht sich die Aufgabe hin, "Mehr als 80 Prozent Marktanteile" zu gewinnen. Daher ist diese Aufgabe vor allem für Spieler geeignet, die immer wieder für ein oder zwei Stündchen Eingriff in die Geschäftswelt nehmen möchten. Unter der Voraussetzung kann es sich über mehrere Wochen hinziehen. Es ist somit eine Aufgabe für Einzelkämpfer. Die aggressivste Aufgabenstellung ist, "Alle anderen Spieler ruinieren" zu müssen. Solch eine Aufgabe macht wahrscheinlich in Gesellschaft mehr Spaß als alleine, denn nur so können Sie unprogrammierte Reaktionen auf einen geglückten Coup erleben. Wie lange diese Spielsession dauert, ist allerdings nicht zu sagen; Glück und Geschick spielen hierbei eine große Rolle.

Winkelzüge

Sie können den Computer ein wenig austricksen, wenn Sie Lust dazu haben. Da der Rechner nicht sieht, wie viele Spieler vor ihm sitzen, können Sie ihm vorgaukeln, Sie seien zu zweit oder gar zu dritt. Übernehmen Sie einfach pro forma mehrere Gesellschaften. Eine managen Sie als die Ihre, die anderen lassen Sie in Ihre Tasche wirtschaften. Kaufen Sie

mit den Scheinfirmen ausschließlich Ölfelder. Diese kauft Ihre Gesellschaft dann zum Dumpingpreis dem Handlanger ab. So haben Sie schnell einen enormen Besitz, bei dem der Computer, dem solche Tricks fremd sind, ins Hintertreffen gerät.

Ebenso kann durch "falsche" Preise ein echter Mitspieler vor dem Untergang gerettet werden. Sie kaufen ihm, wenn Sie finanziell dazu in der Lage sind, ein Ölfeld zum überhöhten Preis ab. Er ist liquide und braucht keinen Bankrott anzumelden. Und wenn er wieder festen Boden unter den Füßen hat, erstattet er Ihnen das Geld zurück. Der Computer hat das Nachsehen, da ihm wohl niemand etwas leiht. Und noch etwas: In der Geschäftswelt werden Zinsen gezahlt. Erinnern Sie Ihren Mitspieler ruhig daran.

Police Quest I – In Pursuit Of The Death Angel

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Activision

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 3

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick (sinnvoll)

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA und Hercules

Speicher: 256 KB, Festplatte (empfehlenswert)

Handlung

Sonny Bonds ist Polizist in Lytton. In seiner kleinen Stadt fährt er Streife; sein Alltag ist nicht weiter aufregend, eher tägliche Routine. Doch eines Tages, wie sollte es anders sein, ändert sich das ruhige Leben. Ein Dealer macht die Stadt unsicher. Rauschgiftdelikte und Morde halten Einzug in Sonnys Umgebung. Als er in dieser Situation ins Rauschgiftdezernat versetzt wird, nimmt Bonds den Kampf auf. Sein Gegner ist gefährlich und die Entscheidung steht schließlich auf Messers Schneide.

Lernen Sie mit Sonny Bonds die Routine des Polizistenalltags kennen, und folgen Sie ihm auffällig, wenn er in Lytton auf Verbrecherjagd geht. Wenn Sie sich gut führen – und selbstverständlich Sonny Bonds auch – erreichen Sie im Laufe des Spiels Ihre wahre Bestimmung: Kriminalbeamter bei der Narcotic Squad.

Aber der Anfang sieht anders aus: Nach dem morgendlichen Briefing im Polizeihauptquartier nimmt Bonds seine Streife durch die Stadt Lytton auf. Neben dem Gebrauch des Funkgerätes ist das Mitführen einiger Ausrüstungsgegenstände sowie die Kenntnis der Grundregeln polizeilichen Verhaltens angebracht.

Damit Sie sich auch in kritischen Situationen richtig verhalten, sollten Sie sich vorher über die Rechte, vor allem aber die Pflichten eines Polizeibeamten informieren. Das Spiel jedenfalls hält sich genau an die Regeln. Die Umsetzung der polizeilichen Praxis in ein Spiel ist in dieser Form erstmalig und gut gelungen. Da neben Spielelementen auch eine gute Portion Humor in dem Spiel steckt, hat es einen hohen Unterhaltungswert. Allerdings sind Englischkenntnisse nicht nur sinnvoll, sondern wünschenswert.

Lösungshinweise

Speichern Sie regelmäßig, lieber einmal zu viel, als einmal zu wenig. Sie können sich dann ruhiger auf die gefährlichen Situationen einlassen.

In der Dienststelle

Nach Beginn des Spiels finden Sie sich in der Polizeiwache wieder. Zögern Sie nicht zu lange, Ihre Zeit ist nicht allzu üppig bemessen. Gehen Sie durch die zweite Tür rechts in den Informationsraum. An der Wand befinden sich Informationsboxen, mit "look hole" erfahren Sie eventuelle für Sie hinterlegte Nachrichten. Sie sollten sich alle Details notieren, die Sie im Laufe des Spiels erfahren.

Die Zeitung, die auf einem der Tische liegt, entdecken Sie mit einem Blick. Sie gehen hin und nehmen mit "take newspaper" das Blatt. Nachdem Sie die neuesten Nachrichten aus Lytton erfahren haben (*stop reading*), treten Sie an den zweiten Tisch von rechts in der ersten Reihe heran: Nun werden Ihnen Ihre Aufgaben erklärt, die Einsatzbesprechung beginnt.

Die Ausrüstung

Verlassen Sie nun wie Ihre Kollegen den Raum und denken Sie an die Vervollständigung Ihrer Ausrüstung. Dazu gehen Sie in den Waschraum (vom Flur aus erste Tür rechts) und suchen Ihren Spind auf der rechten Seite. Obwohl verschlossen, können Sie nach "open door" Ihre Ausrüstung entnehmen: Mit "take" nehmen Sie die Pistole (*gun*) und den

Lader (*loader*) und bereiten sich mit "*load gun*" auf spätere Auseinandersetzungen vor. Nachdem Sie die Brieftasche mit "*take case*" genommen und geöffnet haben, entnehmen Sie (*take*) das Schreibgerät (*pen*), Notizbuch (*notebook*) und das Strafzettelbuch (*ticket book*). Mit "*close case*" und "*close door*" haben Sie Ihre persönliche Ausrüstung zusammen. Es ist nun – wie so oft – durchaus sinnvoll, mit <F5> den erreichten Spielstand zu speichern.

Gegenüber der Tür zum Waschraum hängt ein Brett, an dem der Schlüssel Ihres Streifenwagens nur auf "*take key*" wartet. Tasten Sie sich nun langsam Richtung Ausgang und nehmen Sie mit "*take radio*" vom Tisch ein Handfunkgerät mit, das die Verbindung mit der Zentrale ermöglicht. Wenn Sie nach links aus dem Bild laufen, gelangen Sie auf den Flur, der zum Hof führt. Alle anderen Räume der Polizeiwache können Sie sich ruhig anschauen, doch sollten Sie vorher speichern.

Die erste Fahrt

Links vorn steht Ihr Streifenwagen. Bevor Sie nun voreilig in den Wagen springen und voller Freude mit Blaulicht davonrasen, sollten Sie sich in Erinnerung rufen, daß Sie Polizist sind, und daß die Einhaltung einer Anzahl von Dienstvorschriften von Ihnen verlangt wird. Eine dieser Vorschriften besagt, daß Sie vor jeder Fahrt das Auto zu kontrollieren haben. Sie umkreisen den Wagen und gucken und untersuchen jede Seite mit "*check car*", sonst müssen Sie mit einem Platten rechnen. Gehen Sie nun an die Fahrertür und öffnen Sie diese einfach mit "*open door*". Ein Druck auf die <F4>-Taste läßt Sie in das Auto springen, nach "*close door*" sollten Sie sich im Auto umsehen. Richtig: auch hier ist ein wichtiger Ausrüstungsgegenstand zu finden. Mit "*take nightstick*" rüsten Sie sich mit dem unverzichtbaren angelsächsischen Polizeikennzeichen aus, dem Knüppel. Nun sind Sie für Ihren ersten Einsatz gerüstet.

Mit <F4> wechseln Sie auf den Kartenmodus. In diesem Modus steuern Sie Ihr Auto. Mit den Cursortasten geht es vor- und rückwärts, links und rechts. Sie sollten mit den Tasten des numerischen Blocks spielen. Die Tasten <7>, <9>, <1>, <3> ermöglichen jeweils diagonales Fahren. Ein erneuter Druck auf dieselbe Richtungstaste oder die <5> stoppt das Fahrzeug. Dieses Stoppen ist notwendig, wenn Sie aussteigen wollen, Sie anderen Autos Vorfahrt gewähren müssen oder vor einer roten Ampel anhalten. Wie im richtigen Leben müssen Sie nämlich die Verkehrsregeln beachten. Sollten Sie Spaß daran haben, mit Blau - oder Rotlicht und Sirene durch die Straßen zu fahren, bitte schön.

<F6>	Normales Fahren
<F8>	Schnelles Fahren (Verkehrsregeln beachten!)
<F10>	Rotlicht und Sirene

Ein Verkehrsunfall, den Sie durch Zusammenstoß mit einem Fahrzeug oder durch Rammen eines Grundstücks oder Hauses verursachen, führt unweigerlich zu einem Neubeginn. Fahren Sie daher der Situation angepaßt, d.h. schnell auf geraden Strecken und mit Hilfe von <Esc><Speed><Slow> langsam, wenn Sie eine Kurve nehmen oder einparken wollen.

Unfall

Während Sie durch die Stadt fahren, erscheint eine Meldung, die Sie über das Funkgerät empfangen. Diese Meldung berichtet von einem Unfall, zu dem Sie fahren sollen. Orientieren Sie sich auf der Karte, schalten Sie die Sirene ein und nichts wie ab zum Unfallort. Bleiben Sie dann stehen und schalten Sie mit <F4> wieder in den Spielmodus um. Sie steigen aus und klären den Unfallhergang. Dazu schauen Sie sich das Opfer an (*look man*) und befragen die Zeugen (*talk people*). Da Sie um die Ungenauigkeit von Zeugenaussagen wissen, fragen Sie einige Male. Anschließend steigen Sie wieder in den Streifenwagen, rufen mit <Ctrl><D> die Zentrale und warten ab. Nachdem Sie Ihre Arbeit vollendet haben, fahren Sie zum Treffpunkt mit Steve. Dort sprechen Sie mit Carol, suchen Steve und setzen sich zu ihm an den Tisch (*sit, talk to Steve, drink coffee, talk to Steve*).

Geschwindigkeitsüberschreitung

Aber Sie haben nicht lange Zeit Ruhe: Telefon für Sie! Nachdem Sie dorthin gegangen sind, unterhalten Sie sich mit dem Anrufer mit "*answer phone*". Leider müssen Sie nun Ihr Stammcafe verlassen und weiterfahren. (Abspeichern!!) Auf Ihrer Patrouille bemerken Sie ein Fahrzeug, das regelwidrig gefahren wird. Mit <F10> schalten Sie Sirene und Licht ein und verfolgen den Wagen, bis er rechts anhält. Wie üblich halten Sie Ihren Wagen an, steigen aus und gehen zu dem anderen Auto. Mit "*look car*" schauen Sie, wer denn da am Steuer sitzt, mit "*talk to girl*" holen Sie nähere Auskünfte ein. Als pflichtbewußter Polizist lassen Sie sich auf keine Diskussionen ein und verwarnen das Mädchen (*take licence, write ticket, give licence back, sign ticket, give ticket to girl*). (Abspeichern). Allerdings dann: "*look girls eyes*".

Rocker

Wieder fahren Sie zu Carol's. Sie sehen einen vollgeparkten Bürgersteig (*look bikes*) und bekommen die Ohren vollgejammert (*talk carol*). Daraufhin werden Sie wieder amtlich

tätig. Sie verlassen Carol's Cafe und gehen hinüber zu Willy's. (Abspeichern!) Zunächst schaffen Sie etwas Platz mit "*move bikes*" und gehen dann in der Bar auf den Anführer der Rocker zu. Hier kommen Sie – trotz aller Versuche – mit guten Worten nicht weiter. Mit "*use nightstick*" müssen Sie erstmals eine Waffe einsetzen. Benutzen Sie hierzu die Waffensondertasten, denn zum langwierigen Eingeben ist nicht immer genug Zeit:

<F6>	Waffe laden
<F8>	Waffe ziehen
<F10>	Waffe abfeuern bzw. Gummiknüppel benutzen

Nachdem dies geklärt ist, wenden Sie sich Marie (*Sweet Cheeks*) zu und sprechen mit Ihr. Auch auf ein Küßchen brauchen Sie nicht zu verzichten. Verabschieden Sie sich und wenn Sie wieder im Auto sitzen, geben Sie mit <Ctrl><D> Nachricht. Anschließend fahren Sie wieder los, um für Recht und Ordnung auf den Straßen zu sorgen.

Die erste Verhaftung

Wiederum bemerken Sie ein verdächtiges Fahrzeug. Nachdem Sie es in bewährter Manier gestoppt haben, berichten Sie der Zentrale (<Ctrl><D>) und gehen zu dem Wagen. Mit "*look man*" sehen Sie etwas genauer hin und fordern ihn mit "*go out*" auf, sein Fahrzeug zu verlassen. Mit "*take licence*" erhalten Sie Aufschluß über die Identität des Mannes, mit "*smell*" und "*administer test*" kommen Sie der Ursache des Fehlverhaltens des Mannes auf die Spur. Dies kann nur noch mit dem Einsatz härterer Mittel geahndet und das Weiterfahren unterbunden werden. Mit "*use handcuffs*" fesseln Sie ihn, ohne auf weitere Argumente einzugehen (no). "*Administer rights*" ist in der Tradition angelsächsischer Rechtspflege auch bei einem Betrunkenen unverzichtbar und Sonny Bonds ist ein pflichteifriger Polizist! Mit "*go*" bewegen Sie Ihren Gefangenen, sich zum Streifenwagen in Bewegung zu setzen. Plazieren Sie Ihn auf die hintere Sitzbank.

Im Gefängnis

Fahren Sie nun zum Gefängnis. Bevor Sie das Gefängnis mit Ihrem Gefangenen betreten können, müssen Sie Ihre Waffe im Schließfach links neben der Tür deponieren (*open locker, put gun to locker, close locker*). Mit "*push button*" klingeln Sie und die Tür öffnet sich. Zunächst müssen Sie mit "*book man*" einen Eintrag über Ihren Gefangenen machen und mit "*drunk driving*" das Vergehen angeben. In der Zelle wird der Gefangene von seinen Fesseln befreit (*remove cuffs*). Verlassen Sie nun das Gefängnis und holen Sie sich Ihre Waffe wieder aus dem Schließfach. Sie fahren zur Polizeistation zurück und depo-

nieren den Gummiknüppel wieder im Auto. Wenn Sie die Station betreten haben, bleiben Sie am ersten Tisch im Gang stehen und schreiben dort einen Bericht (*look desk, write memo, put memo to basket*). Damit ist zunächst Ihr Arbeitstag erfolgreich abgeschlossen und Sie können Feierabend machen. Liefern Sie alle Gegenstände ab und gehen Sie zu Ihrem Spind. Nehmen Sie das Handtuch (*take towel*) und duschen Sie sich allen Ärger ab (Bevor Sie ertrinken: <F10> schaltet das Wasser an und aus). Sie gehen zu Ihrem Spind, öffnen die Tür, ziehen Ihre Zivilkleider an (*take clothes*) und nehmen Ihren Autoschlüssel mit (*take key*). Ihr Auto ist übrigens der hübsche Sportwagen.

Der Gangster

Mit "look car" bemerken Sie eine Nachricht, die Sie mit "take" nehmen und lesen (*look wallet*). Sie fahren nun in die Bar des Blue Room fahren und nehmen an der Geburtstagsfeier von Jack teil (*sit*). Für die zweite Schicht muß Sonny dann zurück in die Zentrale, ein neuer Dienst beginnt (Instruktion, Mitteilung lesen, Umziehen, Ausrüstung, Wagen starten). Es wird ein Cadillac gesucht (hellblau bzw. hell mit Punkten). Als Sonny diesen Wagen sieht, beginnt eine Verfolgungsjagd! Nach Stop des verdächtigen Wagens ruft er mit <Ctrl><D> Verstärkung herbei. (Abspeichern!)

Als die Kollegen da sind, steigt Sonny aus und zieht seinen Revolver. (*draw gun*). Er geht auf den anderen Wagen zu und fordert den Fahrer auf, mit erhobenen Händen auszusteigen (*leave car with hands up*). Dann muß der Fahrer sich auf den Boden legen (*lay down*). Sonny sichert nun zunächst seine eigene Pistole (*put gun to holster*), durchsucht den Verdächtigen und findet eine Pistole. Daraufhin fesselt er den Mann und verhaftet ihn. (*search man, cuff man, say rights*). Nun wird der Gangster in den Streifenwagen verfrachtet.

Bevor er die Pistole seinem Kollegen gibt, guckt Bonds etwas genauer hin und liest die Seriennummer. Zurück am Cadillac untersucht er den Wagen öffnet das Handschuhfach (*look car, open compartment*) und inspiziert es (*get licence, get book, open trunk, look powder*). Mit dem Verhafteten geht es nun wieder zum Gefängnis, um den Gangster abzuliefern. Sein Vergehen ist das Fahren eines gestohlenen Autos (*stolen car*).

Die Beförderung

Zurück in der Zentrale gehen Sie in Dooleys Büro, lesen das Memo und wechseln wieder Ihre Kleidung. Denken Sie an Ihre Ausrüstung!

Im Büro von Leutnant Morgan (beim Ausgang) hören Sie seine Ansprache und erfahren von Ihrer Versetzung, danach gehen Sie zu Laura ins Zimmer. Sie zeigt den neuen Arbeitsplatz. Sie suchen nun Aktenmaterial über den verhafteten Gangster (*open cabinet, take Hoffman file, close cabinet*). Mit diesen Informationen müssen Sie umgehend zum Gericht, also nehmen Sie einen Autoschlüssel und nichts wie los. (*take key*)

Im Gericht

Im Gericht gehen Sie zum Schalter. Dort müssen Sie nachdrücklich Ihr Anliegen vorbringen: *"talk to judge – urgent"*. Beim Richter zeigen Sie die Beweismittel vor (*show Hoffman file to Palmer*). Daraufhin wird die Kaution für Hoffman verweigert und Sie müssen ein Schreiben ins Gefängnis bringen (*give no bail warrant to man*).

Im Park

Anschließend fahren Sie zurück zur Zentrale und laden Laura ein, um einige Drogendealer zu verhaften. Fahren Sie zum City Park (Abspeichern!). Im Park trennen Sie sich von Laura und verstecken sich an geeigneter Stelle. Zunächst müssen Sie abwarten. Als zwei verdächtige Personen auftauchen und einen Handel abwickeln, ziehen Sie Ihre Waffe und rufen: *"Police"*. Einer der Männer rennt weg, aber <Ctrl><D> ruft Laura auf den Plan, die den Mann verhaftet (*cuff man, search man, say rights, arrest man*). Anschließend werden die beiden zum Streifenwagen abgeführt und verhört (mehrmals!), dann zum Gefängnis gefahren, wo das übliche Verfahren abläuft. Das Vergehen benennen Sie mit *"narcotics"*.

Setzen Sie Laura beim Polizeiquartier ab und fahren Sie dann zum "Blue Room". Nach einem Gespräch mit Jack fahren Sie zurück zu Leutnant Morgan und unterrichten ihn. Dann gehen Sie an den Schalter von Russ (*take book, put book back*).

Recherche

Im Computerraum lassen sich einige Informationen finden (*turn on computer, sw9764912, turn off computer*). Im Büro lesen Sie eine Mitteilung und telefonieren mit dem zuständigen Detektiv in Chicago (*use phone, Nummer angeben, ask for Hoffman*). Dann müssen Sie wieder zu Morgan zu einer erneuten Besprechung. Anschließend fahren Sie ins Gefängnis, um dort mit der inzwischen verhafteten Marie zu reden (*would you help me, help me with the hotel operation*).

Cotton Cove

Dann fahren Sie wieder zurück und befolgen den Funkspruch, der Sie zum Cotton Cove zitiert. Den Toten sollen Sie identifizieren (<Ctrl><D>, *look, look body, lift blanket, look tattoo, <Ctrl><D>*). Nach dieser nicht ganz angenehmen Arbeit fahren Sie wieder zurück zu Morgan zur Berichterstattung. Sie besprechen den geplanten Einsatz im Hotel Delphoria. Er erhält Informationen, die ihn dazu veranlassen, mit Jack und Williams zu telefonieren (*use phone, 411, Cobb, use phone 411, Williams*"). Er macht sich für den Einsatz fertig, nimmt das Handtuch aus dem Spind und geht Duschen (*bleach hair, rinse hair, take suit* – aus dem Spind). Danach bei Morgan eine letzte Besprechung (*ask for phone number – 555-6674*).

Im Hotel

Beim Empfang drücken Sie die Klingel und mieten einen Raum, den Sie sofort bezahlen. In der Hotelbar trinken Sie anschließend einen Whisky. Marie – wie zufällig anwesend – macht Sonny mit dem Barkeeper bekannt. Nachdem er den Drink bezahlt hat, besticht Sonny den Barkeeper (*offer dollar*). Mit Marie fahren Sie aufs Zimmer (2. Stock) und nach einem Telefonat mit Morgan (*use phone ,555-6674*) ruft Bond für Marie ein Taxi (*use phone, 555-9222*).

Wieder fährt Sonny in die Bar hinunter. Nach einer erneuten Bestechung wird Bonds ins Hinterzimmer gelassen. Nach einigen Spielen geht er zurück in sein Zimmer, um auf Verstärkung zu warten (*take transmitter*). Wieder geht es zum Barkeeper (*Frank sent me*) und in das Hinterzimmer. Dort wird nun gespielt, bis eine größere Summe gewonnen ist. In dem Gespräch beantwortet Bonds alle Fragen mit Ja. Dann geht es ins Privatzimmer von Frank. Unterwegs informiert Bonds seine Kollegen (<Ctrl><D> und Zimmernummer). Nun wird es spannend, doch gerade rechtzeitig erreichen die Kollegen den Ort der höchsten Gefahr. Der Death Angel wird schließlich überwältigt. Anschließend gibt es den Lohn und die verdiente Anerkennung.

Ein Tip am Rande: Rufen Sie doch mal die Nummer 555-4369 an (aber vorher abspeichern!). Diese Nummer hat Sonny von der Frau im Sportwagen erhalten.

Police Quest II – The Vengeance

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA

Speicher: 512 KB, 8 Mhz, Festplatte

Handlung

Jessie Bains ist ausgebrochen. Der gefährliche Mörder, den Sonny Bonds sicher hinter Schloß und Riegel gebracht hatte, ist wieder auf freiem Fuß und rächt sich grausam an den Zeugen seiner Verbrechen. Um dieser neuen Mordserie ein Ende zu bereiten, ist Sonny Bonds mit all seinem Geschick und seinem taktischen Kalkül herausgefordert. Zu allem Überfluß bringt Baines auch noch Marie Wilkans, die Freundin von Sonny, in seine Gewalt. Es gilt Ruhe zu bewahren und Zug um Zug diesen Fall zu lösen.

Lösungshinweise

Vor dem Office

Nachdem das Auto eingeparkt ist, nehmen Sie den Schlüssel ab (*take key*), öffnen das Handschuhfach (*open box*) und holen die ID-Card heraus (*take ID-Card*). Dann steigen Sie aus <F4> und gehen zur Tür der Polizeidienststelle. Dort schließen Sie auf (*unlock door*).

Handschellen, Munition und Pistole

In der Eingangshalle befindet sich links neben dem Schalter die Tür zum Umkleideraum. Gehen Sie dort hinein.

Im Umkleideraum öffnen Sie den ersten Spind auf der linken Seite (*open locker*) mit der Kombination, die auf der Rückseite Ihrer ID-Card steht (36-4-12).

Aus dem Spind nehmen Sie die Munition (*take ammo*), Handschellen (*take cuffs*) und Ihre Pistole (*take gun*). Danach schließen Sie den Schrank wieder (*close locker*). Verlassen Sie den Raum und gehen Sie durch die Halle am Schalter vorbei, rechts zum Schießraum.

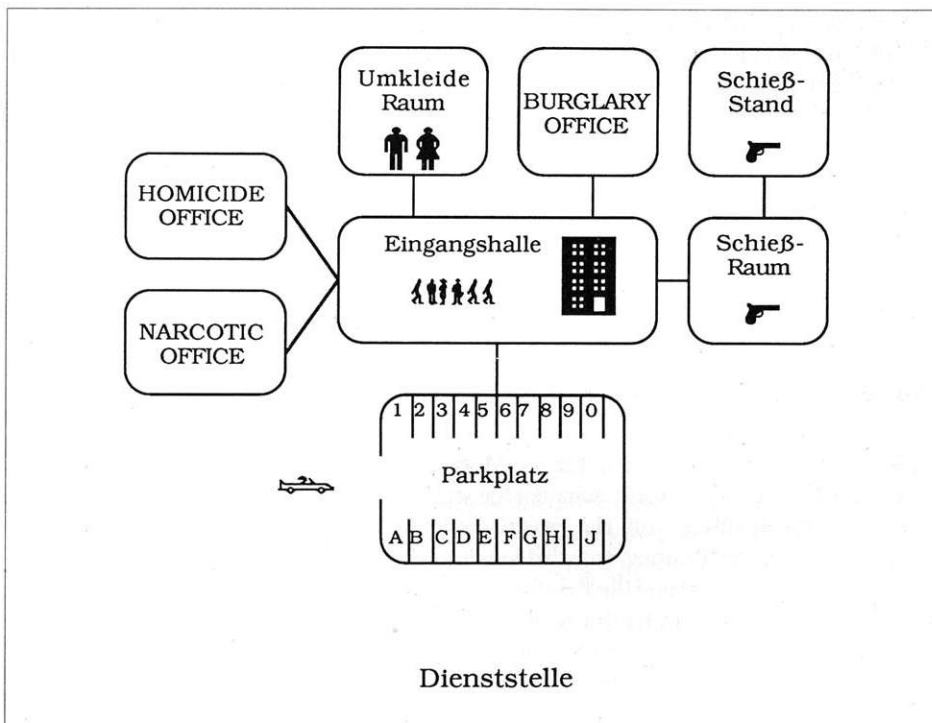


Abb. 3.8: Police Quest II–Dienststelle

Justierung der Waffe

Im Schießraum holen Sie sich beim Officer Ohrenschützer (*take protectors*) und betreten den Schießstand, wo Sie zu einer freien Kabine gehen. In der Kabine setzen Sie zuerst die Ohrschützer auf (*use protectors*), dann laden Sie Ihre Pistole (<F6>) und zielen

(<F8> und Cursortasten; besser Joystick oder Maus). Visieren Sie eine der drei Zielscheiben an und geben Sie einen Schuß ab (<F10>). Nach dem Schuß nehmen Sie die Waffe wieder herunter (<F8>) und holen die Zielscheibe heran. Sie sehen nun, wie weit der Schuß vom Zielpunkt abgewichen ist. Justieren Sie daraufhin Ihre Waffe (*adjust gun*). Die obere Schraube (*elevation screw*) ist für vertikale Abweichungen, die untere (*windage screw*) für horizontale Abweichungen. Sie bewegen die Schrauben mit den Cursortasten, orientieren sich hier an der Einschußstelle der Zielscheibe. Nachdem Sie Ihre Waffe eingestellt haben, beenden Sie die Justierung (<Return>-Taste). Nun wechseln Sie die Zielscheibe (*replace target*) und bringen diese in Schußposition (*back*). Zielen Sie wieder auf den gleichen Punkt, den Sie schon vorher gewählt hatten und schießen Sie. Diesen Vorgang wiederholen Sie, bis Ihre Munition aufgebraucht ist (6 oder 12 Schuß). Wenn Sie in die 10 treffen, bekommen Sie Punkte. Nach Ihrer Schießübung verlassen Sie den Schießstand (*leave*).

Im Schießraum geben Sie die Ohrschützer wieder ab (*give protectors*) und versorgen sich mit neuer Munition (*ask for ammo*). Nun gehen Sie ins Büro (zweite Tür auf der linken Seite der Halle).

Vorbereitung des Einsatzes

Im Büro erhalten Sie nach einem kurzen Moment von Captain Hall Ihren Einsatzbefehl. Gehen Sie dann zur Rückwand, schauen Sie sich das Schwarze Brett an (*look board*) und nehmen Sie die Schlüssel vom Haken (*take keys*). Dann setzen Sie sich an Ihren Schreibtisch in der Mitte des Raumes (*sit*), öffnen die Schublade (*unlock drawer*), nehmen den Dankesbrief (*take letter*) und die Brieftasche (*take wallet*) heraus und schließen die Lade wieder (*close drawer*). Im Korb finden Sie eine Vorladung (*look basket*). Stehen Sie auf (*stand up*), gehen Sie zum Aktenschrank und öffnen Sie ihn (*open cabinet*). Nehmen Sie die Akte "Bains" heraus (*take Bains*) und entnehmen Sie das Photo (*take photo*). Stecken Sie die Akte zurück (*close file*) und schließen Sie den Schrank (*close*).

Der Dienstcomputer

Auch wenn es Captain Hall nicht mag, sollten Sie sich doch einmal auf seinem Schreibtisch umschauen (*look desk*). Dort finden Sie nämlich auf einem Papier die Paßworte für den Dienstcomputer (*read paper*). Falls Sie an der elektronischen Recherche Interesse haben, sollten Sie zu einem der Computer gehen, ihn in Betrieb nehmen (*use computer*,

start computer) und sich dann über das Betriebssystem informieren, wozu Informationen abgespeichert sind. Um den Computer zu bedienen, brauchen Sie bloß die Befehle "dir" und "cd", die Paßworte (*miami, icecream, pistachio*) und schließlich "exit", um das System wieder zu verlassen.

Die Abfahrt

Jetzt ist es aber höchste Zeit, das Büro zu verlassen. Am Schließkasten, der in der Halle gegenüber dem Schalter steht, öffnen Sie Ihr Fach (*open bin*), nehmen den Einsatzkoffer heraus (*take kit*) und schließen das Fach wieder (*close bin*). Nun verlassen Sie das Gebäude.

Auf dem Parkplatz gehen Sie zu dem Wagen, der Ihrem eigenen Auto gegenübersteht. Sie öffnen den Kofferraum (*open trunk*), stellen den Koffer hinein (*put kit in trunk*) und schließen die Heckklappe (*close trunk*). Danach schließen Sie die Fahrertür auf (*unlock door*) und steigen ein <F4>. Jetzt taucht auch Ihr Partner Keith auf. Wenn Sie im Auto sitzen, fahren Sie mit Keith zum Gefängnis (*drive to jail*).

Im Gefängnis

In der Tiefgarage steigen Sie aus, gehen zum Schließfach neben der Tür, öffnen es (*open locker*), legen Ihre Waffe hinein (*put in gun*) und schließen das Fach (*close locker*). Dann wenden Sie sich zur Tür, drücken den Klingelknopf (*press button*) und zeigen Ihren Ausweis (*show ID-Card*). Danach öffnet sich die Tür.

Im Vorraum fragen Sie den Beamten am Schalter nach Bains Fluchtwagen (*describe car*). Er erteilt Ihnen Auskunft. Lassen Sie sich nun die Akte des entführten Wagenbesitzers zeigen (*ask for Pate*). Nachdem Sie die Akte zurückgegeben haben, fragen Sie nach dem Fluchtvorgang (*ask for escape*). Daraufhin wird ein Gefangener in den Nachbarraum geholt, der alles beobachtet hat; im Gesprächsraum rechts können Sie mit ihm sprechen (*describe escape*). Anschließend lassen Sie sich vom Beamten am Schalter die Akte "Bains" geben (*ask for Bains*), der Sie wiederum das Foto entnehmen (*take photo*). Geben Sie die Akte zurück (*give back*) und verlassen Sie den Vorraum.

In der Tiefgarage holen Sie Ihre Pistole wieder aus dem Schließfach (*open locker, take gun*) und steigen ins Auto.

Mit dem Auto fahren Sie zur Dienststelle zurück (*drive to office*). Schalten Sie das Funkgerät an (*use radio*). Über Funk wird Ihnen ein neuer Einsatzort mitgeteilt, den Sie nun ansteuern (*drive to Oak Tree Mall*).

Oak Tree Mall

Am Oak Tree Mall steigen Sie aus, gehen zum Corvette (vorne rechts) und öffnen die Beifahrertür (*open door*). Schauen Sie im Handschuhfach nach (*open box*). Hier finden Sie Patronen (*take bullets*), einen Pistolenhalter (*take holster*) und eine Zulassung (*take registration*). Dann schließen Sie das Fahrzeug wieder (*close car*).

Mit der Frau, die jetzt auftaucht, sollten Sie sich unterhalten (*ask woman*). Dann kehren Sie zu Ihrem Wagen zurück und steigen ein.

Im Auto schalten Sie den Funk ein (*use radio*) und geben den Bericht durch. Dann fahren Sie zur Dienststelle (*drive to office*), wobei Ihre Fahrt wieder durch einen Funkspruch unterbrochen wird. Geben Sie daraufhin Cotton Cove als neues Ziel an (*drive to Cotton Cove*).

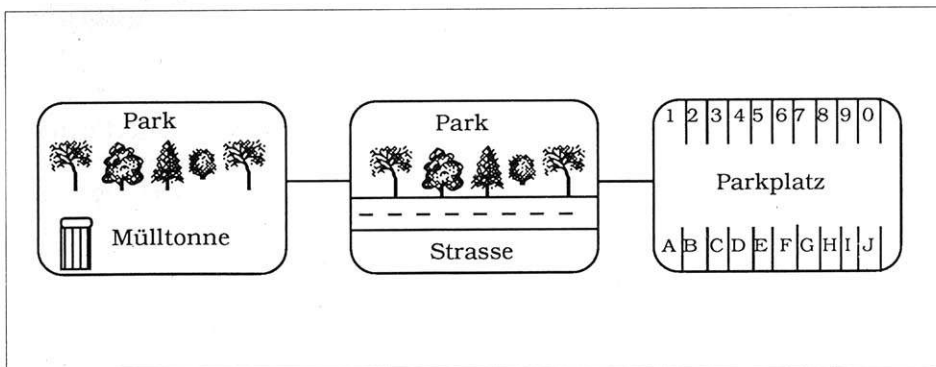


Abb. 3.9: Police Quest – Cotton Cove

Cotton Cove

In Cotton Cove steigen Sie aus und befragen die Joggerin (*ask girl*). Dann laden Sie noch einmal Ihre Pistole, die übrigens immer geladen sein sollte (<F6>), ziehen Sie (<F8>) und gehen links aus dem Bild.

Im Park müssen Sie sofort schießen <F10>, wenn die Musik ertönt; ansonsten erwischt Sie Bains, der hier wartet. Folgen Sie Bains ins nächste Bild, aber treten Sie nicht auf die Straße. Kehren Sie zu Ihrem Wagen zurück und setzen sich hinein.

Die Spurensicherung

Im Wagen geben Sie über Funk einen Lagebericht durch (*use radio*). Sie steigen wieder aus und nehmen den Koffer aus den Kofferraum (*open trunk, take kit, close trunk*). Gehen Sie nun in das Bild, in dem Bains Ihnen mit dem Auto entwich.

Die Mülltonne rücken Sie zur Seite (*move can*) und holen die Kleidungsstücke dahinter hervor (*take clothes*). Achten Sie auf das Namensschild in den Sachen (*look nametag*). Jetzt wenden Sie sich zum Flußufer, wo Sie am linken Waldrand Blut entdecken (*look for blood*). Sie dokumentieren die Fundstelle mit einem Foto (*take photo*), nehmen eine Probe (*take blood*) und machen einen Abguß der Fußabdrücke (*take footprints*). Nun gehen Sie ein Bild zurück.

Der Taucher

In dem Bild, in dem Sie zuerst auf Bains geschossen haben, können Sie den Taucher erwarten. Nachdem er ausgestiegen ist, erwartet er nicht nur Ihre Anweisung, sondern auch, daß Sie ihm Ihre Tauchlizenz zeigen; Sie finden das Papier in der Brieftasche (*search wallet*). Nachdem der Taucher sich umgezogen hat, gehen Sie zum Bus und steigen ein. Hier nehmen Sie die Sauerstoffflaschen und überprüfen, ob der Druck ausreichend ist. Nehmen Sie jetzt die restliche Tauchausrüstung an sich (*take suit, vest, belt, fins, mask*) und verlassen Sie den Wagen (*leave*). Mit dem Taucher gehen Sie nun auf Tauchstation.

Im Fluß ist es nicht ungefährlich: Strömungen und begrenzte Atemzeit machen Ihnen das Leben schwer. Speichern Sie daher vorsichtshalber direkt am Anfang des Tauchganges. So können Sie immer, wenn Sie einen Gegenstand gefunden haben, die Ausgangsposition der Tauchaktion aufrufen und die Gegenstände direkt holen. Das spart kostbare Zeit. Suchen Sie den Grund ab (*look ground*). Sie sollten hier ein Messer (*take object*) und eine Polizeimarke (*take gold*) finden.

Irgendwo versteckt, befindet sich am Grund auch eine Leiche. Für den Fortgang des Spiels sind diese Entdeckungen aber nicht unbedingt notwendig.

Nachdem der Tauchgang beendet ist, schauen Sie sich die Leiche genau an (*look body*). Dann kehren Sie zu Ihrem Wagen zurück, stellen den Koffer wieder in den Kofferraum und steigen ein.

Im Auto geben Sie einen Einsatzbericht durch (*use radio*) und fahren los. Ihren nächsten Einsatzort werden Sie wie immer während der Fahrt über Funk erfahren. Sie müssen dann zum Flughafen (*drive to airport*).

Am Flughafen

Auf dem Flughafenparkplatz schauen Sie sich das Nummernschild des schwarzen Wagens rechts vorne an (*look plate*). Von Ihrem Fahrzeug aus melden Sie Ihre Entdeckung (*use radio*). Dann steigen Sie aus und gehen zur Ampel am Fußgängerüberweg.

An der Ampel angekommen, drücken Sie den Knopf für Grün (*push button*). Bei Grün überqueren Sie die Straße. Auf der anderen Straßenseite sprechen Sie mit der Blumenfrau (*ask girl*) und kaufen eine der Pflanzen (z.B. *buy plant*). Dann betreten Sie den Flughafen.

Die Recherche

Im Flughafengebäude gehen Sie geradeaus bis ans Ende, dann links. Dort ist der Tresen einer Autovermietung. Weisen Sie sich hier aus (*show shield*) und zeigen Sie das Foto (*show photo*). Wiederholen Sie den Vorgang bei der zweiten Person. Gehen Sie nun zurück in die Eingangshalle.

Am Flugschalter weisen Sie sich wieder aus und zeigen das Foto. Auch hier müssen Sie die Prozedur wiederholen.

Danach gehen Sie in der Eingangshalle nach links, wo das Schild "Men" auf die Toilette hinweist. Auf der Toilette finden Sie in der mittleren Kabine (*open door*) im Spülkasten (*open lid, look into*) eine Pistole (*take gun*). Da diese naß ist, sollten Sie sie am Gebläse neben den Waschbecken trocknen (*turn on dryer, dry gun*). Danach können Sie den Flughafen wieder verlassen und über den Zebrastreifen (Straßenverkehrsordnung!) zu Keith zurückkehren, mit dem Sie nun in die Dienststelle zurückfahren. Vorher machen Sie selbstverständlich eine Meldung mit dem Funkgerät (*use radio*).

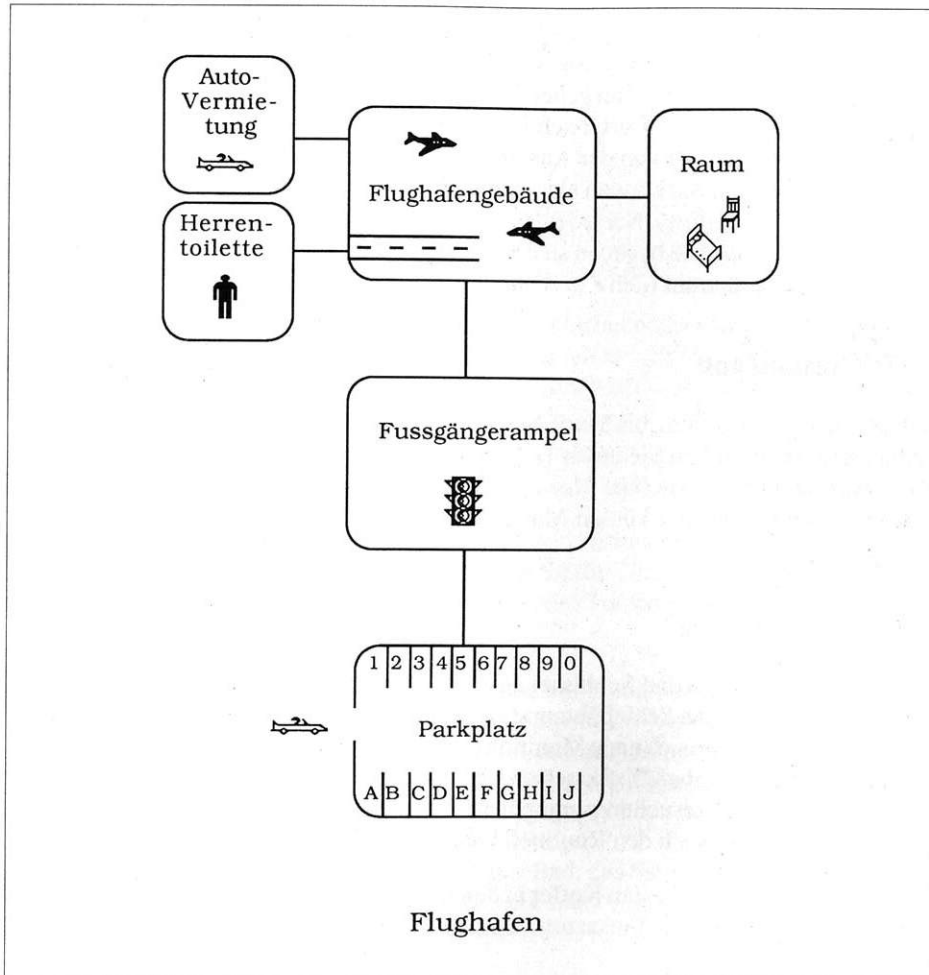


Abb. 3.10: Police Quest II – Flughafen

Das Dienstende

Auf dem Parkplatz nehmen Sie den Koffer aus dem Kofferraum und gehen ins Gebäude (unlock door).

Am Schalter geben Sie dem Officer den Fußabdruck (*give plaster cast*), die Blutprobe (*give blood*), die Gefängniskleidung (*give clothes*), die Patronen (*give bullets*), den Pistolenhalter (*give holster*). Dann gehen Sie in Ihr Büro und setzen sich an Ihren Schreibtisch (*sit*). Schauen Sie im Korb nach (*look basket*). Rufen Sie Marie an (*dial phone*). Die Nummer erfahren Sie von der Auskunft (0), wenn Sie Ort (*Lytton*) und Name (*Marie Wilkans*) angeben; Sie können aber auch direkt wählen (555-4169). Melden Sie sich bei Marie (*Sonny is calling*). Nach dem Gespräch hängen Sie ein (<Esc>-Taste). Ihr Tagwerk ist vollendet und Sie begeben sich zu Ihrem Privatwagen. Mit dem Auto fahren Sie jetzt zu Arnies Restaurant (*drive to Arnies*).

Arnies Restaurant

Im Lokal laufen Sie herum, bis Marie Sie anspricht. Dann setzen Sie sich (*sit*). Wenn der Kellner kommt, bestellen Sie etwas (z.B. *meatloaf*). Dann geben Sie Marie die Pflanze (*give plant*) und küssen sie (*kiss Marie*). Das können Sie wiederholen, bis der Tag sich dem Ende neigt. Oder Sie küssen Marie dreimal, warten aufs Essen (*eat*) und zahlen (*pay meal*).

Der nächste Morgen

Am Office nehmen Sie den Schlüssel aus dem Wagen und beginnen den Tag wie gewohnt. Auch die tägliche Schießübung sollten Sie wahrnehmen – vergessen Sie den Hörschutz nicht. Lassen Sie sich neue Munition geben. Gehen Sie danach in Ihr Büro. Hier erhalten Sie Ihren Einsatzbefehl. Sie setzen sich an Ihren Schreibtisch und schauen im Korb nach, wo Sie die Untersuchungsergebnisse finden. Vergessen Sie den Schlüssel des Dienstwagens nicht. Nach den Routinen können Sie sich auf den Weg machen.

Im Dienstwagen stellen Sie den Koffer in den Kofferraum und steigen in den Wagen ein. Fahren Sie nun zum ersten Einsatzort (*drive to 160 West Rose*).

160 West Rose

Hier finden Sie einen Toten im Kofferraum des abgestellten Wagens. Öffnen Sie den Kofferraum, machen Sie ein Foto (*take photo*), nehmen Sie eine Blutprobe (*take blood*) und untersuchen Sie die Leiche (*search man*). Auch die Ecke eines Briefumschlags finden Sie (*take corner of envelope*). Jetzt nehmen Sie den Toten (*take man*) und lassen ihn abtransportieren. Sie sollten aber noch einmal in den Kofferraum schauen (*look into trunk*), denn dort finden Sie eine versteckte Notiz (*take note*). Sie untersuchen die Umschlagsecke genauer und entdecken eine Adresse (*look envelope corner*). Daraufhin steigen Sie in Ihren Wagen.

Im Auto geben Sie einen Zwischenbericht durch (*use radio*) und fahren dann zur Adresse, die auf dem Briefumschlag (*drive to 753 third st.*) steht.

753 Third Street

Weisen Sie sich dem Portier am Fenster aus (*show shield*), zeigen das Foto (*show photo*) und fragen nach Cole (*ask for Cole*). Sie geben vom Auto aus die Zustandsmeldung durch (*use radio*) und fordern Verstärkung an (*call backup*).

Die Verstärkung rückt an, wenn Sie aussteigen. Der Officer hat einen Durchsuchungsbehl (*take warrant*). Diesen zeigen Sie dem Portier (*show shield, show warrant, ask for key*). Aus Ihrem Wagen nehmen Sie noch den Einsatzkoffer, dann kann es losgehen.

Die Durchsuchung

Sie ziehen Ihre Waffe, laden sie und stellen sich rechts neben die Eingangstür des Raums 108 (Erdgeschoß vor dem Auto). Dann schließen Sie die Tür auf (*unlock door*). Jetzt tritt die Verstärkung in Aktion. Warten Sie ab, bis sich das Tränengas komplett verzogen hat, bevor Sie das Zimmer betreten.

Im Raum 108 stellen Sie sich unter das Bild und schauen unter dem Bett nach (*look under bed*). Nehmen Sie den Lippenstift an sich (*take lipstick*). Am Fußende des Bettes, an dem die Decke herabhängt, finden Sie Blut (*take blood*). Ziehen Sie die Schublade vom Nachtschränkchen auf (*open drawer*) und nehmen den Briefumschlag heraus (*take envelope*). Im Umschlag findet sich ein Brief (*read letter*).

Hinter der Wand mit dem Bild befindet sich das Bad, das Sie nun betreten und untersuchen (*look*). Dort entdecken Sie im Abfluß (*look sink*) Colbys Visitenkarte (*take business card*). Sie kehren zum Auto zurück, packen den Koffer und steigen ein.

Im Wagen geben Sie wie gewohnt Rapport, und fahren dann zu Marie.

Maries Wohnung

Dort sehen Sie eine Nachricht an der Tür, die Sie lesen (*take note, read note*). Sie öffnen die Tür (*open door*) und treten ein. In der verwüsteten Wohnung finden Sie im Aschenbecher auf dem Tisch ein verbranntes Stück Papier (*look ashtray*). Sie lesen den Zettel (*take paper*), der sich als eine Namensliste herausstellt. Dann machen Sie sich auf den Weg ins Büro, nicht ohne den obligatorischen Bericht.

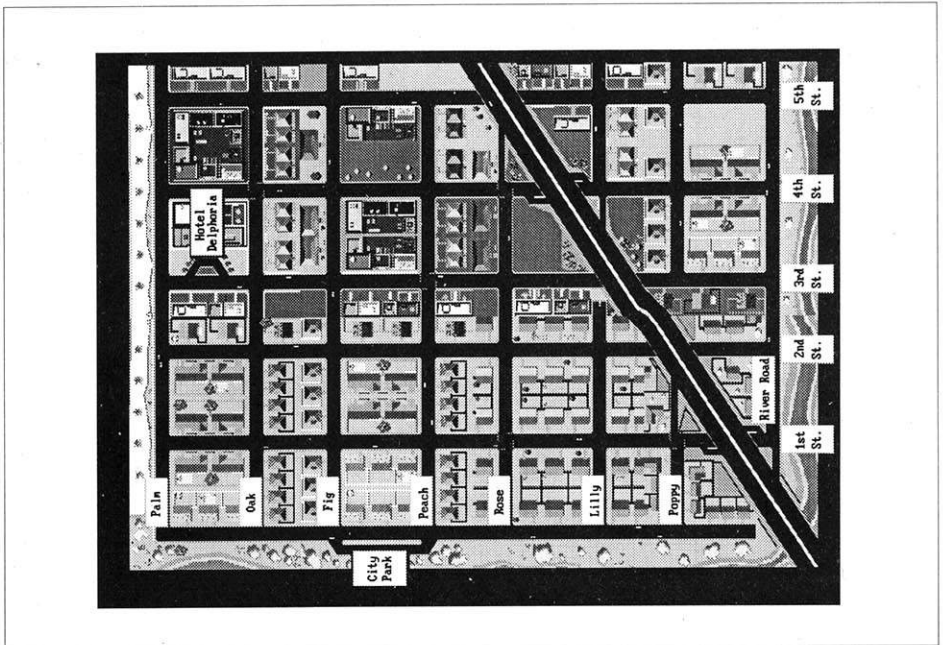


Abb. 3.11: Police Quest II – Stadtplan 1

Telefonate und letzte Vorbereitungen

Auf dem Parkplatz der Dienststelle nehmen Sie den Koffer heraus und gehen ins Gebäude. In der Halle geben Sie dem Officer alle Fundstücke (*give ... envelope, envelope corner, blood, business card, hit list*).

Im Büro berichten Sie dem Chef (*tell of hit list*). Dann setzen Sie sich, um zu telefonieren (*dial phone, Steelton, Police, 407-555-2677*). Sie melden sich mit Sonny Bonds und fragen nach Bains (*ask for Bains*). Warnen Sie auch Colby mit der Nummer von der Visitenkarte (*407-555-3323, Sonny Bonds, ask for Bains*).

Auf den Schießstand sollten Sie noch einmal Ihre Waffe justieren und Ihren Munitionsvorrat auffüllen. Dann verlassen Sie das Gebäude, packen den Koffer ein und fahren zum Flughafen.

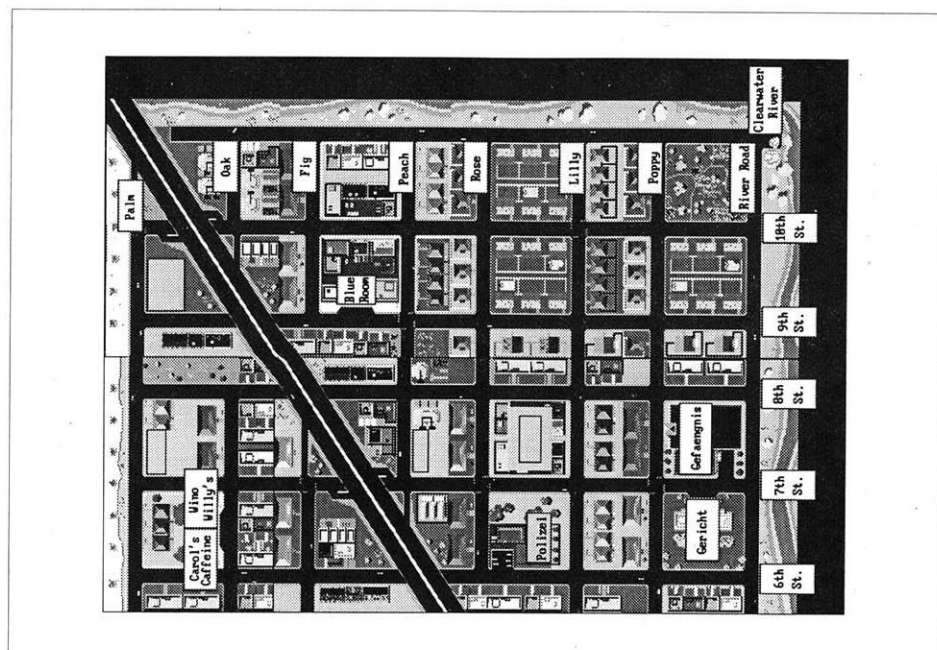


Abb. 3.12: Police Quest II – Stadtplan 2

Das Ticket

Sie nehmen Ihren Koffer mit, überqueren die Straße bei der Ampel und betreten das Gebäude. Am Schalter möchten Sie sich ein Flugticket kaufen (*buy ticket*). Keith hilft durch ein Telefonat, und Sie können das Ticket erwerben (*buy ticket to Steelton*).

An der Autovermietung vorbei führt Ihr Weg links die Rolltreppe hoch. An der Absperung weisen Sie sich aus (*show shield*). Dann gehen Sie weiter durch die Sicherheitssperre und besteigen das Flugzeug.

Der Flug

Im Flugzeug setzen Sie sich neben Keith (*sit*). Sie schnallen sich an (*fasten seat belt*) und lösen den Gurt wieder auf Anweisung des Piloten (*remove seat belt*). Dann warten Sie ab. Zwei Flugzeugentführer erscheinen, die die Stewardess als Geisel nehmen.

Wenn die Stewardess ohnmächtig wird, ist Ihre Stunde gekommen. Sie springen auf (*stand*), ziehen Ihre Waffe – die hoffentlich frisch geladen ist – und schießen Ihr Magazin bis auf einen Schuß auf den ersten Entführer ab. Der letzte Schuß ist für den zweiten Kidnapper, der aus dem Cockpit kommt. Laden Sie nach. Gehen Sie zu den toten Flugzeugentführern und durchsuchen Sie sie (*search jacket, search turban*). Sie finden eine Drahtschere und den Code der Bombe. Lesen Sie den Code aufmerksam (*read paper*).

Die Toilette ist im Heck der Maschine. Gehen Sie hinein. In der Halterung des Toilettenpapiers finden Sie die Bombe (*open dispenser*). Entschärfen Sie sie, indem Sie die Anleitung rückwärts ausführen (*cut yellow, cut purple, cut blue, connect yellow, cut white, cut yellow*). Gute Arbeit! Verlassen Sie nun die Toilette (*leave*). Dann steht Ihrem Weg nach Steelton nichts mehr im Wege.

Steelton Police Department

Sie betreten rechts das Büro von Ltd Wild Willy. Er informiert Sie über den aktuellen Stand der Dinge. Bevor Sie in Aktion treten, sollten Sie sich vom linken Tisch noch die Walkie-talkies mitnehmen (*take radio*). Dann verlassen Sie das Büro.

Burt Park

Im Park gehen Sie den Weg entlang nach hinten und dann nach links. Dort erscheint ein Mann und Sie benutzen unmittelbar Ihr Sprechfunkgerät (*use walkie talkie*). Keith verhaftet den Mann und Sie lesen ihm seine Rechte vor (*read rights*). Dann sollten Sie sich noch einen Moment mit ihm beschäftigen (*talk to guy*). Nun gehen Sie zwei Bilder nach rechts, wo Sie im Vordergrund links einen Kanaldeckel entdecken können (*look manhole cover*). Öffnen Sie ihn (*open cover*) und betreten Sie die Unterwelt (*climb down*).

In der Kanalisation

In der Kanalisation sollten Sie zuallererst den Spielstand sichern. Dann laden Sie noch einmal durch und gehen vorsichtig nach Süden bis zum zweiten Bogen, dann überqueren Sie den Kanal und gehen auf der anderen Seite nach Norden. Im Knick gehen Sie nach Osten ins nächste Bild. Sie durchqueren das Bild und kommen wieder zu einer Kurve. Nun muß alles sehr schnell gehen, da Methangas in der Luft liegt. Gehen Sie dann um die

Ecke nach Süden und geradeaus weiter bis zur nächsten Abzweigung. Dort gehen Sie nach Westen, bis Sie an einem Kasten vorbeikommen.

Den Kasten öffnen Sie (*open cabinet*) und nehmen die Gasmaske heraus (*put on mask*). Wenn Ihnen ein übler Geruch in die Nase kommt, was vor allem an Kreuzungen der Fall ist, sollten Sie die Maske aufsetzen (*use mask*). Gehen Sie nun zurück nach Osten bis zur Abzweigung und dort über die Brücke nach Süden. An der nächsten Kreuzung wieder nach Westen, bis Sie zur Tür kommen. Gehen Sie jetzt durch die Tür hindurch.

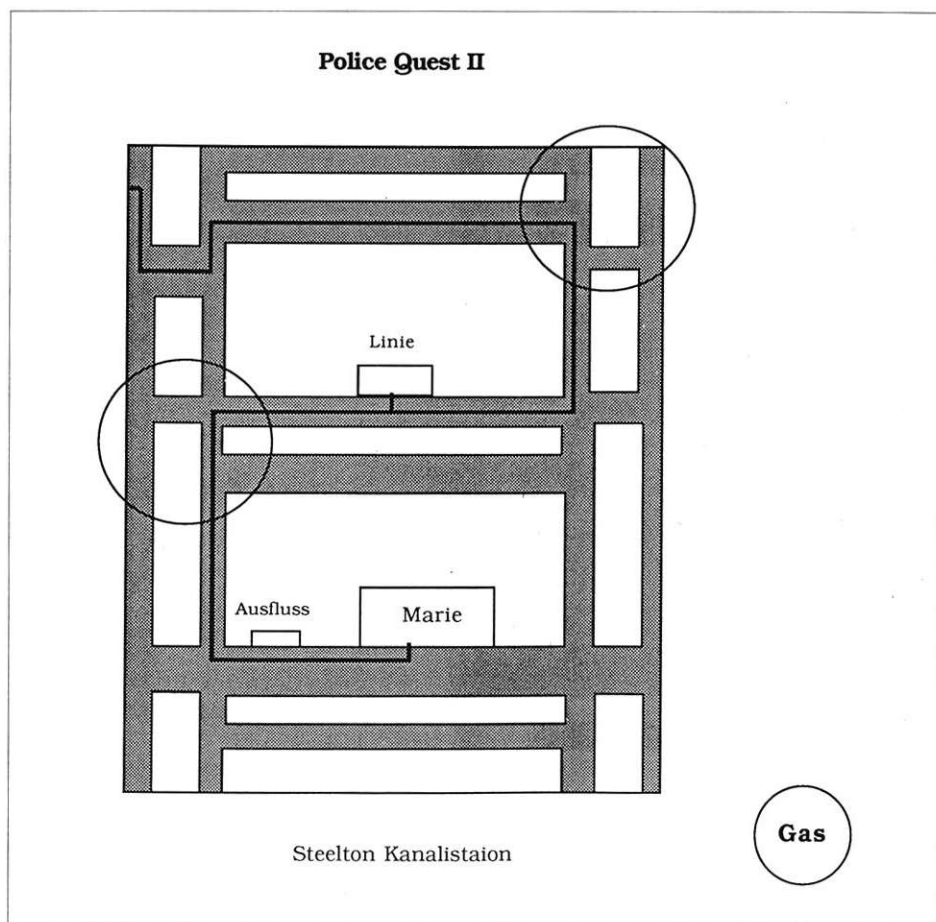


Abb. 3.13: Police Quest II – Kanalisation

Die Befreiung

Im Raum finden Sie Marie an einen Stuhl gefesselt. Gehen Sie zu ihr und beruhigen Sie sie (*calm Marie*). Lösen Sie die Fesseln (*untie Marie*). Wenn Sie die Schritte hören, sollten Sie Maries Rat befolgen und sich verstecken. Ziehen Sie vorher Ihre Waffe (<F8>). Als Versteck eignet sich das große Rohr auf der linken Seite. Stellen Sie sich so dahinter, daß nur noch der Lauf Ihrer Waffe zu sehen ist. Kurz bevor Bains auf Ihrer Höhe ist, sollten Sie sofort Ihre Waffe, die voll geladen sein muß, leerschießen (<F10>). Dann steht Ihrer glücklichen Verbindung mit Marie auf Erden nichts mehr im Wege.

Sokoban

Hersteller/Bezugsquelle: Spectrum Holobyte/Mirrorsoft

Kategorie: Strategiespiel

Umsetzung: 3

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: CGA oder EGA

Speicher: Diskettenlaufwerk

Handlung

Ein Arbeiter steht vor einem Raum ungeordneter Kisten. Seine Aufgabe ist es, Ordnung zu schaffen. Sein großes Problem ist, daß dieser Lagerraum als wahres Labyrinth gestaltet ist, überall sind Ecken und Sackgassen. Die Kisten sind so groß, daß sie sich nur schieben lassen, und zwar immer nur eine.

Die Schwierigkeiten des Arbeiters werden durch die Dimension der Kisten noch vergrößert, da diese die volle Breite der Gänge einnehmen. Er kann weder um die Kiste herum, noch über die Kiste hinweg. Wenn also eine Kiste den Gang versperrt, hilft nur noch, diese wegzuschieben oder einen anderen Weg durch das Labyrinth zu finden.

Die Positionen, auf denen die Kisten zuletzt stehen sollen, sind eingezeichnet. Der Weg dorthin ist aber alles andere als geradlinig und führt nicht selten mehrmals quer durch das Labyrinth. Bei all diesen Schubbewegungen ist höchste Vorsicht geboten. Durch eine

falsche Bewegung ist leicht der ganze Weg unwiederbringlich verbaut. Daher gilt es, vorausschauend zu handeln.

Sie als Spieler sitzen vor Ihrem Monitor und haben so die Übersicht. Die Struktur der Gänge und Räume in dem Labyrinth werden Ihnen dargestellt. Helfen Sie dem Lagerarbeiter, mit den Cursortasten, der Maus oder dem Joystick, den rechten Weg zu finden. Die untere Bildleiste gibt Ihnen einen Überblick über den Spielstand im jeweiligen Stockwerk. Dort werden Schritte, Schubbewegungen und die benötigte Zeit angezeigt. Haben Sie die Aufgabe zusammen mit Ihrem kleinen Herrn gelöst, werden diese Zahlen zu Ihrer Bewertung herangezogen.

Nachdem Sie die Kisten des ersten Labyrinths geordnet haben, werden Sie etwas mehr Gespür für die Schwierigkeiten der Aufgabe haben. Aber das war nur der erste Stock; 49 Etagen liegen noch vor Ihnen, die mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen Ihre Kombinationsgabe herausfordern.

Falls Sie dann auf den Geschmack gekommen sind und eigene Labyrinth entwerfen möchten, stehen Ihnen noch einmal 50 Etagen für Ihre architektonische Energie zur Verfügung.

Lösungshinweise

Taktik

Während der Arbeit im Labyrinth müssen Sie immer darauf achten, daß Sie die Kisten nicht in Positionen schieben, aus denen sie nicht mehr wegbewegt werden können.

Die Grundregel, um eine Kiste zu bewegen, ist, daß zwei gegenüberliegende Seiten frei sein müssen. Falls eine der beiden Seiten durch eine weitere Kiste blockiert ist, muß diese entfernt werden.

Unerheblich ist, wieviele Kisten bewegt werden müssen, bevor das letzte Glied der Kistenkette verrückt werden kann.

Bevor Sie eine Kiste mit einer Seite an eine Wand schieben, müssen Sie schauen, ob diese Wand auf einer Seite offen endet. Mündet die Wand nämlich auf beiden Seiten in Ecken, so können Sie die Kiste zwar noch bewegen, aber eben nur bis zu einer dieser Ecken. Dort wird sie dann durch zwei feste Seiten zum Stillstand kommen.

Im Labyrinth sind mitunter freie Räume eingeplant. Nutzen Sie diese Räume als Abstell- oder Vorratskammern, in denen Sie Kisten deponieren, um sie später strategisch günstig einzusetzen oder sie einfach vorerst aus dem Weg zu haben.

Mit <U> für *undo* läßt sich der letzte Schub rückgängig machen, wenn Sie einmal einen Schritt zu weit gegangen sind. Wenn Sie sich hingegen gänzlich verrannt haben, stellen Sie mit <F1> die Ausgangsposition wieder her.

Level

Im Folgenden sind die Lösungswege der ersten 14 Spielstufen aufgeführt:

Level 1:

oben, 3 links, 3 oben, links, oben, 2 links, unten, 2 links, 3 unten, ...

Level 2:

rechts, unten, 2 rechts, 3 unten, 2 rechts, 2 oben, links, 2 oben, rechts, 2 oben, 2 links, oben, 4 links, 2 unten, 2 oben, 4 rechts, unten, 2 rechts, 2 unten, links, unten, 3 links, oben, 6 links, 4 rechts, 3 oben, 2 rechts, unten, links, oben, links, 2 unten, 2 oben, 4 rechts, unten, 2 rechts, 2 unten, links, unten, 3 links, oben, 5 links, 3 rechts, 3 oben, 4 rechts, unten, 3 links, oben, links, 2 unten, ...

Level 3:

rechts, 2 unten, 2 links, 4 unten, 8 links, unten, links, oben, rechts, oben, links, unten, 9 rechts, oben, 2 rechts, unten, 10 links, oben, links, unten, rechts, unten, links, ...

Level 4:

2 links, oben, 5 links, oben, links, 2 oben, links, 2 oben, 6 rechts, oben, 2 rechts, oben, 7 rechts, oben, rechts, 2 unten, 5 links, oben, 3 links, unten, 2 links, oben, 9 rechts, oben, rechts, unten, 10 links, 4 unten, 2 rechts, 3 oben, links, oben, ...

Level 5:

links, 2 oben, 2 links, unten, 9 links, unten, links, oben, 9 rechts, 2 unten, links, oben, rechts, oben, 8 links, 9 rechts, oben, 2 rechts, unten, 10 links, oben, links, unten, rechts, unten, links, 4 rechts, oben, 7 rechts, 2 unten, links, oben, rechts, oben, ...

Level 6:

unten, rechts, 4 unten, links, unten, rechts, 3 oben, links, unten, rechts, 3 oben, links, unten, 7 links, ...

Level 7:

links, unten, 5 rechts, 5 unten, rechts, unten, links, 6 oben, links, 2 oben, rechts, 7 unten, 4 oben, 2 rechts, 2 oben, links, oben, links, 6 unten, links, unten, rechts, oben, rechts, unten, ...

Level 8:

2 unten, 3 rechts, oben, rechts, 6 unten, 5 oben, 3 rechts, 2 oben, rechts, 2 oben, links, 2 oben, 2 links, 11 unten, 9 oben, 2 links, 3 unten, links, unten, rechts, oben, rechts, ...

Level 9:

rechts, oben, 2 rechts, unten, 3 rechts, 2 oben, links, 2 unten, 3 rechts, 2 oben, links, 4 oben, links, oben, 7 rechts, 6 links, 5 unten, rechts, 2 unten, links, 6 oben, ...

Level 10:

unten, rechts, 4 unten, rechts, unten, links, oben, links, 3 unten, links, unten, rechts, 4 oben, rechts, 4 oben, rechts, 3 unten, rechts, unten, links, oben, links, unten, ...

Level 11:

3 links, unten, links, unten, links, 2 unten, 2 rechts, unten, 3 rechts, unten, 2 rechts, unten, rechts, oben, links, 4 oben, 2 rechts, 3 unten, 3 oben, 2 links, 4 unten, 6 rechts, 2 links, 2 oben, links, rechts, 2 unten, 4 links, 4 oben, 2 rechts, 2 unten, 4 oben, rechts, 2 oben, links, 4 unten, 2 links, 4 unten, 2 links, oben, 3 links, oben, 2 links, 2 oben, rechts, oben, rechts, oben, 6 rechts, 6 links, unten, links, unten, links, 2 unten, 2 rechts, unten, 3 rechts, unten, 2 rechts, 4 oben, 2 rechts, 2 oben, 2 unten, 3 links, oben, unten, 3 rechts, 2 oben, 5 links, unten, rechts, oben, 4 rechts, 2 unten, 3 links, oben, unten, 3 rechts, 2 oben, 3 links, 2 unten, rechts, 2 unten, links, 3 oben, 3 unten, rechts, 2 unten, 2 links, oben, links, 2 oben, 2 rechts, 2 links, 2 unten, 2 links, 2 oben, rechts, unten, rechts, unten, links, oben, links, ...

Level 12:

rechts, unten, links, 2 unten, rechts, oben, 2 rechts, 4 unten, 3 rechts, 5 oben, rechts, 3 oben, 4 links, 2 unten, rechts, oben, links, oben, 3 rechts, oben, rechts, ...

Level 13:

oben, rechts, oben, links, 3 unten, rechts, oben, links, 2 unten, 5 oben, 2 links, 2 unten, links, oben, rechts, oben, 2 rechts, 5 unten, 2 links, 2 oben, 2 unten, 2 rechts, oben, 2 rechts, unten, 2 links, ...

Level 14:

oben, 2 links, 5 unten, 5 rechts, 2 unten, 3 links, 3 rechts, 2 oben, 7 links, 4 oben, 4 links, 6 unten, 3 oben, 7 links, 7 rechts, 3 unten, links, 2 unten, rechts, 5 oben, 2 unten, 2 rechts, unten, 3 rechts, 3 unten, 2 oben, 2 rechts, 3 oben, ...

Space Quest III –The Pirates Of Pestulon

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: EGA, VGA; auch Hercules und CGA

Speicher: 512 KB, Festplatte

Handlung

Held Roger Wilco tritt zu seinem dritten Abenteuer an. Gefangen in einem Schrottraumschiff, setzt er alle seine Fähigkeiten ein, um aus altem Eisen ein funktionierendes Fluchtgefährt herzustellen. Doch nachdem ihm das gelungen ist, geht das Abenteuer erst richtig los: Zwei entführte Programmierer, die von Elmo gefangengehalten werden, bitten ihn um Hilfe.

Lösungshinweise

Im Schrottschiff

Vor dem Raumschiff sehen Sie sich um. Sie können auf dem Boden in der Bildmitte einen Motivator entdecken (*look object*). Nun gehen Sie nach vorne ins nächste Bild, am Schrottplatz vorbei und rechts aus dem Bild heraus.

Ein Schaufelrad transportiert in diesem Bild Metall nach oben. An das Schaufelband gehen Sie so nahe heran, bis Sie aufspringen können. Sie fahren dann nach oben.

Auf das Fließband geworfen, müssen Sie sofort aufstehen (*stand*) und hochspringen (*jump*); ansonsten werden Sie zerstückelt. Falls Ihnen das zu schnell geht, sollten Sie durch mehrfaches Drücken der <->-Taste des numerischen Tastenblocks das Spiel verlangsamen. Nun gehen Sie den Schienenstrang nach links, bis Sie zur Kommandozentrale kommen.

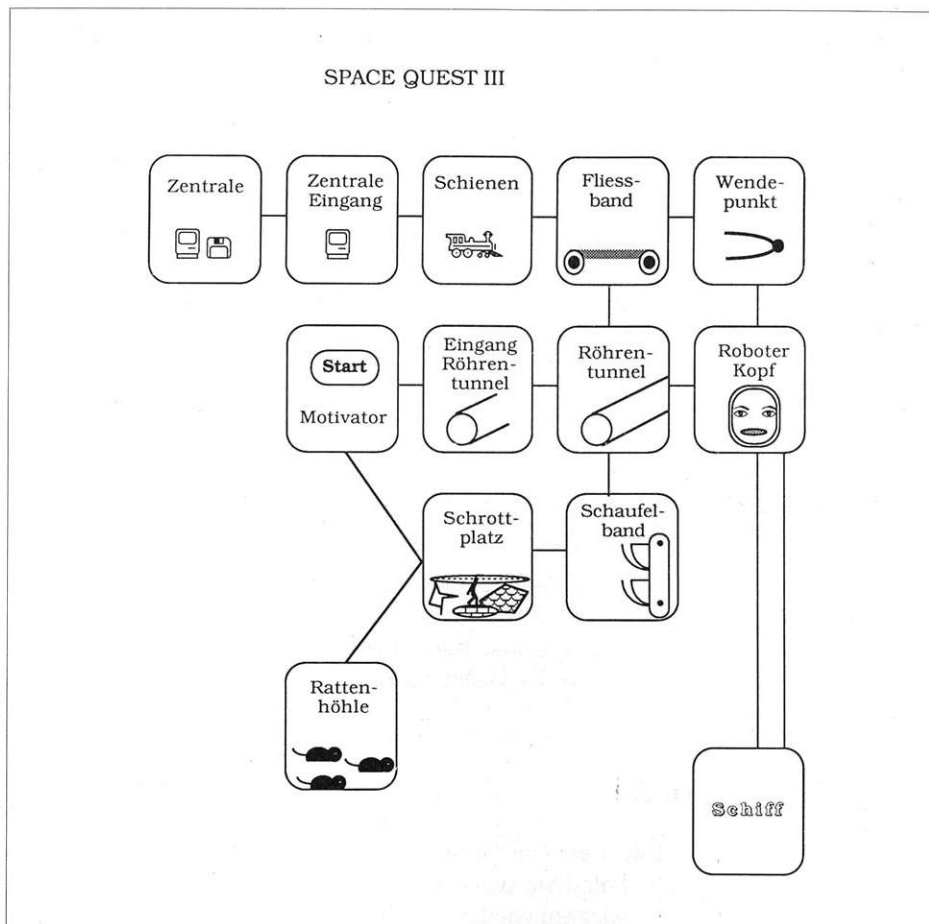


Abb.3.14: Space Quest III – Schrottraumschiff

Der Motivator

In der Kommandozentrale finden Sie einen Hängелеiter, den Sie besteigen (*enter*). Fahren Sie nun rückwärts um die Zentrale herum und stoppen Sie, sobald Sie die Zentrale verlassen haben. Sie befinden sich nun über dem Raum, in dem Sie zu Beginn den Motivator entdeckt haben.

An der dritten Halterung vor dem hinteren Tor der Kommandozentrale benutzen Sie den Greifer des Gefährts, um den Motivator aufzunehmen (*press claw*). Fahren Sie nun weiter nach rechts, bis Sie den Wendepunkt der Schienen passieren.

Nach der Kurve halten Sie den Hängegleiter an und laden den Motivator in das Heck eines Raumschiffs (*press claw*). Dieses Raumschiff werden Sie später zur Flucht benutzen. Fahren Sie nun weiter, bis Sie wieder zum Kontrollraum gelangen.

Im Kontrollraum halten Sie mit dem Hängegleiter an der Ausstiegsrampe in der Bildmitte an, steigen aus (*leave*) und laufen sofort in den Abgrund, der sich am Bildrand vor Ihnen auftut.

Der Generator

In der Rattenhöhle finden Sie sich wieder. Am linken Ende der Lichtleitung steht ein Generator. Sie nehmen ihn mit (*take generator*), woraufhin es duster wird, gehen zur Leiter hinüber und klettern hinauf (*climb*).

Im Schrottraum merken Sie sich die Ausstiegsstelle und gehen dann in den Raum, in dem Ihr altes Raumschiff steht. Hier endet ein Röhrenskelett, das in einen Tunnel mündet. Sie gehen durch diesen Tunnel, bis Sie von einer Ratte angegriffen werden, die Ihnen den Generator wieder klaut. Das Tier bringt den Generator zurück ins Rattenloch, wo Sie ihn ein zweites Mal herholen müssen.

Die Leiter und die Drähte

Im Schrottraum steigen Sie die Leiter an der Stelle wieder hinunter, an der Sie heraufgekommen sind (*climb*). Dann holen Sie sich den Generator, der wieder an der gleichen Stelle steht (*take generator*), klettern wieder die Leiter hoch (*climb*) und nehmen diesmal die Leiter mit (*take ladder*). Diese Aktion dient nicht Ihrer Sicherheit, sondern Sie werden die Leiter noch brauchen. Jetzt gehen Sie in den Tunnel.

Vorne im Tunnel hängen einige lose Drähte. Sie stecken diese ein (*take wires*) und gehen weiter durch die Röhre hindurch.

Das Fluchtschiff

Ein großer Roboterschädel liegt im nächsten Raum. Vor ihm tut sich ein Abgrund auf. Gehen Sie vorsichtig bis unter das zerbrochene Auge des Kopfs und klettern Sie hindurch (*climb*). Sie landen ein Stockwerk tiefer.

Das Schiff, das Sie mit dem Motivator beladen haben, liegt vor Ihnen. Sie gehen um das Schiff herum, stellen die Leiter hin (*use ladder*) und besteigen sie (*climb*). Oben öffnen Sie die Einstiegs Luke (*open door*).

Die Reparatur

Im Schiff müssen Sie mit den Drähten die elektrischen Leitungen reparieren (*use wires*). Dann schließen Sie den Generator an (*use generator*). Nun setzen Sie sich auf den Kommandoplatz (*sit*) und untersuchen Ihren Sitz (*search seat*). Dann richten Sie den Blick auf den Computer (*look computer*).

Die Flucht

Auf dem Computer schalten Sie nun das Radar ein (<7>), starten die Maschine (<1>) und heben ab (<3>). Wenn das Raumschiff zum Stillstand kommt, rufen Sie das Waffensystem auf (<8>), aktivieren den vorderen Schutzschild (<F>) und feuern ein Loch in die Wand (<Leertaste>). Der Druck katapultiert Sie in den Weltraum.

Auf dem Computer (*computer*) rufen Sie nun das Navigationssystem auf (2), lassen sich Flugziele zeigen (<1>) und wählen Phleebhut (<2>), was Sie dann mit Lichtgeschwindigkeit (<5>) ansteuern. Schließlich landen Sie dort (<3>).

Phleebhut

Nach der Landung stehen Sie auf (*stand*) und verlassen das Schiff (*get out*). Sie gehen nun Richtung Nordwest, bis Sie im Hintergrund ein Metallmonster sehen. Wenn Sie zu dieser Statue gehen, entdecken Sie zwischen den Beinen den World O' Wonders Laden. Falls Ihnen auf dem Weg ein Scorpion begegnet, sind Sie kaum schnell genug, ihm zu entkommen. Auch Riesenschlangen, Blitze und fleischfressende Pflanzen harren Ihrer. Sie sollten also regelmäßig abspeichern.

Der Einkauf in World O' Wonders

Im World O' Wonders Laden zeigen Sie dem Besitzer Ihren Edelstein (*show gem*). Der Besitzer zeigt Interesse und macht ein erstes Angebot; warten Sie aber, bis er 425 Buckazoids bietet. Dann schlagen Sie zu (*sell gem*). Kaufen Sie alles, was Ihnen angeboten

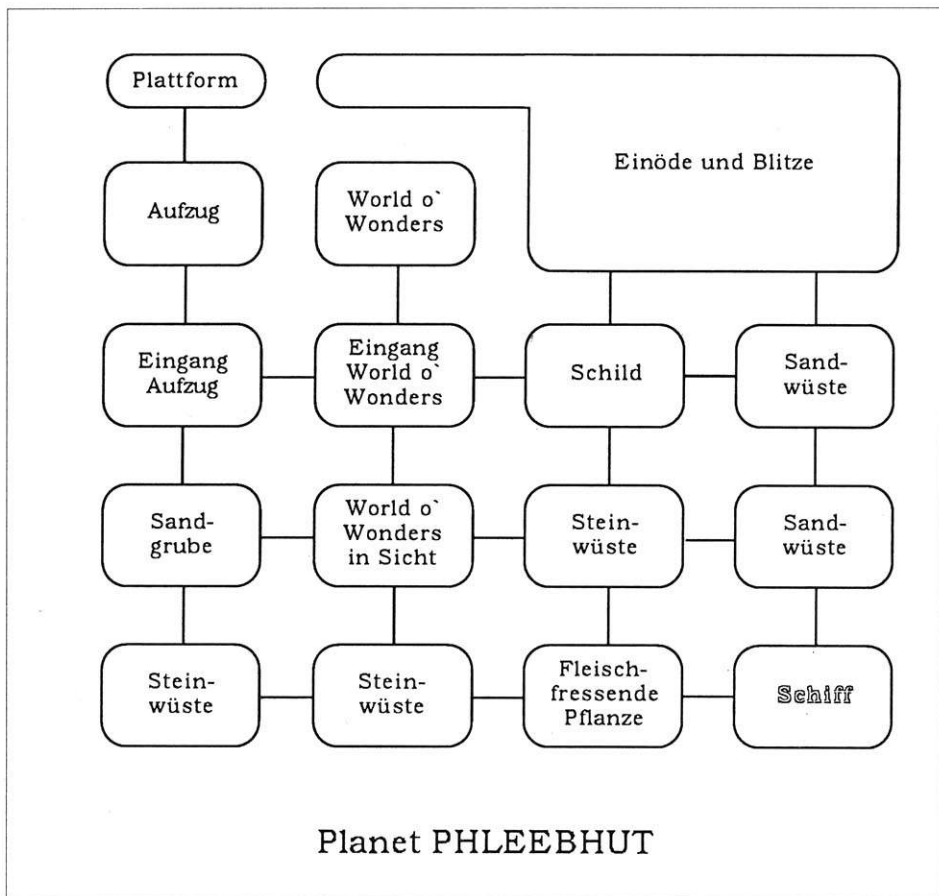


Abb.3.15: Space Quest – Planet Phleebhut

wird: Die Stabpuppe (*buy stick*), den Vogelhut (*buy hat*) und die Thermounterwäsche (*buy underwear*). Dann können Sie das Geschäft wieder verlassen (*leave*).

Der Kampf mit dem Androiden

Vor dem Geschäft wartet der Android auf Sie, um Sie umzubringen. Er gibt Ihnen zehn Sekunden, um zu verschwinden. Setzen Sie das Spiel auf höchste Geschwindigkeit.

Drücken Sie die <+>-Taste des numerischen Tastenblocks mehrfach. Sonst verlieren Sie kostbare Zeit. Laufen Sie vor dem Androiden davon. Hierfür bieten sich Ihnen zwei Möglichkeiten:

- Sie laufen rechts aus dem Bild heraus zurück zu Ihrem Raumschiff. Das betreten Sie jedoch nicht, sondern gehen nach links, wo sich unter einem Felsvorsprung eine Kletterpflanze aufhält. Stellen Sie sich an den Pfeiler der Höhle, so daß die Pflanze Sie nicht erreichen kann. Wenn Sie die Fußstapfen des unsichtbaren Androiden sehen, laufen Sie quer in die Höhle hinein zur Ecke des gegenüberliegenden Ausgangs. Der Android wählt den geraden Weg zu Ihnen, tappt in die Falle und wird von der Pflanze geschnappt. Der Gürtel des Androiden wird von ihr allerdings wieder ausgespuckt, und das ist gut für Sie, denn er macht unsichtbar. Vom Pfeiler der Höhle aus können Sie ihn mit der Stabpuppe erreichen (*use stick*).
- Sie laufen links aus dem Bild und in den Eingang des Turms hinein. Dort betreten Sie den Aufzug und fahren nach oben (*push button*). Oben gehen Sie die Treppe hinauf und beziehen am Haken neben dem Zahnradmotor Stellung. Wenn der Android auch oben erscheint und auf Sie zukommt, schubsen Sie den Haken nach ihm (*use pulley*). Der Android landet im Getriebe. Ein Stockwerk tiefer können Sie dann seinen Gürtel an sich nehmen (*take belt*). (Diese Lösung des Problems ist ein wenig einfacher, bringt aber auch zehn Punkte weniger.)

Der Weiterflug

Wieder bei Ihrem Schiff, betreten Sie es, setzen sich (*sit*) und rufen den Computer auf (*computer*). Starten Sie (<1>), heben Sie ab (<3>) und steuern Sie in gewohnter Weise mit dem Navigationssystem des Computers den Monolith Burger an, an den Sie andocken.

Monolith Burger

Nachdem Sie die Monolith Burger-Station betreten haben, gehen Sie an der langen Schlange vorbei ins nächste Bild. Dort steht eine Bedienung nur für Sie allein bereit. Gehen Sie an die Theke und lassen sich die Auswahl zeigen (*order*). Sie bestellen sich das Monolith Fun Meal (<7>), zahlen und setzen sich an den freien Tisch (*sit*). Dann lassen Sie es sich schmecken (*eat*). In Ihrem Mahl finden Sie einen Dekodiererring. Nach dem Essen stehen Sie auf und gehen zum Spielautomaten an der Seite der Theke. Lesen Sie sich die Spielanleitung durch (*look at game*), werfen Sie eine Münze ein (*insert coin*) und wagen Sie ein Spielchen.

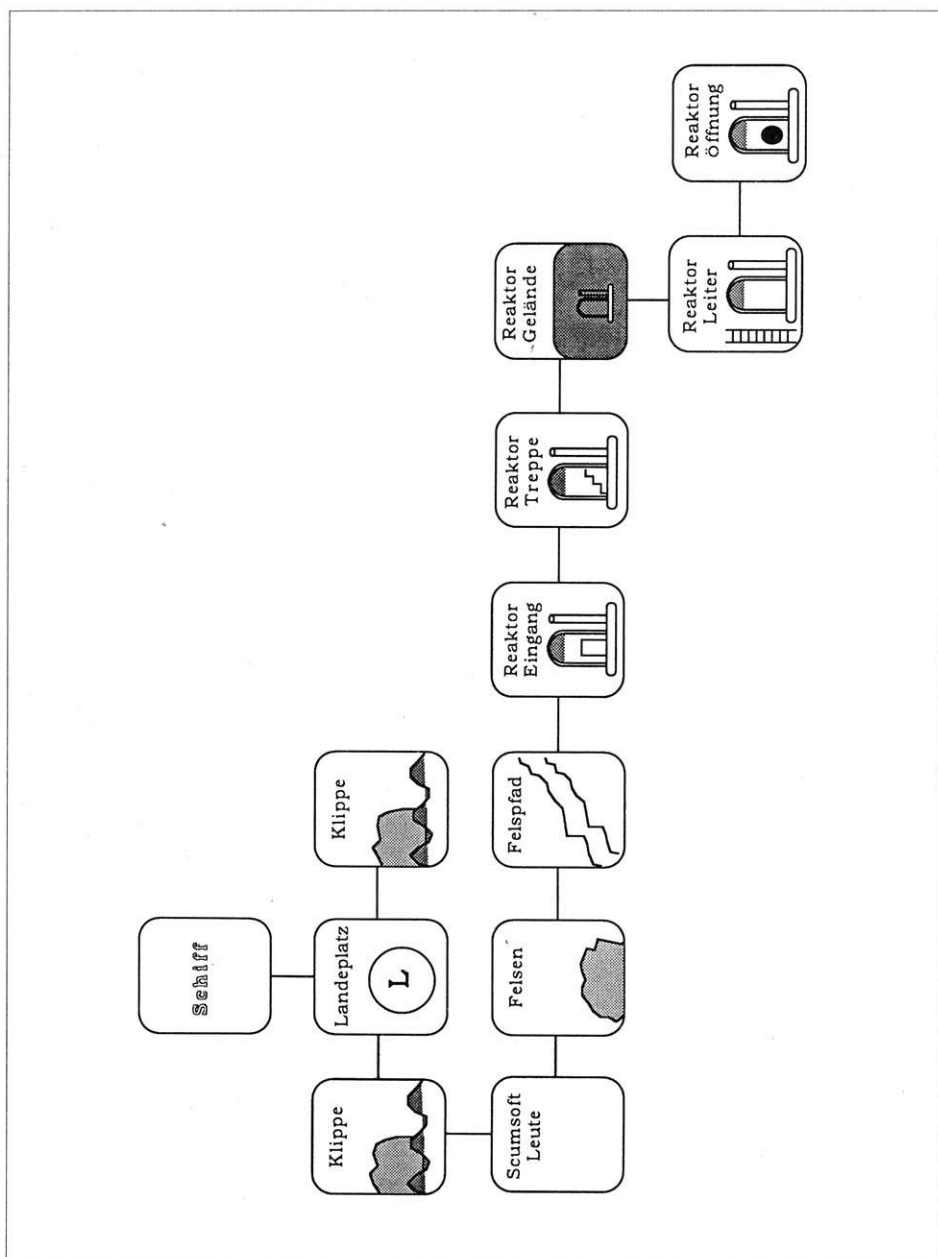


Abb.3.16: Space Quest III – Planet Ortega

Die geheime Botschaft

"Astro Chicken" spielen Sie so lange, bis eine unverständliche Meldung auf dem Bildschirm erscheint. Rufen Sie den Dekodierschlüssel, den der Ring enthält, auf (*decode message*) und dechiffrieren Sie den Text. (Die Nachricht lautet: HELP US! WE ARE BEING HELD CAPTIVE BY SCUMSOFT ON THE SMALL MOON OF PESTULON. AN IMPENETRABLE FORCE FIELD SURROUNDS THE MOON. IT MUST FIRST BE DEACTIVATED. ITS ORIGIN IS UNKNOWN TO US. SCUMSOFT SCURITY IS ARMED WITH JELLO PISTOLS. WE'RE COUNTING ON YOU WHOEVER YOU ARE. THE GUYS IN TROUBLE)

Sie haben genug gesehen, wenden sich vom Spielautomaten ab und kehren in Ihr Schiff zurück. Dann starten Sie und wählen als Ziel Ortega.

Ortega

Da dieser Planet ein ausgesprochen heißes Terrain ist, ziehen Sie die hitzebeständige Unterwäsche an (*wear underwear*), bevor Sie aussteigen. Gehen Sie vorsichtig – sehr instabile Oberfläche – nach links, dann nach vorne, bis Sie ScumSofts Leute entdecken. Warten Sie so lange, bis diese das Feld räumen.

Wenn die Leute weg sind, untersuchen Sie die Ausrüstung der Gruppe. Wenn Sie einen Blick durch das Teleskop werfen (*look through telescope*), können Sie die Quelle des Kraftfeldes sehen, von dem die beiden Gefangenen Sie in Kenntnis setzten. Nehmen Sie die Meßlatte (*take pole*) und die Kiste Dynamit (*take detonator*) mit. Dann machen Sie sich auf den Weg zum Vulkan (rechts).

Der Reaktor

In den Vulkanreaktor klettern Sie hinein und steigen auf der gegenüberliegenden Seite eine Leiter hoch (*climb*), so daß Sie direkt über der Öffnung stehen. Dorthin werfen Sie den Sprengstoff (*drop detonator*). Nach dieser Tat steigen Sie die Leiter, die bereits mächtig bebt, wieder herab (*climb*). Jetzt sollten Sie sich mit Ihrer Rückkehr zum Raumschiff beilegen.

Auf dem Rückweg müssen Sie feststellen, daß sich ein Abgrund zwischen Ihnen und dem Schiff auftut. Diese Erdspalte müssen Sie mit der Meßlatte überspringen (*use pole*). Betreten Sie Ihr Schiff, heben Sie ab und nehmen Sie Kurs auf Pestulon.

Pestulon

Auf Pestulon sollten Sie den Gürtel des Androiden anlegen, bevor Sie Ihr Schiff verlassen (*wear belt*). Gehen Sie nun nach links, wo Sie beobachten, wie die Scumsoft-Wachen ausschwärmen. Sie machen sich nun mit dem Gürtel unsichtbar (*use belt*) und entscheiden sich, das Scumsoft-Gebäude zu betreten (*enter scumsoft*).

Zwischen den Wachen hindurch gehen Sie unsichtbar die Treppe hinunter. Dann aber verläßt den Gürtel die Kraft und Sie sind wieder gut zu erkennen. Am Fuß der Treppe betätigen Sie den Aufzug (*press button*).

Die Verkleidung

Wenn Sie den Aufzug verlassen haben, gehen Sie den Rundgang entlang bis zur nächsten Tür auf der linken Seite (einfacher im langsamen Modus). Betreten Sie diesen Raum und ziehen Sie die Kleidungsstücke an (*wear clothes*). Außerdem sind Sie jetzt im Besitz eines Zerstäubers, der Ihnen von großem Nutzen sein wird. In Ihrer Verkleidung geht es wieder hinaus auf den Gang. Gehen Sie bis zu der ersten Tür auf der rechten Seite, die Sie öffnen können. Ein Großraumbüro erwartet Sie.

Im Großraumbüro

Ein Labyrinth von Schreibtischen und Gängen öffnet sich vor Ihnen. Hier müssen Sie jeden Papierkorb leeren, den Sie passieren (*use vaporizer*). Solange Ihnen das ohne größere Probleme gelingt, sind Sie vor Entdeckung sicher. Zunächst sollten Sie Elmos Bild finden, es von der Wand nehmen (*take picture*) und am Kopierer im Nachbarraum einen Abzug machen (*copy picture*). Vergessen Sie nicht, das Bild wieder aufzuhängen (*return picture*). Gehen Sie nun weiter bis Sie an Elmos Büro kommen. Er sieht wie auf dem Bild aus. Auch in seinem Büro können Sie den Mülleimer leeren. Dann müssen Sie aber wieder hinaus und um das Büro herum auf die Plattform gehen. Dort können Sie einen Blick auf Ihr Schiff werfen, das inzwischen in diesen unsicheren Gefilden gelandet ist.

Kehren Sie in Elmos Büro zurück, der schon das Weite gesucht hat. Auf seinem Schreibtisch finden Sie seine Keycard, die Sie an sich nehmen (*take keycard*). Gehen Sie jetzt wieder zurück und verlassen das Großraumbüro.

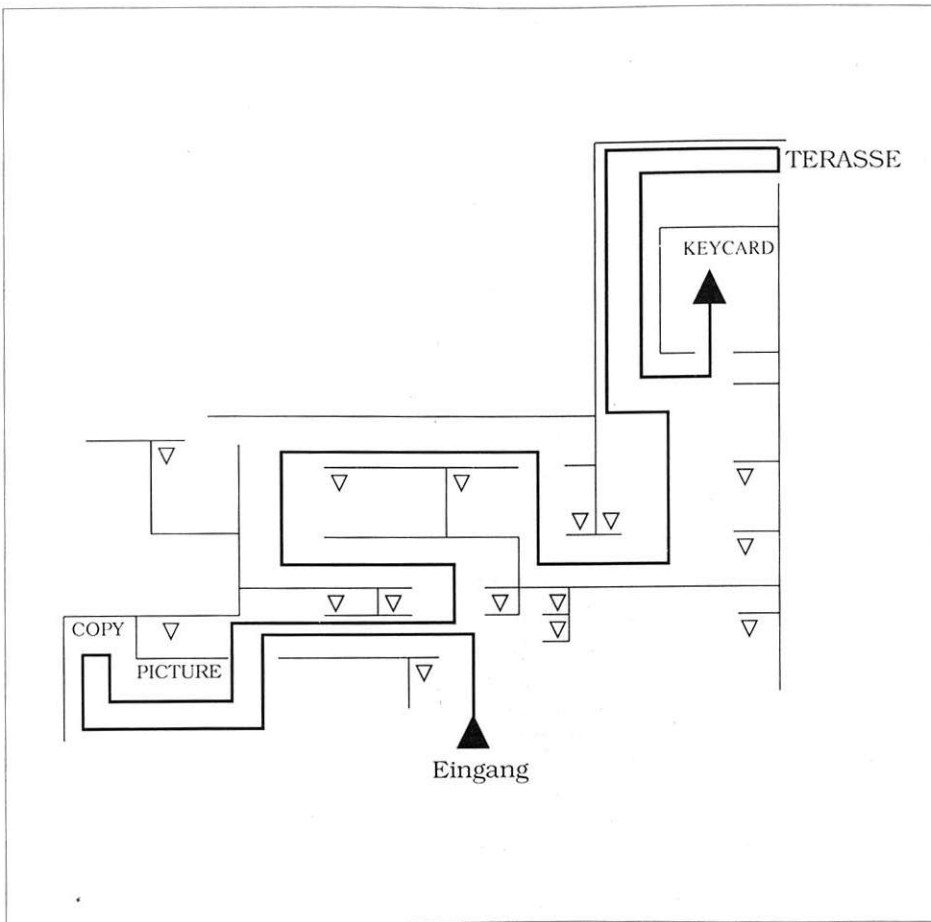


Abb.3.17: Space Quest III – Großraumbüro

Die gefangenen Programmierer

Im Gang nehmen Sie sich diesmal die gesicherte Tür auf der rechten Seite vor. Hier stecken Sie die Keycard ein (*use keycard*). Dann halten Sie bei der Identitäts-Rückfrage die Fotokopie hin (*use photo*). Die Tür öffnet sich, und Sie stehen den gefangenen Programmierern gegenüber. Um zu den beiden zu gelangen, müssen Sie die Brücke ausfahren (*press button*). Sie gehen hinüber und befreien die beiden mit Ihrem Zerstäuber (*use*

vaporizer). Aber trotz schierer Freude ist das Abenteuer noch nicht bestanden. Elmo überrascht Sie, und läßt Sie abführen.

Der Kampf der Roboter

In einer Kampfarena finden Sie sich wieder. Hier müssen Sie gegen Elmo als Lenker eines Riesenroboters bestehen. (Speichern Sie besser wieder vorher ab.) Die beste Taktik besteht darin, mit möglichst wenigen Bewegungen Elmos Angriffen auszuweichen und ihn ins Leere laufen zu lassen. Das nämlich kostet dem Gegner Energie, während Treffer dem Schläger Energie bringen. Das Spiel läßt sich mit einer Maus besonders leicht steuern. Mit den Cursortasten ist es schon etwas schwieriger. Wenn Sie schließlich gewonnen haben, steht Ihrer Flucht nichts mehr im Wege.

Die Flucht

Im Weltall werden Sie aber noch einmal auf die Probe gestellt: Die feindliche Flotte will Sie nicht entweichen lassen. Aktivieren Sie jetzt abwechselnd den hinteren () und vorderen Schutzschild (<F>) Ihres Waffensystems; von wo der Anflug erfolgt, wird Ihnen jedesmal mitgeteilt. Außerdem sollten Sie die Schiffe treffen, die Ihnen vors Visier fliegen. Wenn Sie sich schließlich aus dieser unangenehmen Situation befreit haben, repariert Mark noch kurz das ausgefallene Antriebsagregat und dann geht es ab. Wohin wohl?

Wall Street Wizard

Hersteller/Bezugsquelle: Lifetimes/Profisoft

Kategorie: Simulation

Umsetzung: 3

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware

Steuerung: Tastatur und Maus (erforderlich)

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA und Hercules

Speicher: 512 KB, Festplatte oder Diskettenlaufwerk

Handlung:

Das Börsengeschäft ist eine Welt, in der nur hochbelastbare und entscheidungsfreudige Menschen überleben können: Informationen aufnehmen, Situationen analysieren, Chancen kalkulieren und immer schnell reagieren! Daß dabei Glück eine Rolle spielt und die Gesundheit leicht Schaden nimmt, ist bekannt. Aber auch ein gutes Outfit hat Einfluß auf Ihren Erfolg.

All diese Faktoren berücksichtigt diese Börsensimulation, in der Sie allein oder mit bis zu sechs Mitspielern und einer Vielzahl von Computergegnern die Börsenlandschaft bevölkern. Sie arbeiten unter Echtzeitbedingungen, müssen die wechselnden Informationen, Angebote und Kurse ständig im Auge behalten und sich als Herr der Lage behaupten.

Die Psyche Ihres Maklercharakters legen Sie vor dem eigentlichen Spielbeginn fest, ebenso die Eigenschaften, die Ihre Computergegner aufweisen sollen. Für diese können Sie auch Risikobereitschaft, Reaktionsvermögen, Gedächtnis und Fairneß festlegen, eben jene Fähigkeiten, die Sie als Person selbst ins Spiel einbringen müssen. Was die Fairneß betrifft, so stehen Ihnen auch jene Aktionen offen, über die man nicht spricht: Sabotage, Spionage, Bestechung, Diebstahl und Körperverletzung gehören zu dieser dunklen Seite der Geschäfte. Aber auch Krankenhausaufenthalte, Kuren, Medikamente, Schönheitsoperationen und Reaktionstests, bis hin zum käuflichen Glück bereichern den Ablauf dieser Simulation.

Exemplarisch und realitätsnah stürzt Sie dieses Spiel voll ins Börsengeschehen. Die Verbindung mit der Welt und anderen Mitspielern können Sie auch im DFÜ-Modus herstellen; dann können zwei Spieler mit Ihren Computern den Kampf ums große Geld in einer Börse beginnen.

Beweisen Sie Ihr Geschick an der Börse und erwirtschaften Sie einen Gewinn. Die große Finanzwelt hat eben ihre eigenen Gesetze.

Lösungshinweise:

Aussehen

Vernachlässigen Sie beim Erstellen Ihres Spielcharakters auf keinen Fall Ihr Aussehen. Dieser Faktor hat größeren Einfluß auf den Spielverlauf, als Sie zunächst annehmen könnten. Sie wissen doch, welches Gewicht der erste Eindruck hat. Wenn Sie in Ihr Aussehen genug investieren, wird es sich für Sie bald auszahlen.

Glück

Auch das Glück trägt seinen Teil zum Erfolg bei. Machen Sie sich also gleich zu Beginn des Spiels zu einem Glückskind. Leider ist Glück ja ein Kapital, daß Sie nur im Spiel so leicht erwerben können. Hier aber sollten Sie davon Gebrauch machen.

Computercharakter

Wenn Sie dem Computerspieler genügend Kapital zur Verfügung stellen (DM 10000,-), kann er Ihnen im Verlauf des Spiels helfen. Er ist so in der Lage, direkt in Käufe einzusteigen, so daß Sie eventuell direkt an ihn verkaufen können. Für die Erledigung von Kundenaufträgen bietet er Ihnen so eine gute Hilfestellung.

Im Büro

Das Spiel beginnt mit Büroarbeit. Hier bietet sich Ihnen die Möglichkeit, Ihr schmales Budget aufzustocken. Diese Chance müssen Sie nutzen, da Ihr Kapital nicht für Aktienkäufe ausreicht. 1 Prozent des Verkaufspreises der Kundenaufträge fließt in Ihre Tasche. Aber Vorsicht: Wenn Sie angenommene Aufträge nicht erfüllen, werden Sie pro nicht verkaufter Aktie mit DM 1,- belastet. Sie müssen bei Ihrer Arbeit unbedingt auf das angezeigte Limit achten: Will der Kunde verkaufen (*B* für Brief), darf das Limit nicht unterschritten werden, und es darf nicht überschritten werden, wenn der Kunde kaufen will (*G* für Geld). Falls Sie sich beim Kauf oder Verkauf hierin irren, dann gilt der Kundenauftrag als nicht erfüllt.

Achten Sie auch auf die Restzeitanzeige der Kundenaufträge. Aufträge, die nicht innerhalb der vorgegebenen Rundenzahl erledigt werden, gelten ebenfalls als nicht erfüllt.

Nehmen Sie, gerade in den unteren Spielstufen, alle Aufträge an, die sich Ihnen bieten. Ihr Büro hat von 11 Uhr bis 11.30 Uhr Kundenverkehr. Während dieser Zeitspanne werden Ihnen laufend neue Angebote unterbreitet, und die Schnelligkeit, mit der Sie zugreifen oder ablehnen, beeinflußt Ihre Auftragslage entscheidend. Überlegen Sie als Anfänger nicht so lange, daß Sie hinterher ohne Aufträge dastehen. So läßt sich kein Startkapital verdienen.

Sie sollten stutzen, wenn die Kurse, die Ihnen Ihre Kunden nennen, auffällig oft unter dem aktuellen Preis liegen. Ein Börsensturz könnte im Anzug sein. Agieren Sie also mit höchster Vorsicht.

Im Börsensaal

Als Anfänger sollten Sie die Sprechblasen mit den Angeboten der Bank zunächst nicht so genau beachten; es würde Sie höchstwahrscheinlich auch überfordern. Allerdings können Sie, wenn Sie erst einmal die Übersicht über das Börsengeschehen haben, hier manche gute Angebote aufgreifen, denn diese sind häufig nicht sehr hart kalkuliert. Ihre Gegner können selbstverständlich auch bei diesen Angeboten zugreifen, was sie auch tun, wenn Sie nicht schnell genug reagieren.

Bieten Sie nicht nur zum Limit an, sondern orientieren Sie sich am aktuellen Kurs. Das kostet zwar Konzentration, wirkt sich aber positiv auf Ihren Punktestand aus. Hier ist für Sie die mittlere Anzeige besonders aufschlußreich, die den Kurs des letzten Geschäfts angibt.

Zeitabläufe

Sie können die Zeitabfolge der Simulation mit der <Alt>-Taste herauf- bzw. herabsetzen. Jedes Drücken der <Alt>-Taste verändert die Geschwindigkeit. Während der Normalmodus ungefähr in dreifacher Echtzeit abläuft (eine Spielminute entspricht ca. drei Realminuten) können Sie die Geschwindigkeit durch Drücken der <Alt>-Taste verdoppeln (Turbo-Modus). Weiteres Drücken der <Alt>-Taste führt zu einer Verzögerung des Ablaufs (Faktoren: 2, 4, 8), so daß Sie mehr Zeit zur Entscheidung haben. Dies wirkt sich allerdings negativ auf Ihr Punktekonto aus. Schließlich gibt es den Realmodus, in dem Echt- und Spielzeit im Verhältnis 1:1 stehen. Neuerliches Drücken der <Alt>-Taste schaltet dann wieder in den normalen Spielmodus um.

Im normalen Spielmodus können Sie auch direkt mit der Tastenkombination <Shift><Alt> zurückschalten. Diese Möglichkeit sollten Sie als guter Spieler nutzen, um keinen Punkteverlust durch die langsamen Zeitfaktoren zu erhalten.

Um zu sehen, wieviel Restzeit Ihnen für die Runde noch zur Verfügung steht, können Sie die Zeitanzeige des Spieles anklicken. Ein Minuszeichen zeigt Ihnen jetzt die noch verbleibende Zeit an. Nochmaliges Anklicken schaltet die Anzeige wieder um. Der Börsensaal ist übrigens von 12 Uhr bis 14 Uhr geöffnet.

Nach der Arbeit

Wenn der Börsensaal geschlossen hat, sollten Sie sich nicht gleich zur Ruhe begeben. Es gibt sehr viele Möglichkeiten, Ihr Geschick für die nächsten Spielrunden zu beeinflussen. Hierfür haben Sie von 14 Uhr bis 15.30 Uhr Zeit.

Statistiken und Informationen

Machen Sie sich in Ihrer Freizeit kundig, wie die anderen Firmen dastehen. Statistiken sind das Fundament überlegter Investitionen. Wenn Sie die Hintergründe kennen, können Sie fundierte Entscheidungen mit Weitblick treffen.

Bei der Kenntnis der Entwicklungen hilft Ihnen auch die Lektüre der Zeitungen und Zeitschriften, die der Informationsstand bietet. Auch verschiedene Prognosen können Sie sich hier zu Branchen, zu Firmen und zur Konjunktur erstellen lassen. Interessant sind aber vor allem die Firmenporträts, aus denen Sie die relevanten Verflechtungen der Börsenlandschaft herauslesen können.

Gesundheit

Nehmen Sie den Arzt in Anspruch. Zwar erfordert ein Arztbesuch Barzahlung, aber er kann ganz erstaunliche Auswirkungen haben. Vor allem kann der Doktor durch den Talismanverkauf Ihren Glücksfaktor steigern oder durch eine Schönheitsoperation Ihr – vielleicht schlecht gewähltes – Aussehen aufbessern. Schönheitsoperationen sind allerdings wesentlich teurer als das käufliche Glück. Beide haben jedoch einen großen Einfluß auf das Spiel.

Das Glück läßt sich auch durch einen Krankenhausbesuch verbessern; gut wirkt sich der Besuch außerdem auf Gesundheit und Reaktion aus. Das Aussehen allerdings nimmt Schaden im Krankenhaus. Ins Krankenhaus können Sie auch unfreiwillig kommen, wenn nämlich ein Gegner einen Anschlag auf Sie ausübt. Auch ein Kuraufenthalt kommt bei angegriffener Gesundheit in Frage und kostet nur ein Fünftel des Krankenhausbesuchs; ganz so wirksam ist die Kur allerdings nicht.

Krankenhaus und Kur halten Sie dem Börsengeschehen fern; nur Kundenaufträge und sonstige Aktivitäten stehen Ihnen weiterhin offen. Falls Sie diese Ausfallzeit fürchten, können Sie statt zur Erholung auch – wie üblich – zu Medikamenten greifen. Wählen Sie aber wegen möglicher Nebenwirkungen nicht das billigste Präparat.

Börsencomputer

Falls Sie für Ausfallzeiten auf Nummer Sicher gehen möchten, sollten Sie sich einen Börsencomputer (BC) zulegen. Dieser Computer arbeitet auch dann für Sie, wenn Sie im Krankenhaus, in der Kur oder nicht an der Reihe sind, da ein Mitspieler gerade das Ruder

in der Hand hält. Auch kann Ihr Börsencomputer schneller reagieren als Sie und ist somit ein ernstzunehmender Kontrahent des Computergegners. Allerdings sollten Sie mit der Steuerung des Börsencomputers vorsichtig sein, da er Ihre Aufträge gedankenlos abwickelt. Die höhere finanzielle Kreativität bringen immer noch Sie ins Geschäft ein.

Da ein Börsencomputer DM 1000000,- kostet, lohnt sich die Anschaffung nur für einen größeren Zeitraum. Ansonsten amortisiert er sich nicht. Kurz vor Spielende sollten Sie den Computer aber wieder verkaufen, denn er bringt Ihnen dann als gebrauchtes Gerät immerhin noch eine Summe von DM 500000,- ein, die am Schluß entscheidend sein kann.

Taktisches

Angebote können Sie ruhig wiederholen. Wer beim ersten Mal keinen Zuschlag erhält, kommt vielleicht bei der nächsten Offerte zum Zug. Scheuen Sie sich nicht, bei günstigen Angeboten auch über das gebotene Maß zuzugreifen. Da läßt sich mitunter ein Schnäppchen machen, von dem der Computer nichts "weiß". Vor allem müssen Sie bei Ihren Transaktionen die Übersicht bewahren, und dies auch über längere Zeiträume. Einkaufspreise sind nun einmal Grundlage der Berechnung eines Verkaufspreises. Stift und Papier gehen als traditionelle Hilfsmittel der Börsenwelt hierbei gut zur Hand.

Kommunikation

Über Nullmodemkabel oder Modem und Telefonleitung können Sie mit einem anderen Spieler zusammen das Börsengeschehen bestimmen. Die Übertragungsrate ist 300 Baud. Wenn Sie über Telefon spielen, müssen Sie vor Spielbeginn klären, welcher Spieler sein Modem oder seinen Akkustikkoppler auf Empfang stellt. Die Spielerzahl ist im Übertragungsmodus auf zwei Spieler begrenzt; Computergegner sind von dieser Einschränkung nicht betroffen.

Das Spiel verzögert sich durch die Übertragung in bestimmten Momenten (z.B. Angebote) ein wenig, da die Reaktion des Gegners erst übermittelt werden muß. Nutzen Sie diese Zeitspanne, um weitere Schritte im Spielgeschehen zu kalkulieren. Falls Ihnen dabei auffällt, daß Ihr Angebot übereilt war, schicken Sie schnell ein zweites Angebot hinterher. Ihr altes Angebot wird hierdurch gelöscht.

Bei Kur- und Krankenhausaufenthalten, die im normalen Spielmodus abgekürzt werden, steht dem Mitspieler jetzt die volle Spielzeit zur Verfügung. Das ist eine Chance, unbehelligt von den Kontrahenten zu agieren. Bedenken Sie jedoch, daß der Einheitenzähler

weiterläuft, ohne daß Sie etwas davon haben. Unter solcher Vorgabe ist die Kommunikation über Nullmodemkabel bzw. ein Stadtgespräch vorzuziehen. Ansonsten kann es passieren, daß Sie zwar der Gewinner des Spiels sind, aber dennoch in den roten Zahlen landen.

Szenario-Editor

Als besondere Leistung ist es zu werten, daß für Wall Street Wizard in diesem Jahr ein Szenario-Editor auf den Markt kommt. Hiermit können Sie neue Firmenzusammenhänge definieren und Informations- und Entscheidungskarten entwerfen, also völlig neue Spielsituationen bestimmen. Sie haben mit dem Szenario-Editor ein Instrument, mit dessen Einsatz Sie eine eigene Wirtschaftswelt gestalten können.

Diese Arbeit, mit der Sie das weite Spielspektrum des Wall Street Wizard nutzen und vergrößern können, erfordert allerdings sorgfältige Kenntnis des Spiels und genau überlegte Eingaben. Erleichtert wird die Erstellung eines eigenen Szenarios durch die Möglichkeit, zwischendurch Testspiele zu machen.

Szenarios, die Sie mit diesem Editor erstellt haben, können Sie an Mitspieler weitergeben. Dann haben Sie beim Spiel einen "Heimvorteil", der allerdings durch Ihre kreative Leistung zu rechtfertigen ist. Im Lieferumfang des Szenario-Editors ist überdies ein komplettes neues Szenario enthalten.

Zak McKracken

Hersteller/Bezugsquelle: Lucas Filmgames

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 3

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA und Hercules

Speicher: 256 KB, Festplatte

Handlung:

Außerirdische Wesen haben die Welt in Angriff genommen. Doch planen sie nicht die übliche Invasion, bei der sich der Held des Spiels mit Schüssen in den Himmel wehren kann. Diese Wesen gehen weitaus subtiler vor: Ihr Ziel ist es, die Menschen zu verdummern; der Weg, den sie benutzen, ist das Telefon. Sie speisen den Ton einer bestimmten Frequenz ein, der weltweit den IQ kontinuierlich senkt. Schon haben die Wesen die wichtigsten Erdstellen besetzt und senden den Ton, der für die Menschen verheerende Folgen hat.

Mit dieser Vision, die Zak McKracken im Schlaf ereilt, beginnt das Abenteuer. Zak McKracken, Sensationsreporter, sieht, daß er seine Zeit nicht länger mit erfundenen Stories für die Boulevardpresse vergeuden darf. Andererseits ist er als ein Mensch mit reger Fantasie bekannt, so daß ihm kaum jemand Glauben schenkt. So geht er auf eigene Faust der Sache nach. Nur seine drei Freundinnen unterstützen ihn und selbstverständlich auch Sie.

Auf dem langen Weg, den er vor sich hat, muß er Umsicht und Kombinationsgabe beweisen. Sie halten mit ihm die Augen offen, zeigen ihm den richtigen Weg und wenn alles gut geht, retten Sie mit ihm die Menschheit davor, willenlose Sklaven der Außerirdischen zu werden.

Texteingaben sind bei diesem trickfilmartigen Abenteuerspiel nicht notwendig. Über die Cursorsteuerung und ein Menü dirigieren Sie Zak und teilen ihm und auch anderen Personen mit, was zu tun ist. Er folgt Ihren Anweisungen auch dann, wenn Sie einmal in die Irre gehen sollten.

Da das Spiel in einer kompletten deutschsprachigen Version auf den Markt gekommen ist, werden Sie keinerlei Sprachschwierigkeiten haben und können sich ganz und gar auf den Ablauf des Geschehens konzentrieren.

Lösungshinweise:

Goldfischglas, Teppich und Tröte

Nehmen Sie als erstes das Goldfischglas und gehen Sie zum Schreibtisch. Dann nehmen Sie die Tröte aus der Schublade und holen auf gleichem Wege die Telefonrechnung aus der Schublade des Kleiderschranks. Schließen Sie nach getaner Arbeit beide Schubla-

den. Sie können sich auch nach der Plastikkarte unter dem Schreibtisch bücken, aber sie rutscht zunächst unter den Schrank und muß später geholt werden. Nehmen Sie nun den Tapetenfetzen neben der Tür an sich, und legen Sie die losen Holzbretter in Ihrem Fußboden frei, wobei Sie die Teppichecke anheben. Zuletzt schalten Sie noch den Anrufbeantworter ein und gehen dann in das Nebenzimmer.

Fernseher, Buntstifte, Ei und Brotmesser

Räumen Sie ein wenig auf! Heben Sie das Sofakissen hinter dem Fernseher auf, das Sie wieder auf das Sofa legen. Dabei wird ein Netzstecker sichtbar, den Sie in die Steckdose stecken müssen. Wenn Sie jetzt das linke Sitzkissen des Sofas anheben, dann finden Sie eine Fernbedienung, die Sie an sich nehmen. Benutzen Sie die Fernbedienung und lauschen Sie einige Zeit den Äußerungen der Ansagerin. Gehen Sie schließlich in die Küche und nehmen Sie das Messer von der Wand. In dem Schrank unter der Spüle finden Sie eine Schachtel mit Buntstiften, die Sie ebenso an sich nehmen wie den Schlüssel, der neben der Tür hängt. Aus dem Kühlschrank holen Sie sich noch ein Ei und gehen dann wieder zurück in das Schlafzimmer.

Kredit- und Landkarte

Holen Sie sich die Plastikkarte mit Hilfe des Brotmessers (Befehl: Benutze), dann schreiben Sie mit dem Buntstift auf das abgerissene Stück Tapete (Befehl: Benutze). Sie zeichnen dabei die Landkarte, die Sie im Traum gesehen haben. Nun können Sie das Haus verlassen.

Das trockene Brot

Öffnen Sie den Briefkasten mit dem kleinen Schlüssel und sehen Sie nach, ob Post gekommen ist. Meistens ist das nicht der Fall und Sie können nach links weiter gehen. Lassen Sie sich bei der Bäckerei nicht abwimmeln und klingeln Sie dreimal hintereinander, bis Ihnen schließlich ein altes Brot aus dem Fenster geworfen wird. Nehmen Sie das Brot an sich.

Bewerbungszettel und Grundausstattung

Betreten Sie nun rechts das Büro der Telefongesellschaft. Sie tun aber nichts anderes, als nur den Bewerbungszettel mitzunehmen, der sich links neben der Tür befindet. Verlassen

Sie dann das Büro wieder und gehen Sie weiter nach rechts bis zur Bushaltestelle. Rechts um die Ecke kommen Sie zu einem Geschäft, dessen Auswahl wirklich vielfältig ist. Dank Ihrer Kreditkarte können Sie nun alles kaufen, was in dem Geschäft in den Regalen liegt und hängt. Lediglich den Lottoschein benötigen Sie nicht. Sie brauchen: Golfschläger, Brille, Hut, Werkzeugkasten und Gitarre. Hut und Brille sollten Sie gleich aufsetzen. Öffnen Sie außerdem den Werkzeugkasten, um den Inhalt auch benutzen zu können.

Friseurschild und Bewerbung

Rechts neben dem Laden finden Sie einen Friseur. Benutzen Sie die Drahtschere, um das Haarnadelschild abzuschneiden und mitzunehmen. Sie sind nun gut ausgerüstet, so daß Sie wieder in das Büro der Telefongesellschaft zurückkehren können. Öffnen Sie die Thekentür und treten Sie an das Computerterminal heran. Benutzen Sie das Terminal und füllen Sie dann das Bewerbungsschreiben mit dem gelben Buntstift aus (Befehl: Benutze). Dann können Sie das Büro wieder verlassen. Legen Sie das Bewerbungsschreiben in den Briefkasten ab.

Anrufbeantworter, Bodenbretter und Brotkrumen

Begeben Sie sich zurück in Ihre Wohnung und gehen Sie in das Schlafzimmer. Hören Sie den Anrufbeantworter ab und entfernen Sie, nachdem Sie den Teppich zurückgeschlagen haben, die losen Bodenbretter mit Hilfe des Schraubenschlüssels. In der Küche entfernen Sie mit dem Schraubenschlüssel das Abflußrohr. Nun können Sie das trockene Brot in die Spüle legen und den Schalter betätigen. Das Wasser beginnt zu laufen und am Ende des Rohrs kommt ein nasser Brotkrumen heraus, den Sie mitnehmen.

Die Busfahrt und das Buch der Erleuchtung

Verlassen Sie das Haus in Richtung Bushaltestelle. Wecken Sie den schlafenden Busfahrer mit Hilfe der Tröte auf. Steigen Sie ein. Nachdem Sie die CashCard durch das Lesegerät geschoben haben, bringt Sie der Bus zum Flughafen. Wenn Sie nun die CashCard dem Sektenanhänger geben, erhalten Sie dafür sein Buch der Erleuchtung. Dann müssen Sie sich beeilen, damit Sie noch das Flugzeug erreichen. Sie müssen durch die Tür.

Die Sauerstoffmaske

Nachdem Sie das Essen erhalten haben, stehen Sie auf und gehen in den Waschraum. Hier verstopfen Sie die Spüle mit dem Toilettenpapier (Befehl: Benutze) und drehen den Was-

serhahn auf. Dann drücken Sie den Rufknopf, damit die Stewardess das Chaos beseitigen kann. In der Zwischenzeit begeben Sie sich zu dem ersten Sitz im Flugzeug und nehmen das Sitzkissen. Hier entdecken Sie ein Feuerzeug, das ebenfalls in Ihren Besitz übergeht.

Um die Stewardess noch weiter zu beschäftigen, gehen Sie an den Mikrowellenherd, öffnen ihn, legen das Ei hinein, schließen die Tür wieder und schalten das Gerät ein. Begeben Sie sich dann augenblicklich zurück auf Ihren Platz. Sobald das geplatze Ei entdeckt ist, haben Sie Zeit alle Gepäckfächer des Flugzeugs nach einer Sauerstoffmaske abzusuchen. Haben Sie sie gefunden, dann nehmen Sie sie mit und beenden den Flug (<Esc>).

Der blaue Kristall

Gehen Sie aus dem Flughafen heraus. Nehmen Sie den herunterhängenden Ast und treten Sie an den Berg. Das zweiköpfige Eichhörnchen läßt sich mit den Erdnüssen besänftigen. Jetzt können Sie mit dem Ast den Eingang zur Höhle freischaufeln (Befehl: Benutze Ast mit losem Dreck). In der Höhle benutzen Sie den Ast mit dem Nest, welches über Zak hängt. Mit beiden macht man ein kleines Feuerchen an. Wenn Sie nun den gelben Farbstift an der Wandzeichnung benutzen, öffnet sich eine Pforte. Sie können nun den blauen Kristall mitnehmen und die Höhle verlassen.

Kontrolle über Annie

Sie gehen wieder zurück in den Flughafen und kaufen ein Ticket für San Franzisko. Fliegen Sie zurück und begeben Sie sich in die 14te Straße. Hinter der Tür neben dem bereits bekannten Friseurladen wohnt die Archäologin Annie. Wenn Sie den blauen Kristall durch ihren Briefkasten werfen, erscheint sie kurz darauf. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, auch Annie mit den Befehlen zu kontrollieren. Nehmen Sie Annies Kreditkarte mit, die unter dem Buch auf dem Schreibtisch liegt. Jetzt geleiten Sie beide mit dem Bus zum Flughafen. Hier muß Annie unbedingt zwei Tickets kaufen: eines nach Miami, das an Zak weitergegeben wird, und eines nach London. Nun werden beide Personen nacheinander zu den Flugzeugen geführt.

Nach Miami und Mexiko

Zak landet in Miami und zeigt dem Trinker vor dem Eingang das Buch, das Sie in San Franzisko gekauft haben. Dann kaufen Sie sich ein Ticket nach Mexiko und fliegen los.

Auf dem Mars

Im folgenden ist es immer wieder notwendig, zwischen dem Charakter von Zak, Annie, Leslie und Melissa umzuschalten. Der entsprechende Name steht dann gefolgt von einem Doppelpunkt vor der entsprechenden Sequenz.

Leslie: Sie befinden sich nun auf dem Mars. Machen Sie die Tür des Fahrzeugs auf und steigen Sie ein. Im Handschuhfach finden Sie eine Sicherung und zwei Kreditkarten. Nehmen Sie die Sachen an sich. Jetzt können Sie das Fahrzeug wieder verlassen und Melissa die Kreditkarte geben.

Melissa: Gehen Sie nach links zu dem Monolith. Hier kaufen Sie vier Fahrkarten, von denen Sie zwei an Leslie abgeben. Schalten Sie zwischen beiden Personen hin und her, so daß Sie nacheinander das Gebäude betreten.

Das Vinyl-Band, die Taschenlampe und der Außerirdische

Leslie: An der Metallplatte, die sich an der rechten Seite des Eingangs befindet, müssen Sie die Fahrkarte "benutzen". Die ausgebrannte Sicherung nehmen Sie heraus und ersetzen sie durch die Sicherung aus dem Fahrzeug. Daraufhin können Sie die äußere Tür schließen und die innere Tür öffnen. Gehen Sie durch die Tür und nehmen Sie in diesem Raum das Vinyl-Band, die Taschenlampe und das Band mit. Heben Sie auch die Bettdecke hoch und nehmen Sie das entdeckte Wesen mit. Wenn Sie den Raum und anschließend das Gebäude verlassen, müssen Sie wieder darauf achten, daß in der Schleuse eine Tür geschlossen ist, während Sie die andere öffnen. Gehen Sie nun zu dem Sandhügel vor dem Haus und fegen Sie ihn mit dem Besen weg (Befehl: Benutze). Dann stellen Sie die Leiter an die Tür, die zum Vorschein gekommen ist (Befehl: Benutze).

Der Guru

Zak: Fliegen Sie nach London und von dort aus nach Neapel. Wenn Sie den Wächtern das Buch der Erleuchtung zeigen, werden Sie nach rechts bis zum Guru vorgelassen. Zeigen Sie dem Guru den blauen Kristall und er zeigt Ihnen, wie man seine Kraft benutzen kann.

Zellenschlüssel und Fahne

Nun verlassen Sie das Gebäude nach rechts, um wieder ein kleines Ablenkungsmanöver zu starten. Zünden Sie den Heuballen mit Hilfe des Feuerzeugs an und warten Sie darauf,

daß die Polizei kommt. Sie können dann in die Polizeistation gehen und den Zellschlüssel sowie die Fahne mitnehmen.

Die Türkombination in Zaire

Jetzt geht es wieder zurück in den Flughafen. Kaufen Sie eine Flugkarte nach Zaire und fliegen Sie los. Dort angekommen, brauchen Sie immer nur nach rechts zu gehen, um schließlich auf ein Dorf von Eingeborenen zu treffen. Gehen Sie in die untere linke Hütte und übergeben Sie dem Mann den Golfschläger. Der zeigt sich dankbar und verrät Ihnen die Kombination, mit der auf dem Mars die Tür geöffnet werden kann. Die Eingeborenen führen einen Tanz auf, wobei die Reihenfolge, in der die Tänzer eine Kniebeuge durchführen, der Kombination entspricht, in der die Knöpfe gedrückt werden müssen. Zak hat nun seine Aufgabe in Zaire erfüllt. Er fliegt zurück nach Mexiko. Allerdings nicht auf dem direkten Weg, sondern über Kairo und London.

Der Eintritt in das Marsgebäude

Leslie: Sollte auf dem Mars der Sauerstoff knapp werden, dann können Sie im Bus die Tanks jederzeit nach füllen. Drücken Sie jetzt die Knöpfe in der Kombination, die Zak in Zaire herausgefunden hat. Nehmen Sie die Leiter wieder an sich.

Melissa: Gehen Sie an den rechten Rand des Bildes.

Leslie: Geben Sie Melissa das Vinyl-Band.

Melissa: Gehen Sie in den Bus und nehmen Sie die Kassette aus dem Autoradio. Reparieren Sie die Kassette mit dem Vinyl-Band (Befehl: Benutze) und legen Sie sie in den Kassettenrecorder aus dem Bus ein. Gehen Sie zu der Stelle, an der Leslie steht.

Gehen Sie mit Leslie und Melissa bis an die erste Tür. Schalten Sie den Kassettenrecorder auf "Aufnahme", um das Geräusch der sich öffnenden Tür aufzuzeichnen.

Leslie: Benutzen Sie die Leiter, stellen Sie sie an die Säule und nehmen dann die Kugel. An der zweiten Tür muß der Recorder eingeschaltet werden. Sie gehen durch bis an die dritte Tür, stellen wieder die Leiter an die Säule und berühren dann die Kugel. An der anderen Statue befinden sich Schriftzeichen, die Sie lesen müssen. Werden die Schriftzeichen dann gezeigt, sollten Sie sie abzeichnen.

Die Schriftrolle

Zak: In Mexiko gehen Sie zu einer Pyramide und suchen nach einer Statue. Mit Hilfe des Feuerzeugs machen Sie Licht im Dunkeln der Pyramide. Haben Sie die Statue gefunden, müssen Sie auf ihr mit dem gelben Buntstift die selben Zeichen malen, die Leslie und Melissa auf dem Mars gefunden haben. Sie erhalten daraufhin zwei Kristallsplitter.

Gehen Sie dann zurück zum Flughafen und kaufen Sie eine Fahrkarte nach Peru. Im Dschungel finden Sie eine Vogelfeder, die Sie mit den Brotkrumen "benutzen". Jetzt kommt ein Vogel angeflogen, den Sie mit Hilfe des blauen Kristalls kontrollieren können (Befehl: Benutze Vogel mit blauem Kristall). Mit dem Vogel fliegen Sie zur Steinstatue, wo Sie aus dem linken Auge eine Schriftrolle mitnehmen. Dann übernehmen Sie wieder die Kontrolle über Zak. Vergessen Sie nicht: Die Karte vom Vogel muß vorher an Zak gegeben worden sein.

Der gelbe Kristall

Fliegen Sie von Peru nach London. Geben Sie Annie die Whiskeyflasche des Trinkers aus Miami.

Annie: Geben Sie dem Wächter den Alkohol, der daraufhin den Weg frei gibt. Sie können den elektrischen Zaun ausschalten und ihn mit Hilfe des Drahtschneiders überwinden. Sie, Annie und Zak können nun bis an den Altar vordringen. Legen Sie die Fahne und die beiden Kristallsplitter auf den Altar (Befehl: Benutze). Annie muß dann die Schriftrolle lesen; daraufhin erhalten Sie den gelben Kristall.

Benutzung des gelben Kristalls

Nun fliegen Sie wieder nach Zaire in das Dorf der Eingeborenen. Zeigen Sie dem Doktor den Kristall. Er zeigt Ihnen, wie Sie die Kraft nutzen können, denn der Kristall hat die Fähigkeit der Teleportation. Jetzt erscheint eine Weltkarte, an der Sie den gewünschten Ort auswählen können (Befehl: Benutze den gelben Kristall). Springen Sie zunächst die mit Fragezeichen markierten Stellen an und begeben Sie sich dann nach Peru. Nehmen Sie hier die Kristallsplitter auf und teleportieren Sie sich nach Seattle. Von dort aus geht es nach Miami und dann zum Bermudadreieck.

Lottozahlen

Zak: Sie ziehen nun den Taucheranzug an und werden daraufhin in das Ufo geholt. Sobald Sie alleine sind, können Sie den Knopf drücken und ein Bediensteter erscheint, der Sie zum König bringt. An dem Gerät im Thronsaal können Sie die Lottozahlen ablesen und aufschreiben. Am Ausgang geben Sie die Kombination ein, die auch verwendet wurde, als man Sie in den Raum brachte.

In der Pyramide

Sie fallen nun wieder in den Ozean. Benutzen Sie den Fallschirm, um nicht unsanft anzukommen. Nun benutzen Sie die Tröte mit dem Delphin und schlüpfen dann in die Rolle des Delphins (Befehl: Benutze Delphin mit blauem Kristall). Sie tauchen als Delphin in den Ozean und finden ein Objekt, das Sie mitnehmen und an Zak übergeben. Jetzt teleportieren Sie sich wieder nach Hause. Nehmen Sie die Post aus dem Briefkasten und leeren Sie das Goldfischglas in der Spüle. Nun begeben Sie sich mit Hilfe des gelben Kristalls nach Ägypten. Gehen Sie zur Sphinx und ziehen Sie am linken Hebel. Jetzt können Sie durch die Öffnung die Treppen hinabgehen. Teleportieren Sie auch Annie an diese Stelle.

Im Mars-Labyrinth

Leslie: Sie müssen jetzt in ein Labyrinth eintreten, wo sie die Zeichnung mit der Sphinx finden müssen. Malen Sie das Bild ab.

Die Karte in der Pyramide

Zak: Benutzen Sie den gelben Stift an den Beinen der Sphinx, um die Zeichnung vom Mars abzuzeichnen. Führen Sie Annie und Zak durch die Geheimtür, die sich geöffnet hat. Sie finden in der Sphinx einen Raum, in dem sich einige Knöpfe befinden. Wenn Annie die Schriftzeichen liest, erfahren Sie, wie die Knöpfe gedrückt werden müssen. War die Kombination richtig, dreht sich jetzt die Wand und bringt eine neue Karte zum Vorschein. Malen Sie sie ab (Befehl: Benutze gelben Buntstift mit Papier).

Von der Erde zum Mars

Die Aufgabe auf der Erde ist nun erledigt. Basteln Sie sich einen provisorischen Raumanzug. Ziehen Sie den Taueranzug an. Nehmen Sie das Fischglas und setzen Sie den Sauerstofftank auf. Benutzen Sie den gelben Kristall und telepotieren Sie sich jetzt auf den Mars.

Leslie: Gehen Sie in den Raum mit den zwei Schaltern. Legen Sie beide Schalter um.

Zak: Gehen Sie bis an das zweite Tor und nehmen Sie das Objekt (Ankh) an sich. Hinter der dritten Tür befindet sich ein Kraftfeld, das Sie ausschalten können, wobei Sie das gerade gefundene Objekt an der Konsole benutzen können. Nachdem Sie den Knopf gedrückt haben, können Sie den goldenen Schlüssel nehmen. Benutzen Sie das Firmenschild mit dem großen Schlüssel und gehen Sie durch den Ausgang.

Die Rettung der Erde

Jetzt geht die gesamte Mannschaft zu dem Bus und füllt die Sauerstofftanks auf. Geben Sie jeder Person zwei Fahrkarten und fahren Sie mit der Straßenbahn zur Pyramide. Den Eingang fegen Sie wieder mit dem Besen frei. Das Firmenschild paßt in das Schlüsselloch (Befehl: Benutze), und Sie können hineingehen.

Leslie: Drücken Sie den Fuß der Statue herunter. Zak und Melissa gehen nun die Treppe hinauf. Zak steckt den goldenen Schlüssel in das Schlüsselloch und geht zum weißen Kristall. Melissa drückt den Knopf und Zak kann den Kristall nehmen. Zak teleportiert sich wieder nach Ägypten zur Pyramide. Annie kommt jetzt ebenfalls zur Pyramide und erhält alle Kristalle und Kristallsplitter. An die Spitze kommen die Kristallsplitter und das Objekt aus dem Ozean kommt an das untere Ende der Pyramide. Zak betätigt nun einen Schalter und Annie den anderen. Damit ist die Verschwörung der Außerirdischen zerشلagen. Die Verdummungsmaschine kann keinen Schaden mehr anrichten.

Kapitel 4



Tips und Tricks

Battletech

Hersteller/Bezugsquelle: Infocom, Ariolasoft

Ausstattung: 512 KB, Diskettenlaufwerk

Aktion:

Eines der aktuellen Adventures von Infocom. Alles in allem ein zünftiges Science-Fiction-Adventure um Missionen, Invasionen und böse Invasoren.

Tips:

- Ihre Möglichkeiten sind abhängig von "C-Bills", der Währung, ohne die nichts läuft. Investieren Sie an der Börse ("ComStar"). Beachten Sie dabei: Hände weg von der pharmazeutischen Industrie. Setzen Sie auf "Definance Industries of Hesperus" und "Nashan Diversified". Nutzen Sie die Zeit, in der Ihr Geld für Sie arbeitet, zu Erkundungsgängen.
- Jede Erhöhung des Kontostandes sollten Sie auf einer Diskette unter 1 bis 10 abspeichern. Hat sich Ihr Kapital deutlich vermehrt, dann lösen Sie die Konten auf und investieren neu. Haben Sie ein gesundes Grundkapital erreicht, dann sollten Sie auch auf "Baker Pharmaceuticals" setzen. Mit Glück und einer guten Reaktion ist Ihr Vermögen bald doppelt so groß geworden. Weiter so. Bringen Sie regelmäßig alle Konten auf Null, dann speichern Sie ab.
- In der "Lounge" finden Sie Gesellschaft und in den "Barracks" Schlaf. Falls Sie verletzt sind, werden Sie im Hospital mit "*Get healed*" geheilt. Im "Medical Seminar" können Sie sich Erste-Hilfe-Wissen aneignen; dann sollten Sie aber auch die Erste-Hilfe-Tasche mitnehmen (*Buy medkit*). Nach dem Überfall auf das Hospital halten sich dort weitere Agenten auf, getarnt als Ärzte; "*Search medical records*" ist hier Ihr Stichwort.
- Sie sollten für eine kugelsichere Weste aus dem "Armor-Shop" Geld ausgeben. Entscheiden Sie sich für ein solides Modell, das einen guten Schutzfaktor (auch für traditionelle Waffen) bietet.
- Eine Hauptanforderung an Sie ist die Steuerung der Kampfpanzer, Mechs genannt. Sie sollten sich darum um Ihre Mech-Kenntnisse kümmern. Hierzu haben Sie in der "Mechit-Lube" Gelegenheit. Je höher Ihre Mech-Ausbildung ist, desto besser für Sie. Erbeutete Mechs können Sie dann später gut ausnutzen. Falls Ihr Mech mechanische Munition braucht, bekommen Sie diese auch hier (*Mech Ammunition*). Auch besteht im "Speed Shop" die Möglichkeit, Mechs tunen zu lassen. Das bringt mehr als eine einfache Reparatur. Beim Befehl "*Visit Speed Shop*" geben sich später auch Agenten zu erkennen, die als Monteure getarnt sind.

- In der "Citadel" können Sie alle Waffenarten trainieren. Das kostet "C-Bills". Im "Trainings Center" lernen Sie das Handwerk des "Mech Warriors", wahlweise auf einer von drei verschiedenen Mech-Versionen kennen: "Locust" (schnell, aber schwach bewaffnet, keinen Greifer, aufrüstbar), "Wasp" (Greifer, aber langsam und relativ empfindlich) und "Chameleon" (mit "Large Laser" ausgerüstet, nicht aufrüstbar). Zu Beginn empfiehlt sich "Locust", danach "Chameleon".
- Bei den Missionen sollten Sie auf die Betriebstemperatur des Mechs achten. Wasser kühlt sie im Zweifelsfall ab. Und arbeiten Sie mit manueller Kampfsteuerung. Sie müssen die Technik der Mech-Bedienung erlernen.
- In der Arena stellen Sie Ihr Können im Kampf gegen einen anderen Mech unter Beweis. Hierzu kann auch ein Mech geliehen werden.
- Wenn die feindliche Invasion beginnt, sollten Sie Ihr Heil zunächst in der Flucht suchen. Sie müssen zum Starport kommen. Feinde lassen sich mit "Scan Unit", "Enemies" und "Detail Scan" genau betrachten.
- Im "Clothes Shop" sollten Sie die Uniform gegen normale Kleidung wechseln. Eine Uniform fällt schließlich zu leicht auf. Sie können aber auch versuchen, sich im Starport eine Uniform des Gegners zu besorgen.
- Das nutzt Ihnen dann in der "Inaugural Hall", wo Sie Rex treffen, den Freund Ihres Vaters. Ihn zu kontaktieren dauert allerdings seine Zeit; versuchen Sie es immer wieder, dann meldet er sich bei Ihnen. Nützliche Ausrüstung und einen Mech bringt er in diese Verbindung mit ein. Außerdem entsteht erst über ihn der Kontakt zu anderen Agenten, die sich an verschiedenen Plätzen verborgen halten. Schauen Sie auf Ihrem Weg auch einmal ins Gefängnis. Die neuen Männer nehmen Sie in Ihre Gruppe auf. Vorsicht: Nicht jeder ist ein guter Freund.
- Investieren Sie Ihr Geld in Mechs, Waffen und vor allem in die Ausbildung Ihrer Leute. Dann begeben Sie sich zur "Citadel" und zu den "Barracks", wo Sie Ihre eigentliche Aufgabe bekommen.
- Nun geht Ihre Reise quer durch "Pacifica". Schließlich müssen Sie Dr. Edward Tellhim finden. Kampfbegegnungen begleiten Ihre Reise.
- In der "Cache" müssen Sie die Code-Kombinationen der verschiedenen Türen entschlüsseln. Nutzen Sie aus, was Sie finden können: z.B. eine telefonische Nachricht an die Zentrale ist keine schlechte Idee. Die Planeten, die im "Map Room" das Passwort bilden, heißen: Pesht, Benjamin, Skyke, Summer, Ryerson, Kathil und Acher-nar.

Beyond Zork

Hersteller/Bezugsquelle: Infocom/Ariolasoft
Ausstattung: 256 KB, Diskettenlaufwerk

Aktion:

Quendor ist verwüstet, die Menschen befinden sich in einem desolaten Zustand. Was ist passiert? Kämpfen Sie sich durch das zerstörte Königreich, finden Sie die Ursache der Katastrophe heraus und wenden Sie alles zum Guten.

Tips:

- Rüsten Sie sich gut aus, aber bleiben Sie beim Erwerb ehrlich. Diebstahl lohnt sich nicht, auch wenn er sich anbietet.
- Über eine magische Ausstattung sollten Sie sich im Zaubergeschäft informieren. Fragen Sie, was diese bewirkt.
- Sie steigern Ihren Kräftehaushalt, indem Sie eine "Morgia root" zerkauen (im "Royal Garden"). Auch die "Potion of might" hat starke Wirkung. Ein Sieg über Monster trägt zur Ausdauer bei.
- Ihr Glück steigert sich durch den Kuß eines Einhorns; auch der Nektar im "Goblet of implementors" hat eine süße Wirkung.
- Das Moos im Weinkeller zu zerquetschen und sich in der Unterwelt aufmerksam umzutun, wirkt sich auf die Geschicklichkeit aus.
- Die Intelligenz nimmt durch die Aufnahme von "Potion of enlightenment" zu; und zwar von Schluck zu Schluck. "Na denn Prost". Auch Fischkuchen – guten Appetit – macht klug. Der Helm aus der Ruinensiedlung wirkt sich auch gut auf Kopf und Geist aus.
- "Potion of healing" heilt Wunden; aufgerüstet wird mit der "Potion of protection" oder einfach durch Rüstungen. Wenn Sie dann noch Mitgefühl brauchen, sollten Sie das Minx vor den Jägern retten ("Remove footprints") und das Einhorn befreien ("Give chest to unicorn").
- Aber nicht alle "Potions" tragen zu Ihrem Wohlbefinden bei. Manche bringen auch Tod oder Vergessen ("Potion of death", "Potion of forgetfulness"). Ein Blick aufs Etikett gibt Auskunft. Und: "Potions" vor Gebrauch schütteln.

Zauberstäbe machen das Leben leicht, doch in der Regel nur dreimal: "Anesthesia" macht schmerzfrei, "Annihilation" annulliert Gegner, "Dispel" befreit von fremdem Zauber, "Everison" kehrt Innen und Außen um, "Leviation" bringt die Dinge in die Schwebelage und "Sayorana" ist ein Tele-Transportmittel, dem sich nichts entgegenstellt.

Black Cauldron

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Ariolasoft
 Ausstattung: 512 KB, CGA, 2 Diskettenlaufwerke

Aktion:

Taran macht sich mit seinem Begleiter Hen Wen auf den Weg. Abenteuer, die Liebe und zuletzt die Befreiung des ganzen Königreichs erwarten ihn. Dabei begegnet er einem diebischen Flugdrachen, Elfen, Hexen und einem magischen Schwert.

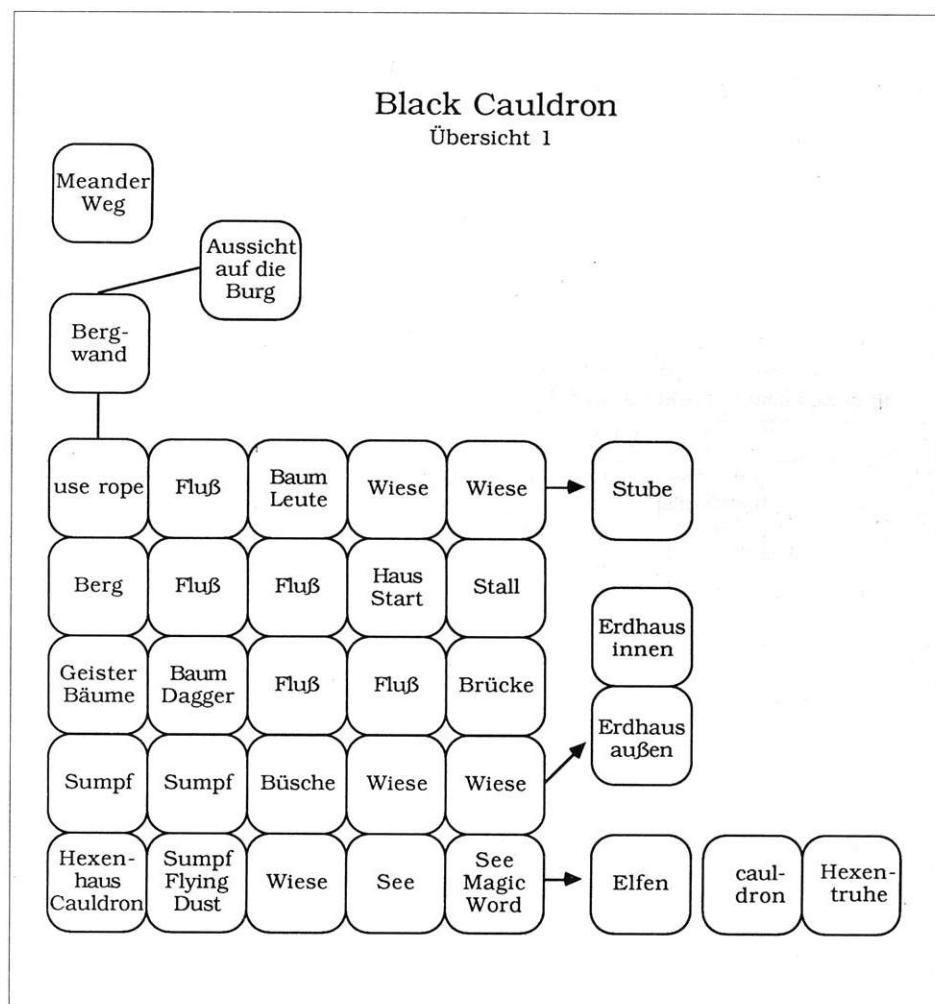


Abb. 4.1: Black Cauldron – Übersicht

Tips:

- Der Befehl "Get object" bringt Sie in den Besitz eines Gegenstandes. Mit <F3> können Sie Gegenstände auswählen, mit <F4> Gegenstände benutzen, mit <F6> Handlungen initiieren und mit <F8> sehen Sie sich Räume und Gegenstände an.
- Zu Beginn holen Sie den Topf aus dem Haus, gehen zum Schwein und füttern Hen Wen. Dann gehen Sie ins Haus zurück. Nach der Vision packen Sie alle Sachen aus dem Schrank. Das Wasser aus der Tonne vor dem Haus sollten Sie nicht vergessen.
- Übrigens hält Ihr Proviant länger, wenn Sie das Spiel mit der <-->-Taste des numerischen Tastenblocks langsamer stellen. Und, wenn Sie über längere Zeit hungern, weil Sie nicht weiterkommen: an der rechten Seite der Brücke gibt es ein "Food wallet" (ins Wasser steigen und <F6>). Da will dann die Speise kein Ende mehr nehmen. Guten Appetit!
- Hinter einem Busch finden Sie Elfen, die Ihnen ein magisches Wort nennen, das dann die Geheimtür am Wasserfall öffnet. Auch finden Sie bei ihnen Kekse. Die Wesen bringen Hen Wen mit dem Flugdrachen in Sicherheit.
- Wenn Sie Gurgi auf der Wiese treffen, geben Sie ihr einen Apfel oder die Kekse.
- In einem Baumstumpf finden Sie eine Laute.
- In einem Baum steckt ein Dolch.

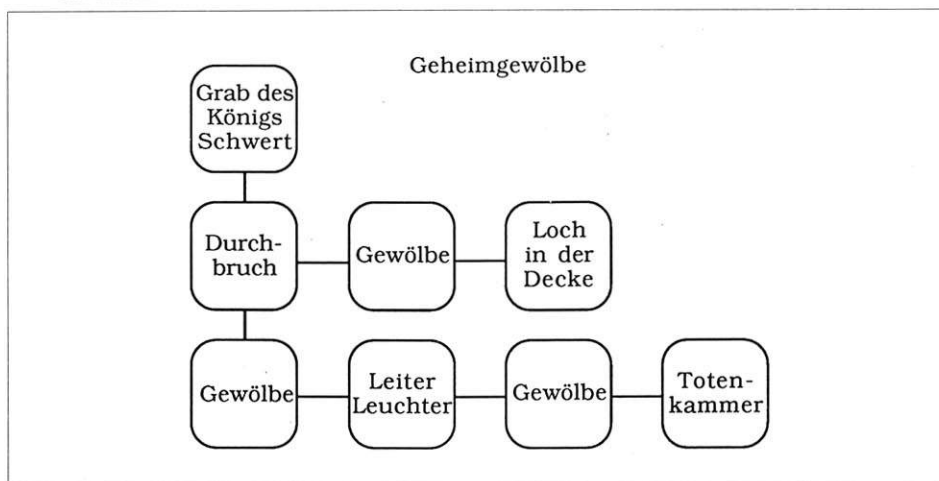


Abb. 4.2: Geheimgewölbe

- Nach dem steinigen Pfad brauchen Sie das Seil. Jetzt erklimmen Sie die Felswand, genießen die Aussicht auf die Burg und gehen dann zu ihr hinüber.

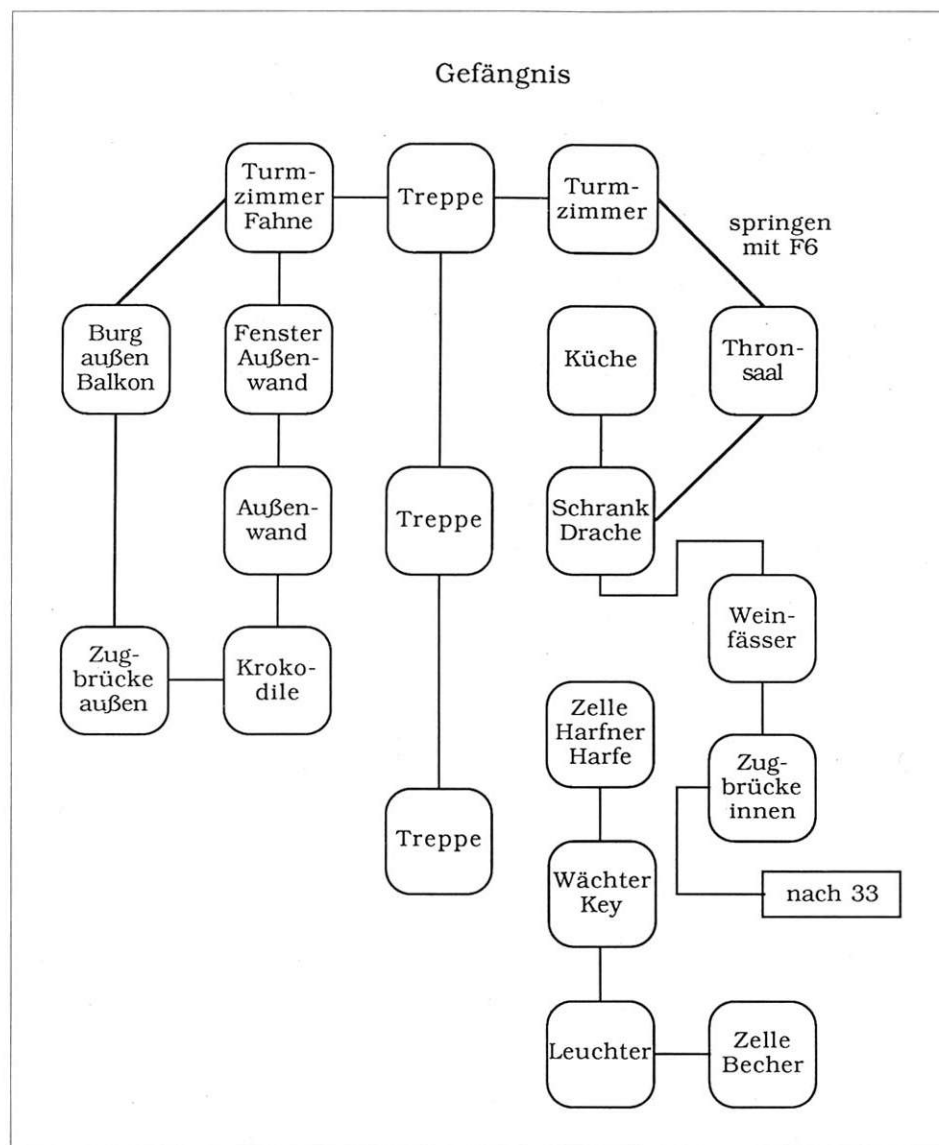


Abb. 4.3: Black Cauldron – Gefängnis

- An der Burg durchschwimmen Sie den Burggraben (<F5>,<F7>) und erklimmen (<F6>) die Mauer. Schneiden Sie sich mit dem Dolch den Zugang zum Fenster frei.
- Vom Balkon des Thronsaals erreichen Sie mit einem Sprung (<F6>) Hen Wen, der nach dem König in den Saal kommt. Flüchten Sie mit Hen Wen über die Treppe zurück ins Turmzimmer und werfen Sie ihn (<F6>) vom Balkon in die Freiheit.
- Sie bleiben in der Burg und sehen sich um. Das Loch zwischen den Weinfässern führt ins Gewölbe. Sie treffen Eilonwy.
- Wenn der Wächter Sie erwischt, steckt er Sie in eine Zelle. Nehmen Sie den Becher und klopfen Sie damit an die Tür, dann wird Ihnen der geheime Gang im Boden geöffnet.
- Die Wand aus Steinquadern bauen Sie ab (mehrmals <F6> drücken). Dahinter liegt die Grabkammer des alten Herrschers.
- Nehmen Sie das magische Schwert. Eilonwy geht weg. Sie kehren zurück ins Gewölbe und suchen die Bilder nach einem Wasserspeier ab (Leiter). Nach "*Twist gargoyles*" öffnet sich eine neue Geheimitür.
- Den Wächter setzen Sie mit dem Schwert außer Gefecht, dann nehmen Sie den Schlüssel und schließen die Zelle auf. Zur Belohnung gibt es eine Harfe.
- Gehen Sie die Treppe hoch; so kommen Sie in den nächsten Stock und in das Zimmer, das Sie schon bei der Flucht durchquert haben. Schauen Sie im Schrank nach.
- An der Zugbrücke zerschlagen Sie die Haltekette mit dem Schwert.
- Am See verfolgen Sie die Spuren von Hen Wen. Springen Sie von Stein zu Stein (<F6>). Wenn der Strudel Sie erfaßt, finden Sie sich bei den Elfen wieder.
- Bei den Elfen sprechen Sie mit deren König und schenken ihm ein Musikinstrument. Ein magischer Spiegel und "Flying dust" sind der Lohn.
- Dyer Flugstaub läßt Sie zum See und über den Sumpf fliegen. Falls Sie andere Fortbewegungsarten bevorzugen: Steinehüpfen geht auch im Sumpf.
- Im Hexenhaus steht eine Truhe mit Fröschen; lassen Sie sie frei. Wenn die Hexen erscheinen, greifen Sie zum Schwert und wehren den fliegenden Topf ab. Danach sind Sie das Zauberschwert los. Der Kessel im nächsten Bild hat ein Geheimnis. Mit <F6> können Sie die Hexen befragen. Wenn dann der Kessel vom Flugdrachen, der diebischen Elster dieses Spiels, geklaut wird, gehen Sie wieder zum Schloß.
- Den Balkon im Thronsaal verlassen Sie durch einen seitlichen Sprung. Halten Sie dem König den magischen Spiegel vor (<F3>, <F4>). Gehen Sie nun zum See.
- Am See wählen Sie aus den Angeboten das magische Schwert.

Borrowed Time

Hersteller/Bezugsquelle: Activision/Ariolasoft

Ausstattung: 256 KB, CGA oder Hercules, 1 Diskettenlaufwerk

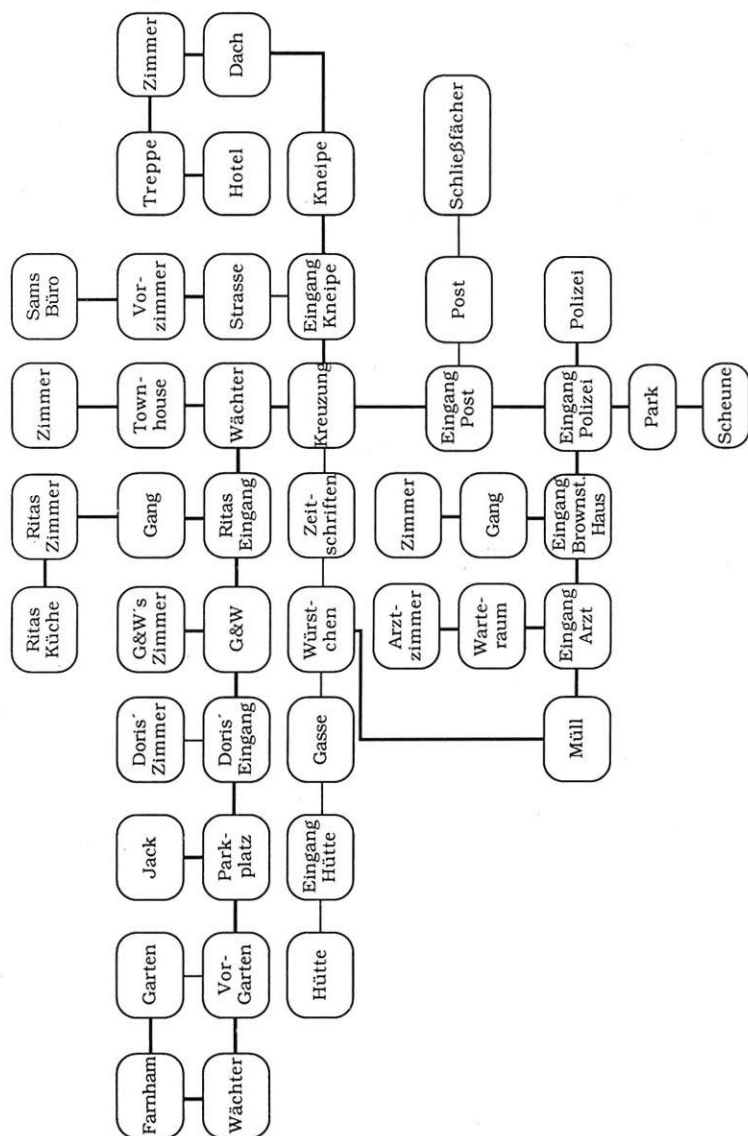


Abb. 4.4 : Borrowed Time

Aktion:

Privatdetektive leben gefährlich. Aber Sie sollten schon mißtrauisch werden, wenn die gesamte Unterwelt es auf Sie abgesehen hat. Im Chicago der 30er Jahre kommen Sie einer Gangsterbande und einer Entführung auf die Spur.

Tips:

- Im Hotel suchen Sie vor den Killern Schutz (*Jump behind chair*). Dann fliehen Sie durch die Tür und verschließen sie hinter sich (*Lock door*).
- Im oberen Stockwerk fliehen Sie durchs Fenster (*Smash window, Get shard*) und überwinden das Kabel (*Climb cable*). Zerschneiden Sie dann das Kabel mit der Scherbe.
- In der Bar macht der Revolver gesprächig, wenn er oft genug gezeigt wird.
- Im "Medical Office" nehmen Sie die Bandagen mit.
- Beim Müllhaufen nehmen Sie die Knochen mit.
- In den Schuppen, in dem Marvin gefangen ist, brechen Sie ein, befreien Marvin und stecken noch die Tube und das Lesezeichen aus dem Buch ein.
- In Ritas Wohnung Fußeln Sie sich Kerze und Streichhölzer heran, entzünden die Kerze und durchschmoren die Stricke (*Get candle, Get matches, Light match, Light candle, Light twine*).
- In der Küche verrücken Sie den Ofen. Ihre verletzten Hände verbinden Sie sich nur mit den gestohlenen Bandagen. Nehmen Sie den Schlüssel hinter dem Ofen und aus dem Abfall die Quittung mit.
- Beenden Sie mit dem Revolver die Prügelei. Nehmen Sie sich die Handschuhe. Legen Sie die Tube, das Lesezeichen und die Handschuhe der ankommenden Polizei vor.
- Die Hunde in Farnhams Garten lassen sich mit "*Hiyo*" beruhigen. Im Haus befreien Sie Rita und Wainwright. Sprechen Sie mit ihnen und warten Sie auf die Polizei.
- An der Post öffnen Sie das Schließfach Nr. 999. Aus dem Text, den Sie entdecken, geht die Nummer 6316 hervor.
- Aus dem Schuppen im Park holen Sie eine Schaufel.
- Neben der Reiterstatue graben Sie ein Loch, in dem Sie einen Koffer finden.
- Am Müllhaufen geben Sie dem Hund den Knochen, bevor Sie sich im Müll verstecken.
- Dem Wächter der Tür sagen Sie das Paßwort "*Tinplayer*".
- Nehmen Sie den Zettel aus dem Kamin.
- Im Eßzimmer wehren Sie den Angriff mit dem Kerzenständer ab.
- Bei der Polizei holen Sie die Mappe aus dem Koffer. Mit "*Arrest Farnham*" bewegen Sie die Polizei, Sie zu Farnham zu begleiten.
- Bei Farnham legen Sie die Beweisstücke vor.

- Belauschen Sie das Gespräch des Wächters mit seiner Frau. Dabei fällt nämlich das Kennwort fürs "Townhouse".

Bureaucracy

Hersteller/Bezugsquelle: Infocom/Leisuresoft

Ausstattung: 256 KB, Diskettenlaufwerk

Aktion:

Ihr Umzug in die neue Wohnung ist ein Desaster: Sowohl die Post als auch die Bank und selbst die Möbelspedition ignorieren Ihre neue Adresse. Sie harren im leeren Raum der Dinge, die nicht kommen; und dabei sollten Sie nach Paris zur Konferenz fliegen. Ihr Ticket ist aber noch immer in jenem Brief, dessen Anschrift nun ja nicht mehr stimmt. Es wird Zeit, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen.

Tips:

- Lassen Sie sich nicht vom Einstieg verunsichern. Er gehört zum Original.
- Achten Sie auf Ihren Blutdruck: Er steigt, wenn Sie sich ärgern, und der Computer dokumentiert dies erbarmungslos. Ein Herzinfarkt beendet das Vergnügen schlagartig.
- Hören Sie den Anrufbeantworter ab.
- Holen Sie Ihre Post.
- Ändern Sie den Scheckbetrag von -US\$ 75,- auf +US\$ 75,-.
- Achten Sie im Flughafen auf Lautsprecherdurchsagen und mißtrauen Sie den Hinweisschildern.
- Nehmen Sie das Telefongespräch an.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer

Hersteller/Bezugsquelle: Electronic Arts/Rushware

Ausstattung: Tastatur, Joystick, Maus, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Testflugsimulator mit sehr realistischem Flugverhalten.

Tips:

- Die Dateien mit der Erweiterung .FLY können Sie mit einem Editor verändern und speichern. So erstellen Sie mitunter interessante Flugzeugvarianten. Achtung: niemals die Originaldateien verändern. Bearbeiten Sie nur Kopien der .FLY-Dateien.
- Fliegen Sie im Darstellungsmodus 640 * 200, um die Instrumente im Blick zu haben. Zwar beherrscht das Programm auch die Auflösung 640 * 350, aber dann müssen Sie auf die Cockpit-Sicht verzichten.
- Falls Ihnen die Steuerung über Joystick zu sensibel ist, sollten Sie auf die Tastatursteuerung ausweichen.
- Hier ist es leichter, das Flugzeug in der Waage zu halten, während es bei der Joysticksteuerung schon Übung erfordert, die Maschine immer wieder richtig anzu-steuern.
- Wenn Sie in einen zu steilen Sturzflug gehen, verfärbt sich die Bildschirmdarstellung langsam rot, bis Sie nichts mehr erkennen können. Da die Gravitationskraft durch den Sturz zu niedrig wird, steigt Ihnen das Blut in den Kopf. Bei zu schnellen und steilen Aufwärtsbewegungen können Sie dann das Gegenteil beobachten. Die zu hohe Gravitationskraft läßt Ihnen das Blut aus dem Schädel weichen und Sie "sehen schwarz".

Corruption

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbird/Profisoft

Ausstattung: Textversion: 256 KB, Grafikversion: 512 KB, EGA, Tastatur, Maus

Aktion:

Die Großfinanz hat ihre eigenen Gesetze: Gewalt, Illegalität, Geld und gute Worte. Um die dreht es sich in diesem Textadventure mit Grafikbegleitung. Sie sind der Broker Derek Rogers und arbeiten in einer Spitzenstellung, als das Schicksal zuschlägt. Gegen Sie wurde ein Komplott geschmiedet. Decken Sie es auf. Den Zeitablauf bestimmen Sie durch Ihre Züge: Jeder Zug bedeutet eine Minute und Sie haben Zeit von 9 Uhr bis 18.30 Uhr.

Tips:

- Durchlaufen Sie erst einmal die Szenerie, damit Sie im Spiel ortskundig sind. Beachten Sie die Straßenverkehrsordnung. Wenn Sie sich gründlich umgeschaut und

eventuell das eine oder andere notiert haben, stürzen Sie sich mit einem Neustart ins echte Vergnügen.

- In der "Cistern" (Wasserbehälter) im "Cubicle" finden Sie einen Plastikbeutel mit Kokain; nehmen Sie ihn mit.
- In Ihrem BMW ist nicht nur ein Kassettenrecorder, sondern im Handschuhfach liegt auch ein Schraubenzieher. Damit können Sie ein Fenster des Volvos einschlagen.
- Im Volvo liegt eine eidesstattliche Erklärung (*Affidavit*) – in einer Mappe – auf dem Rücksitz.
- Aus Davids Büro nehmen Sie die Kassette. Das geht nur mit dem Schlüssel (*Brass Key*), den Sie aus Therasas Büro holen, während sie weg ist.
- In der Apotheke sollten Sie sich Rasierzeug zulegen. Kaufen Sie es auf Kredit (*card*).
- Im Badezimmer können Sie sich rasieren; auch später noch, wenn Sie die Utensilien dort plazieren.
- Von manchen Büros aus können Sie mit der richtigen Nummer (9...) interessante Gespräche abhören.
- Um ins Krankenhaus zu kommen, sollten Sie sich anfahren lassen. Dort nichts vergessen (Inhalt des Nachtschränkchens, Papiere, Kopfkissenbezug, Kleidung, Stethoskop). Bandagieren Sie sich und ab ins Bett (vor dem Operationssaal) und dann in einen Krankenwagen. Dann ziehen Sie Ihre Klamotten aus dem Kopfkissenbezug an und springen raus, wenn der Krankenwagen zwischendurch mal stoppt. Nun holen Sie Ihre Aktentasche aus dem "Board Room", in der Sie zu Beginn Hauptbuch, Aktie (beides aus Ihrem Schrank), Kokain, eidesstattliche Erklärung und die Kassette deponiert haben.
- Nicht das Mittagessen mit Jenny vergessen. Die Konversation bestreitet sie ganz allein.

In Davids Büro öffnen Sie mit dem Stethoskop den Safe (*move TV, wear the stethoscope, put the stethoscope on the dial, turn the dial*). Den Inhalt genau anschauen und in die Aktentasche geben.

- Aus Mr. Hughes Büro – in Krimis werden Türen mit Scheckkarten geöffnet – holen Sie ein Dokument aus der Schublade (Schraubenzieher).
- In der Polizeiwache zeigen Sie den Beutel. Erzählen Sie beim Verhör alles, was Sie wissen (*Tell the inspector about ...*), händigen Sie die Beweismittel aus (*Give ...*), und zeigen Sie sich kooperationsbereit.
- Wenn Sie nicht eingesperrt werden, sollten Sie einfach dem Apotheker etwas stehen, denn der Aufenthalt in der Zelle beschert Ihnen eine interessante Begegnung. Aber das Verhör kann auch so verlaufen, daß Sie in den Knast kommen.

- In der Gefängniszelle fragen Sie McNally am besten nach dem Kasino; außerdem können Sie mit ihm fliehen. Vergessen Sie aber nicht im "Interview Room" Ihre Sachen.
- McNallys Streichhölzer ebnen den Weg in den Hinterhof des Restaurants (dem Kellner zeigen). Die Chips aus Davids Safe öffnen die Kasinotür. Im "Casino" spielen Sie so lange, bis Sie pleite sind und um Kredit bitten müssen. Sie kommen dann in den "Private Room", wo Sie die Polizei erwarten können.

Enchanter

Hersteller/Bezugsquelle: Infocom

Ausstattung: 256 KB, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

In einer Fantasiewelt treten Sie als junger Zauberer gegen den bösen Hexenmeister Krill an.

Tips:

- Bedenken Sie, daß in Fabelwelten Tiere (z.B. Frösche) oft gute Gesprächspartner und hilfreiche Wesen sind. Manchmal brauchen die Figuren aber einen eindeutigen Anstoß.
- Zunächst sollten Sie sich für das Abenteuer stärken. Das Brot liegt im Backofen (Schuppen) und Wasser ist im Bach (Krug).
- Im Dorf hilft eine Frau weiter.
- Im Schloß sollten Sie mehrmals träumen, denn Träume können Schlüssel sein. Auch das Bett ist hierfür ein guter Platz.
- Im Tempel können Sie einen magischen Dolch erhalten. Der richtige Zauberspruch macht's möglich. Und so ein Dolch ist gut, um die verpackte Kiste zu öffnen; in ihr ist dann ein Schutzzauber.
- Im Turm sollten Sie die Schildkröte bewegen, Ihnen zu helfen. Seien Sie hartnäckig, so ein Tier reagiert mitunter langsam bis spröde. Mit der Schildkröte kommen Sie dann zu einem Machtspruch.
- Im Kellerlabyrinth ist noch ein Spruch. Hierbei öffnet Ihnen der "Freund" aus dem Spiegel die Tür, wenn Sie die rechten Worte finden. Danach kann er als Molch kein Unheil mehr stiften.
- Auch in der Bibliothek ist ein Spruch zu finden.

- Die Wendeltreppe sollten Sie verschwinden lassen ("Kulcad"-Spruch) und dann nach Osten abheben.
- Für den Drachen setzen Sie den Bibliotheksspruch ein. Dann steht Ihnen noch ein Monster bevor, bevor Sie Krill gegenüberstehen. Na, was sagen Sie jetzt?

F-19 Stealth Fighter

Hersteller/Bezugsquelle: Microprose

Ausstattung: Tastatur, Joystick, Hercules, CGA, EGA, VGA

Aktion:

Flugsimulation mit militärischen Missionen zum neuen Superflugzeug Stealth Fighter.

Tips:

- Das Handbuch ist für den Einstieg in das Programm sehr empfehlenswert. Bei jedem Programmstart müssen Sie nicht nur die Originaldiskette einlegen, sondern auch die Identifikationsabfrage aus dem Handbuch beantworten.
- Wie auch bei anderen Programmen, deren Tastenbelegung und Tastaturschablonen auf die amerikanische Tastatur ausgerichtet sind, müssen Sie vor dem Spiel den deutschen Tastaturtreiber mit <Ctrl><Alt><F1> gegen den US-Treiber tauschen. Nach dem Spiel aktivieren Sie den Treiber für die deutsche Tastatur wieder mit <Ctrl><Alt><F2>.
- Fliegen Sie den F-19 über die Tastatur. Die Flugsimulation reagiert derart sensibel, daß eine Steuerung über Joystick ein phänomenales Fingerspitzengefühl erfordert. Die Steuerung über Tastatur kann dreistufig verringert werden (<Einf>-Taste); machen Sie hiervon Gebrauch, wenn Ihnen das Flugzeug zu ruckartig auf Steuerbewegungen reagiert.
- Während in den unteren Spielstufen die Maschine sehr leicht gelandet werden kann, müssen Sie sich auf diese Arbeit in den oberen Spielstufen schon konzentrieren. Diese Aufgabe erfordert einige Übung, da die Landebahn genau gerade angefliegen werden muß. Die Landebahnen liegen entweder auf 0 Grad oder 180 Grad. Für den Landeprozess sollten Sie die Verarbeitungsgeschwindigkeit der Tastatur auf 1 herabschalten. Benutzen Sie die <Einf>-Taste.

- Die Erleichterung von "Easy Landing" bezieht sich eher auf das Flugverhalten des F-19, als auf seine Landung. Diese Option hält Sie bei eingefahrenem Fahrwerk immer 200 Meter über dem Boden, so daß Sie Ihre Konzentration den anderen Instrumenten und Warnanzeigen widmen können.
- Europa ist ein relativ komplexes Einsatzgebiet und daher für den Anfänger nicht unbedingt zu empfehlen. Besser geeignet ist der Persische Golf.
- Die Ziele, die Ihnen im Auftrag vorgegeben werden, sind im Computer des Fliegers abgespeichert. Während das Flugzeug den Kurs hält, müssen Sie jedoch darauf achten, daß kein Berg im Weg ist. Der Computer hält die Höhe, die Sie in der Automatik eingeschaltet haben (Minimum: 450 Meter).
- Die Waffen, die Ihnen zur Auswahl stehen, werden durch einen Zufallsgenerator vorgewählt. Manchmal sind die gewünschten Waffen nicht im Angebot enthalten, z.B. Mavericks, die sich für Bodenziele dank ihrer leichten Steuerbarkeit besonders eignen. Sie können nun dieses Handikap akzeptieren und weiterspielen, oder Sie lassen sich einen neuen Auftrag geben (*select new mission*).
- Verringern Sie die Lautstärke mit <Alt><V>, da die Simulation ansonsten ein unerträgliches Geräusch produziert. Während die neue Version 3.0 auch die "Ad Lib-Sound Card" unterstützt, brauchen Sie für die alte Version des Programms die "Innovation Sound Card".
- Von Vollgas ausgehend, schalten Sie die Geschwindigkeit drei Stufen herunter; dadurch erreichen Sie eine gute Relation zwischen der Gefahr der Entdeckung und der Zeit, die Sie zum Erreichen eines Ziels benötigen.
- Ihre Fluggeschwindigkeit ist ein entscheidendes Kriterium für die Erkennbarkeit auf dem Radar. Generell ist zu sagen, daß Sie leichter zu orten sind, je schneller Sie fliegen. Der Ortungsfaktor ("Radar Visibility") wird in der Mitte der Armaturen durch eine Farbsäule angezeigt. Falls Sie geortet wurden, wird Ihnen dies ebenfalls über die Instrumentenanzeige mitgeteilt.
- Falls Sie durch Abwehrraketen in Gefahr kommen, können Sie das feindliche Radar durch das Abwerfen eines Decoys täuschen. Der Decoy simuliert den Radarschatten Ihrer Maschine und zieht die Abwehr auf sich.
- Achten Sie außerdem darauf, unter 500 Meter Höhe zu bleiben. Auch dies wirkt sich positiv auf die Unsichtbarkeit aus. Kurven, die Sie fliegen, erhöhen Ihre Sichtbarkeit drastisch.
- Den Autopiloten müssen Sie ca. 15 Kilometer vor dem Erreichen des Ziels deaktivieren. Ansonsten dreht er die Maschine ca. sieben Kilometer vor dem Zielpunkt ab und steuert direkt den nächsten Zielpunkt an. Sie erreichen in dem Fall Ihr Ziel gar nicht. Falls Ihr Auftrag aber Kameraaufnahmen des Zielpunkts vorsieht, müssen Sie bis auf sechs Kilometer an das Ziel heran.
- Um zu fotografieren, müssen Sie die Bombenschächte öffnen und die Kamera mit der <Return>-Taste mehrmals auslösen.

Football Manager II

Hersteller/Bezugsquelle: Prism Leisure/Profisoft

Ausstattung: 256 KB, Diskettenlaufwerk, Tastatur, Maus, CGA, EGA

Aktion:

Sie sind der Trainer einer Mannschaft, die in der vierten Liga spielt. Ihr Budget ist begrenzt, und Sie sollen den Aufstieg in die erste Liga schaffen. Sie bestimmen, wer heute spielt, an welcher Position er steht und wer die Reservebank drückt. Sie studieren den Gegner und beeinflussen die Taktik durch Ihre Mannschaftsaufstellung. Und das nicht nur zu Beginn des Spiels, sondern auch in der Halbzeit. Bei der Begegnung selbst sind Sie allerdings nur Zuschauer. Die Tore jedoch können Sie in der Wiederholung sehen – in Zeitlupe.

Tips:

- Bei Beginn des Spiels bekommen Sie 15 Spieler. Darunter sind zwei Torhüter, Abwehr-, und Mittelfeldspieler und Stürmer. Vier oder fünf Spieler sollten Sie in dieser Mannschaft spielen lassen. Am besten beginnen Sie mit vier Mittelfeldspielern, denn das Mittelfeld ist der Schlüssel zum Erfolg.
- Achten Sie auf den "Skill"-Wert Ihrer Spieler, denn dieser gibt die Spielerfahrung in Werten von 3 bis 9 an. Je höher die Punktzahl, desto mehr Erfahrung weisen die Ballkünstler im Spiel auf. Der direkte Gegner liegt im besten Fall unter dem eigenen Wert. Falls Sie einen Spieler auf einer fremden Position platzieren müssen, z.B. Sturmspitzen im Mittelfeld einsetzen, wird der "Skill-Wert" auf 2 abgestuft; sein "Fitness"-Wert, die andere Bewertungsgröße, bleibt aber erhalten.
- Überprüfen Sie, wie fit Ihre Spieler sind. Wenn einer der aufgestellten Kicker zu nah an die 50er-Marke der Fitness-Skala rutscht, kann es sein, daß er beim nächsten Match nicht mehr eingesetzt werden kann.
- Achten Sie darauf, daß mindestens 13 Mannschaftsmitglieder fit sind und zum Spiel zur Verfügung stehen. Notfalls müssen Sie einen Spieler kaufen. Ansonsten verlieren Sie die nächste Begegnung mit 0:4 Toren und 0:2 Punkten.
- Falls Sie unbedingt einen weiteren Spieler für die Mannschaft brauchen, sollten Sie beim Einkauf nicht zu sehr sparen. Ansonsten wechselt er vielleicht zu einem besser zahlenden Verein, und Sie stehen ohne komplette Mannschaft da.
- Kaufen Sie am Anfang viele Spieler ein. Das ist die beste Basis, um bei einem Engpaß (Verletzungen) flexibel zu bleiben. Außerdem werden die "Skills" aller Spieler am Saisonende aufgestuft, wenn Sie in die nächste Liga kommen. So machen sich auch schwache Spieler bezahlt. Auch im Einkauf werden die Spieler immer teurer, je höher Sie aufsteigen.

- Achten Sie auf die finanzielle Situation Ihres Vereins: 20000 Pfund und mehr sollten Sie schon zur Verfügung haben. Das Geld ist nicht nur die Basis für den Ankauf neuer Spieler, sondern davon müssen Sie auch Stadionmieten, Gehälter und Reisekosten bestreiten. Ein guter Tabellenstand wirkt sich nicht nur auf Ruhm und Ehre, sondern auch auf die Finanzen aus.
- Pokalspiele bringen gutes Geld; schon das ist ein Grund, mit der stärksten Mannschaft anzutreten und zu gewinnen. In den Punktspielen sollten Sie Ihren Stars schon einmal eine Erholungspause gönnen.
- Sponsoren bringen Geld in die Kasse. Sie können das Angebot eines Sponsors ablehnen, wenn es Ihnen zu niedrig erscheint. Das Risiko aber, daß sich kein anderer findet, tragen Sie selbst. Das hängt von Ihrer Einstufung als Manager ab. Sollte das "Manager Rating" 50 betragen, so bedeutet das eine "fifty-fifty" Clause auf ein zweites Angebot. Die beste Chance für ein zweites Angebot bringt ein "Manager-Rating" von 100; hier haben Sie dann eine 75prozentige Wahrscheinlichkeit für ein neues Angebot.
- Die Trainingseinheiten können Sie beruhigt auf ein Minimum heruntersetzen; denn das wirkt sich kaum auf die Spiele aus. Wie die Mannschaft die Pässe treten soll – kurz oder weit, flach oder hoch – das stellen Sie vor dem Spieltag ein, wenn Sie genau Bescheid wissen über die eigene Form und die des Gegners.
- Bei Heimspielen sollte die eigene Mannschaft angriffsfreudiger sein als bei Auswärtsspielen, wo sich die Sicherheit der Defensive anbietet.
- Sie haben die Möglichkeit, zur Halbzeit Spieler auszuwechseln, wenn diese nicht die erwartete Leistung bringen. Von dieser Möglichkeit sollten Sie auch Gebrauch machen, wenn der "Fitness"- Wert eines Spielers zu stark abgesunken ist. Auf der Reservebank erholt sich dann dieser Wert wieder. Die Auswechselspieler bekommen immer das ganze Spiel angerechnet. Sehen Sie zu, daß die Reservisten der ersten Halbzeit voll fit sind, und scheuen Sie nicht davor zurück, Sie auch auf fremde Positionen einzuwechseln.
- Sichern Sie den Tabellenstand vor jedem Anpfiff auf einer eigens dafür vorgesehenen Diskette. Sie können dann einen gespeicherten Stand wieder einladen. Bis zu zehn Spielstände haben Sie so parallel zur Verfügung. Am Ende der Saison sollten Sie aber die Hauptdiskette einlegen, um die Endabrechnung zu übernehmen.

Guild Of Thieves

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbird/Profisoft

Ausstattung: 512 KB, EGA, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Um in die Gilde der Diebe des Landes Kerovnia aufgenommen zu werden, müssen Sie eine Prüfung ablegen. Austragungsort Ihrer Probearbeit ist eine Insel, auf der Sie sich alle Wertgegenstände aneignen sollen. Ihr Meisterstück ist schließlich die Beraubung der Nationalbank.

Tips:

- An Land zeigen Sie sich hilfsbereit. Der Wächter läßt Sie dann ins Schloß. An ihm dürfen Sie nie einen Wertgegenstand offen vorbeibringen.
- Im Salon des Schlosses nehmen Sie die Banknote aus dem Kissen. Dieses Geld setzen Sie beim Rattenrennen auf die Ratte mit der niedrigsten Wettquote.
- Bei der Mühle rufen Sie dem Müller zu, er solle die Mühle anhalten. Dann kaufen Sie beim Müller ein Saiteninstrument und stecken es in die Tasche. An dem Instrument befindet sich ein silbernes Plektrum.
- In der Grotte brechen Sie die Stangen entzwei und stecken im Raum mit dem Skelett den Finger und die Truhe ein. Durch das Wasser kommen Sie zum Wasserfall und lassen hier die Strickleiter hinunter.
- Im "Square Room" des Tempels müssen Sie die Platten in der Reihenfolge der Regenbogenfarben betreten (violett, indigo, blau, grün, gelb, orange, rot). Auf dem Rückweg ist die Reihenfolge umgekehrt. Den Sarkophag öffnen Sie mit dem Fingerknochen.
- Im Tempel finden Sie außerdem zwei Schlüssel (Orgel), ein Horn und Handschuhe (Bienenstock). Wenn Sie die Statue bewegen, geht's abwärts. Tauchen Sie. Graben Sie die Stiefel im Sand aus und ziehen Sie diese an, um hinabzusteigen.
- In der Halle (Schloß) holen Sie die Kohle aus dem Eimer und brechen dann das Fossil heraus.
- Im Billardzimmer ist der Inhalt der roten Billardkugel interessant.
- Im Weinkeller werden Sie mit den Ratten fertig, indem Sie das Rohr zerstören und den Hahn aufdrehen. Wenn die Ratten tot sind, schließen Sie den Hahn wieder. Nun holen Sie den Rubin aus der Flasche.
- Im Schlafzimmer verschieben Sie das Bild über dem Bett und das Schränkchen. Nehmen Sie den Spiegel, setzen Sie sich auf's Bett und drücken Sie den Knopf im Schrank.
- Im geheimen Labor nehmen Sie die Plastiktüte aus dem Kürbis. Das Pulver geben Sie in den Kessel. Den "Anticube", der daraufhin entsteht, stecken Sie ein.
- Aus der Küche brauchen Sie das Marmeladenglas. Öffnen Sie es und gehen Sie zum Stall. Die Marmelade und die Fliegen, die an ihr hängen, werfen Sie ins Spinnenhaus des Zoos (*Throw jam at spider*). Nun nehmen Sie die Früchte an sich. Wenn Sie sich diese unter die Füße reiben, können Sie auf glühenden Kohlen gehen.

- Auf dem Friedhof stehlen Sie das Geld aus der Kasse.
- In der Bank kommen Sie mit der Plastikkarte weiter. Im Büro schütteln Sie die Sektflasche und stellen sie ab. Verstopfen Sie das Schlüsselloch mit Kaugummi. Nach der Explosion stecken Sie "Plastik Die" und "Anticube" in die Hosentasche, intonieren ein Liedchen ("Play lute and sing urfanore pendra") und begeben sich zum "Cubicle Room".
- Den "Cubicle Room" begehen Sie würfelnderweise mit dem "Plastik die": 1 = Südost, 2 = Unten, 4 = Unten, 5 = West, 6 = Unten. Nehmen Sie nun alles an sich und legen Sie "Anticube" und "Plastik Die" auf die Waage.

Hanse

Hersteller/Bezugsquelle: Ariolasoft

Ausstattung: 256 KB, Diskettenlaufwerk, CGA, EGA

Aktion:

Werden Sie der Bürgermeister von Lübeck zu Zeiten der ehrwürdigen Hanse. Durch geschicktes Handeln kommen Sie zu Reichtum und Ansehen. Und dies ist die Grundlage für Ihr ehrgeiziges Unternehmen, erster Mann der Stadt zu werden.

Tips:

- Heiraten Sie in gute Kreise ein. Das wirkt sich positiv auf Ihr Ansehen in der Stadt aus.
- Verkaufen Sie nicht zu viele Ihrer Aktien, denn Sie können die wirtschaftlichen Entwicklungen dann nicht mehr genügend beeinflussen.
- Gehen Sie nicht zu zimperlich mit Konkurrenten um. Besitz ist Besitz, und der beste Besitz ist der eigene. Kaufen Sie Firmenanteile auf.
- Eine gute Handelsflotte öffnet die Märkte der großen weiten Welt. Umsatz, Profit, Vermögen ... Achten Sie aber darauf, daß Ihre Schiffe gut in Schuß sind. Da Schiffe viel Geld kosten, sollten Sie aber zunächst ein Ausgangsvermögen erwerben, damit Sie festen Boden unter den Füßen haben.
- Bleiben Sie mit Ihren Aktivitäten nicht auf Lübeck beschränkt. Auf einem Bein steht sich's schlecht. Mit überlegtem Außenhandel können heimische Güter (Salz) exportiert und wertvolle Ware (z.B. Pelze) importiert werden.
- Sichern Sie Ihre Kontore mit Kanonen.

- Legen Sie sich einen Salzvorrat an. Diesen benötigen Sie, wenn Ihre Schiffe auslaufen sollen.
- Schenken Sie der Stadt Schiffe; das stärkt nicht nur deren Flotte, sondern auch Ihr Image. Auch Wohltätigkeitsfeste lassen Ihr Ansehen steigen.
- Besuche beim Arzt verlängern Ihr Leben.

Jinxter

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbird/Joysoft

Ausstattung: 640 KB, CGA, EGA

Aktion:

In Aquitania haben Hexen den Glücksbringer entwendet. Leider haben die Damen ganze Arbeit geleistet: Er ist in Bruchstücke zerlegt und im ganzen Land verstreut. Machen Sie sich auf die Suche nach diesem magischen Puzzle.

Tips:

- Alles was nicht niet- und nagelfest ist, sollten Sie einstecken.
- Nehmen Sie den Anruf an, der Sie zu Hause erreicht.
- Im Kampf mit dem Bullen bewährt sich Erfahrung im Stierkampf. Aber halten Sie sich nicht stur an die Tradition: Nachdem Sie den Bullen mit dem roten Tischtuch (Gewächshaus) gelockt haben, werfen Sie's ihm über den Kopf.
- Den Zaun halten Sie mit den Handschuhen fest und trennen ihn mit der Heckenschere durch (beides Garten).
- Zwischen den Büschen gibt die Elster eine Brille frei. Setzen Sie diese Brille auf.
- In Xams Küche öffnen Sie die Falltür und untersuchen den Keller. Dann stellen Sie eine Mausefalle in der Küche auf.
- In Xams Briefkasten wartet eine Nachricht auf Sie.
- Den Briefkasten können Sie nur mit dem Plastikschlüssel öffnen, wenn Sie letzteren zuvor über der Kerze erwärmen.
- Das Paket enthält das erste magische Teil.
- Die Tür in Xams Garten sollten Sie ölen, bevor Sie sie öffnen. Das Öl dafür müssen Sie in der Flasche durch Kühlen trennen.
- Der liegengebliebene Sack enthält das zweite magische Teil.
- Das Boot läßt sich mit dem Stöpsel (Wrack) und der Socke (Zuhause) dichten.
- Im Tempel beseitigen Sie den Haufen, der den Weg versperrt, durch Ausleeren der Würmer aus der Dose (Dosenöffner von zu Hause).

- Für die Tauchpartie sollten Sie das Atemgerät erst im See anlegen. Dann reicht der Sauerstoff länger.
- Am Boden des Sees steigen Sie durch die Luke in den Untergrund ein und pumpen dann das Wasser aus der Schleuse ab.
- Den Leuchter im Zimmer erreichen Sie, indem Sie die Schleuse fluten. Am Leuchter ist das dritte magische Teil.
- In der Bäckerei lassen Sie sich einstellen. Im Mehl finden Sie das vierte magische Teil.
- In ein Brot eingebacken, schmuggeln Sie das Teil nach draußen. Lassen Sie das Brot verbrennen (doppelt backen).
- Im Tresor des Postamtes finden Sie das fünfte magische Teil. Vorher müssen Sie die Postbeamtin verschrecken (tote Maus aus Xams Küche).
- Aus der Kneipe nehmen Sie Asche und aus dem Brunnen die 2-Ferg-Münze mit.
- Den Laden des Uhrmachers stecken Sie durch einen geschickten Wurf in Brand.
- Die Karussellfiguren beleben Sie mit dem magischen Teil aus der Bäckerei.
- Die fehlenden Leitersprossen überbrücken Sie mit einem Stuhl. Ihre Sachen sollten Sie im Sack haben.
- Vom Wasserturm erreichen Sie mit dem Regenmännchen (regnen lassen) eine Wolke und beleben sie.
- Im Bahnhof lösen Sie sich eine Fahrkarte.
- Die Schlucht überwinden Sie mit dem Einhorn.
- In die Burg schleichen Sie barfuß.
- Im Gefängnis binden Sie das Seil fest, darunter zünden Sie die Kerze in der Milchflasche an und verschwinden in der Luke.
- Weitere Stationen der Reise: Unter einer Glashaube finden Sie das Armband. Befestigen Sie die magischen Teile an ihm. Im Zauberzimmer nehmen Sie die Kristallkugel mit. In der Halle verstreuen Sie die Asche und verstecken sich im Kamin, dann beobachten Sie die Hexe in der Kugel. Wenn die Hexe in den Kamin greift, verpassen Sie ihr das Armband.

King's Quest I – Quest For The Crown

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Profisoft

Ausstattung: CGA, EGA, 512 KB, 2 Diskettenlaufwerke

Aktion:

Sir Graham ist ein edler Ritter des Königs und er steht ihm treu zur Seite. Die Abenteuer, die er für seinen König besteht, und die Erfahrungen, die er dabei sammelt, machen ihn am Ende zu einem würdigen Nachfolger des alten Herrschers.

Tips:

- Im Schloß sprechen Sie mit dem König.
- Auf der Wiese mit dem Felsen (jenseits der Holzbrücke) kommen Sie zu einem Dolch. Er liegt unter dem Stein in einer Vertiefung.
- Neben einem Baumstumpf finden Sie einen Beutel mit Diamanten. Geben Sie ihn nie weg; er enthält immer wieder Edelsteine.
- Suchen Sie sich auch die magische Schlüssel.
- Wenn Sie den Baum besteigen, können Sie das Goldei nehmen (fallenlassen).
- Dem Troll an der Brücke geben Sie das Ei oder verjagen ihn mit der Ziege, die mit einer Karotte gelockt wird.
- Den Gnom sprechen Sie an. Sie müssen seinen Namen nennen. Falls Sie seinen Namen nicht kennen, nehmen Sie den Schlüssel mit, mit dem Sie das Tor im Berg öffnen, und durch das Sie das Wolkenreich erreichen können. Allerdings wird Ihnen auf dem Treppenabsatz von einem Zwerg Ihre ganze Habe abgenommen. Wenn Sie den Namen des Gnoms nennen können ("Ifkovhgrogphrm"), bekommen Sie Bohnen.
- Im Haus des Holzfällers geben Sie dem Hausbesitzer die magische Schlüssel zum Füllen. Sie erhalten daraufhin eine Fiedel. Hinter dem Haus pflanzen Sie die magischen Bohnen und klettern an der Ranke hoch.
- Wenn Sie die Elfe am See ansprechen, erhalten Sie einen Ring, der unsichtbar macht.
- Spielen Sie dem Riesen auf der Fiedel vor, verstecken Sie sich hinter einem Baum oder machen Sie sich unsichtbar, indem Sie den Ring reiben. Wenn der Riese schläft, nehmen Sie ihm den Schatz ab.
- Betreten Sie die Höhle und verlassen Sie sie über die Treppe.
- Pflücken Sie vierblättrigen Klee im Kleefeld.
- Wenn die Fee Sie mit ihrem Zauber vor der Hexe schützt, sollten Sie sich umgehend zum Hexenhaus begeben.
- Im Hexenhaus nehmen Sie den Käse aus dem Kabinettsschrank und lesen die Notiz, die auf dem Tisch liegt. Der hintere Teil des Hauses bietet vor der Hexe Sicherheit.
- Zum Condor müssen Sie aufspringen und sich auf die Insel tragen lassen.
- Auf der Insel suchen Sie den Pilz. Dann springen Sie ins Loch und füttern die Ratte, die Ihnen begegnet, mit Käse.
- Durch die Tür kommen Sie zu den Zwergen. Ihre Kleeblätter bringen bei den Gnomen Glück. Nehmen Sie das magische Schild mit. Im nächsten Bild essen Sie den Pilz und gehen durch die kleine Öffnung.
- Sie fahren im Eimer nach unten in den Brunnen, schneiden den Eimer ab und füllen ihn mit Wasser. Dabei müssen Sie zunächst schwimmen, dann tauchen Sie.

- Dem Drachen schleudern Sie die feuchte Ladung des Eimers entgegen. Dann nehmen Sie den magischen Spiegel mit.
- Im Schloß erweisen Sie dem König die letzte Ehrerbietung.

King's Quest II – Romancing The Throne

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Profisoft

Ausstattung: 512 KB, EGA, CGA, 2 Diskettenlaufwerke

Aktion:

Sir Graham verliebt sich. Aber bevor er die Erwählte in seine Arme schließen kann, muß er sie erst einmal "aus der Höhle des Löwen" befreien. Die Liebe ist eine beschwerliche Reise.

Tips:

- Bei Rotkäppchens Großmutter öffnen Sie den Briefkasten. Nehmen Sie den Korb mit. Geben Sie den Korb dann an Rotkäppchen weiter.
- Im Baumloch am See finden Sie einen Hammer und im Baumstamm eine Kette. Auch in der Felsspalte ist Schmuck.
- In der Abtei knien Sie sich neben den Mönch. Stellen Sie sich ihm mit "Graham" vor und hängen Sie sich das Kreuz um.
- Vor der Abtei gehen Sie auf und ab, bis die Fee erscheint.
- Bei der Hexe holen Sie sich den Vogelkäfig.
- Überqueren Sie die Brücke und lesen Sie die Inschrift auf der Tür.
- Am Strand nehmen Sie den Dreizack und das Armband, das unter der Muschel liegt.
- Zur Meerjungfrau schwimmen Sie hinüber und geben ihr Rotkäppchens Blumen.
- Mit dem Seepferdchen bringen Sie Neptun den Dreizack. Den offerierten Schlüssel und die Flasche nehmen Sie an sich und reiten zurück.
- Den Holzstab nehmen Sie mit und öffnen mit dem Schlüssel die Tür.
- Im Antikladen geben Sie der Besitzerin den Vogelbauer, und die Messinglampe nehmen Sie mit.
- Reiben Sie die Lampe mit dem Lappen aus der Flasche und besteigen Sie den fliegenden Teppich.
- Die Schlange verwandeln Sie mit dem Zaumzeug des Flaschengeistes zum Pegasus, und Sie sprechen mit dem Pferd. Dann gibt's ein magisches Zuckerstück für Sie. Andererseits kann die Schlange auch mit dem Schwert des Lampengeistes getötet werden.

- In der Höhle ist der zweite Schlüssel.
- Öffnen Sie die Tür und lesen Sie die dritte Inschrift. Dann ziehen Sie den Mantel an, den Sie von Rotkäppchens Großmutter haben, und stecken sich den Ring an den Finger.
- In der Zwergenhöhle warten Sie, bis der Zwerg weg ist; dann nehmen Sie den Suppentopf und die Ohrringe aus der Truhe mit.
- Rotkäppchens Oma geben Sie das Süppchen. Unter Ihrem Bett liegt ein Ring und ein Umhang.
- Am vergifteten See steigen Sie in das Boot und lassen sich übersetzen.
- Vor der dornigen Wegstrecke essen Sie den magischen Zucker; das macht Sie immun.
- Im Schloß gehen Sie die Wendeltreppe hoch, nehmen sich eine Kerze aus der Schublade und zünden sie an der Fackel an.
- Im Speisezimmer nehmen Sie den Schinken mit.
- Im Keller schauen Sie nach, ob Dracula in seinem Sarg liegt. Wenn er da ist, "töten" Sie ihn nach bewährter Anti-Vampir-Methode. Unter dem Kissen liegt der dritte Schlüssel.
- Noch eine Schatztruhe liegt auf Ihrem Weg und in ihr ist ein Diadem.
- Fahren Sie mit dem Boot zurück, dann öffnen Sie die dritte Tür und betreten das Land, das sich dahinter auftut.
- Mit dem Netz fangen Sie einen Fisch, den Sie nicht nur zurückwerfen, sondern dem Sie auch noch ins Naß folgen.
- Auf der Insel finden Sie ein Amulett.
- Die Wendeltreppe steigen Sie hoch und werfen dem Löwen den Schinken vor. Hinter der Tür wartet dann die Geliebte auf Sir Graham. Und auf Sie mit "Home" das Ende.

King's Quest III – To Heir Is Human

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Profisoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Der Zauberer Manannan ist von Grund auf böse. Kein Wunder also, daß Gwydion aus der Sklaverei dieses Zauberers fliehen möchte. Da Manannan aber sehr mächtig ist, muß sich Gwydion schon einiges einfallen lassen. Das beste Mittel gegen Zauberer scheint immer

noch die Zauberei zu sein. Und so zeigt sich Gwydion als gelehriger Schüler, der jedoch nicht in die Fußstapfen seines Lehrers treten wird.

Tips:

- Das Hühnerfutter ist beim Hühnerhaus.
- Der Nachtpf steht oben im Schlafzimmer neben dem Bett.
- Das Staubtuch ist oben in der Bibliothek neben dem Fenster.
- Im Eßzimmer steht eine Tasse; sammeln Sie auch in der Küche Gegenstände und Eßwaren ein.
- Wenn der Zauberer sich von Ihnen verabschiedet, ist Eile geboten; die Zeit vergeht schneller, als Sie denken. Daher sollten Sie häufig zwischenspeichern, so daß Sie beim Suchen keine Zeit verlieren. Wenn Sie einen Gegenstand gefunden haben, können Sie zum gespeicherten Spielstand zurückkehren und dann die Besorgung gezielt vornehmen.
- Die Haare der Katze sind interessant.
- Ein Adler läßt im Flug eine Feder fallen; nehmen Sie sie mit.
- Die Dinge, die die Räuber stehlen, befinden sich im Baumhaus auf der großen Eiche. Diese hat ein Loch, in das Sie hineingreifen sollten. Wenn Sie am Seil ziehen, löst sich von oben eine Strickleiter, die Sie hinaufsteigen können. Wenn der Räuber schläft, gehen Sie hinein und finden in der Truhe die gestohlenen Sachen. Nehmen Sie bei der Gelegenheit auch den Beutel mit den Münzen vom Tisch.
- Den Laden sollten Sie zum Einkauf nutzen; nehmen Sie auch Hundehaare mit.
- Bei den Bären gibt es Haferbrei.
- Auf dem Schlafzimmerschrank des Zauberers liegt ein Schlüssel. Der Schlüssel öffnet den Kabinettsschrank mit dem Zauberstab in der Bibliothek.
- Ein Hebel im Bücherregal hinter einem Buch öffnet die Falltür zum Laborkeller.
- Im Labor nehmen Sie sich eine Alraune-Wurzel (*mandrake root powder*) aus dem Regal.
- Im Zauberbuch schlagen Sie die Herstellung von Katzenkeks nach (Seite XXV). Verfahren Sie bei der Eingabe nach der Anleitung.
- Beim Verlassen des Labors sollten Sie darauf achten, es wieder richtig zu verschließen.
- Alle Gegenstände müssen Sie unter Ihrem Bett verbergen, damit der Zauberer sie nicht findet. Ausgenommen hiervon ist der Haferbrei, in den Sie den Keks stecken, den Sie ja hergestellt haben.
- Den zauberhaften Haferbrei servieren Sie Manannan nach seiner Rückkehr.
- Wenn Manannan verwandelt ist, sollten Sie nicht nur Ihre Schätze unter dem Bett hervorholen, sondern auch das Schlafzimmer des Zauberers gründlich durchsuchen.
- In der zweiten Etage fangen Sie sich eine Fliege.

- In einer Schublade finden Sie einen Fingerhut (*thimble*).
- Im Hühnerstall gibt's eine Hühnerfeder.
- Auch Flußschlamm, Meerwasser und einen Mistelzweig (*mistletoe*) können Sie gebrauchen.
- Bei Medusen ist es immer so, daß ihr Blick versteinert. Um sie nicht anzuschauen, drehen Sie sich sofort mit dem Rücken zu ihr. Halten Sie ihr den Spiegel vor (*use mirror*), das hält sie nicht aus.
- In der Wüste finden Sie eine Schlangenhaut.
- Beim Kaktus können Sie Saft mit dem Messer abzapfen.
- Im Labor stellen Sie sich mit dem Zauberbuch diverse Hilfsmittel her. Es kann sein, daß das Programm die Eingabe nicht richtig versteht; versuchen Sie es dann mit einem anderen Ausdruck. Beeilen Sie sich bei der Herstellung, da Ihnen das Brennmaterial ausgehen könnte. Regelmäßiges Abspeichern ist zu empfehlen.
- Die Spinnenhöhle können Sie mit dem Spruch "*Flying like an eagle*" aus dem Zauberbuch betreten.
- In der Gaststätte sollten Sie nicht nur mit dem Kapitän sprechen, sondern ihm auch Gold geben.
- Auf dem Schiff können Sie die Mäuse verstehen, wenn Sie im Labor die nötige Vorsorge getroffen haben (Seite II des Zauberbuchs).
- Eine Schatzschaufel liegt im Rettungsboot. Der Besatzung sollten Sie ausweichen.
- Wenn ein Matrose ruft, daß Land in Sicht ist, sollten Sie ins Wasser springen und wegschwimmen (rechts).
- Rechts von der Palme ist ein Schatz vergraben.
- Der Weg zum Höhlenlabyrinth läßt sich fliegend vereinfachen.
- Im Wolkenreich sollten Sie sich unsichtbar machen und den Drachen mit Zauberei besiegen.
- Mit Rosella kehren Sie dann in die Realität zurück.

Leather Goddesses Of Phobos

Hersteller/Bezugsquelle: Infocom/Ariolasoft

Ausstattung: 256 KB, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Befreien Sie sich aus der Gefangenschaft von Außerirdischen. Nicht alles in diesem Spiel ist jugendfrei.

Tips:

- Ob Sie das Spiel als Mann oder Frau spielen entscheidet ein Besuch der Toilette.
- Mit den Black Circles können Sie teleportieren.
- Aus der Zelle sollten Sie alles mitnehmen, bevor Sie in die gegenüberliegende Zelle gehen. Dort treffen Sie Ihren Partner bzw. Ihre Partnerin.
- Nehmen Sie aus der Toilette den Korb, und verlassen Sie das Gefängnis über Black Circle.
- Streichen Sie auf dem Zettel alles aus, was der Partner für die Maschine braucht. Was übrig bleibt, ist ein Tip für die Fliegenfalle.
- Die Schokolade müssen Sie im Käfig plazieren, bevor der Wissenschaftler Sie in einen Affen verwandelt.
- Hinter der Venusfliegenfalle ändern Sie die "Untangling Cream" mit dem "T-Remover" in "Unangling Cream". Damit reiben Sie auf dem Mars die Tochter des Königs (großer 45-Grad-Winkel) ein.
- Halten Sie der Maus das Katzenbild vor.
- Die richtige Antwort auf das Sultansrätsel ist "Riddle".
- Die verschlüsselte Botschaft in den Dünen entschlüsseln Sie, indem Sie die Buchstaben um drei Stellen nach links verschieben und dann von hinten lesen: dies ergibt die Nummer der Haremsdame.
- In den Katakomben nehmen Sie das Telefonbuch, dann das Floß und verlassen die Katakomben durch den "Ladder Room".
- Ins Waisenhaus kommen Sie, wenn Sie vor dem Waisenhaus den Korb mit dem Baby hinstellen.
- Um den Frosch zu küssen, sind "Verschönerungsmaßnahmen" nötig: Sie schminken die Lippen, klemmen die Klammer auf die Nase, stopfen sich Watte in die Ohren und machen die Augen zu.
- Aus dem Bettuch machen Sie ein Seil.
- Für den Fluß verwenden Sie das Floß. Kaufen Sie für die Pinguin-Münze ein "Exit" am Dock.
- Der "Flexible Black Circle" muß am Boden liegen, um zu funktionieren.

Mewilo

Hersteller/Bezugsquelle: ERE Informatique/Bomico

Ausstattung: 512 KB, Diskettenlaufwerk, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Im Haus Ihres Freundes herrscht Voodoozauber. Sie scheuen die fremde Macht nicht, sondern machen sich auf den Weg, die unheimlichen Vorkommnisse zu ergründen.

Tips:

- Auf der Veranda der Habitation Montparnasse wissen Genevieve und Michele einiges über einen Zombie.
- Die Flasche Rum aus der Destille macht Echevin (Case) gesprächig. Michele (Salon) und Genevieve (Jardin) geben Ihnen weitere Informationen.
- Auf der Insel bekommen Sie Hinweise von einem Mann (Kutsche) und von einer Frau (Fond Cacao, Communs). In der Kathedrale von St.Pierre erfahren Sie etwas von einem "neuen" Abt. Ein Bankier (Rue) verweist Sie an seine Wäscherin, mit der Sie ein Stück gehen. Daß es einen Zombiefachmann – der übrigens Hühner liebt – in den Bergen gibt, erfahren Sie im Lycee. Nehmen Sie die Früchte und in der Boutique (Rue) den Korb mit.
- In der Kathedrale hat eine Frau den wichtigen Brief. Zouzoufe (gegen Carcasolle) brauchen Sie für eine Schlange, die Ihnen noch begegnen wird.
- Das Huhn für den Fachmann gibt es auf dem Pitt. Der "Fluß" steigt den Berg hinab, und die "Glocke" tönt unter ihrem Kleid.
- An St. Pierres Port antworten Sie auf die Frage der Frau: "Gombo". Sie verrät Ihnen, daß der Spezialist in der Petite Savanne ist. Der Voodookenner gibt Ihnen schließlich die nötigen Informationen.
- Auf der Insel lesen Sie den Brief. An der Quelle begegnen Sie dem Geist, und mit "Anselme und Echevin" erlösen Sie ihn.

Moebius

Hersteller/Bezugsquelle: Joysoft

Ausstattung: 512 KB, EGA, CGA, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Moebius macht sich auf, um dem Warlord den Orb abzunehmen. Auf seinem Weg befreit er die gefangenen Mönche und gibt ihnen die besetzten Heiligtümer zurück.

Tips:

- Der erste Shrine (Nord) wird von einem bösen Monk beherrscht. Besiegen Sie ihn. Versuchen Sie, den bösen Monks mit Tiefschlägen und mittleren Fußtritten beizukommen. Im "Shrine" sollten Sie aber zu "Fireballs" greifen. Bei eigenen Treffern müssen Sie unter Umständen die Zaubersprüche mit "Devine artifact" reaktivieren.

- In der Festung im Osten finden Sie im Verlies einen guten Monk.
- Die "Prayers" eines guten Monks sollten Sie sich notieren; fragen Sie nach, wenn er Ihnen den Spruch nicht direkt sagt. Nach dem Fasten gebrauchen Sie den "Prayer".
- Bringen Sie den guten Monk zum Shrine. Er segnet Ihr Schwert, gibt Ihnen ein Leben und ein "Artifact". Beim Schwert achten Sie darauf, daß es immer scharf ist. Schleifen Sie es sonst nach. Das Programm meldet Ihnen, wenn es scharf ist.
- Passen Sie auf den guten Monk auf, sonst ist Ihnen der Zugang zur nächsten Ebene verwehrt.
- "Artifacts", die Ihnen von Monks nach der Eroberung eines "Shrines" übergeben werden, müssen ebenfalls mit "Devine artifact" aktiviert werden. Legen Sie sich auch einen Vorrat an Zauberezutaten (z.B. Pandahaare, Tigerzähne) an. Die jeweiligen Zutaten lassen sich nur in bestimmten Gegenden finden.
- In der Festung im Nordosten befreien Sie den zweiten guten Monk. Sie gehen durch das Dorf (Südwest), durchqueren den Fluß und kommen zur Ostinsel.
- Der zweite Shrine wird von Ihnen befreit und die ummauerte Insel (Zugang im Süden) von Osten her schwimmend erreicht. Suchen Sie das "Astral Gate" (Nordost) und dringen Sie mit dem Hammer ein.
- Von der Insel schwimmen Sie zum Festland (Nordost). In der Mitte steht eine Festung. Hier sitzen zwei Monks fest. Ein Shrine ist im Norden, der andere im Südwesten. Besorgen Sie sich "Fish scales" vom Astrologen im Nordosten. Dann gehen Sie zum "Astral Gate" (Nordwest).
- Schwimmen Sie nach Süden und besuchen Sie die zentrale Festung (Eingang im Südosten). Befreien Sie die beiden Monks (Süd und Nordost). In südlicher Richtung überqueren Sie den Fluß (Waterwalk) und teleportieren den wasserscheuen Monk herüber. Im Westen des Shrines (Südost) ist ein Condornest. Tagsüber lassen sich dort Federn organisieren.
- Passen Sie auf Luftlöcher auf. Einen Teleporter finden Sie im Südwesten. Zum "Astral Gate" kommen Sie mit dem Amulett des Astrologen. Der Minnesänger ist eigentlich ein Nachtdämon. Ihn müssen Sie an einer Stelle überraschen, an der er nicht mehr entweichen kann, dann warten Sie seine Verwandlung zum Minnesänger ab. Legen Sie ihm das Amulett um und gehen Sie ihm nach. Er gibt Ihnen dann das Artifact zum "Were spell", mit dem Sie sich in einen Condor verwandeln und so das "Astral Gate" erreichen können.
- Ohne Schwert und Waffen sehen Sie sich bösen Monks gegenüber. Um die Festung zu betreten, müssen Sie sich eines "Charms" bedienen. Die Shrines sind im Norden. Die guten Monks sind auf einer Insel im Osten. Vom Süden der Festung aus können Sie hinüberschwimmen. Nehmen Sie jeweils nur einen mit, da der andere sonst beim Schwimmen untergeht. Wenn Sie jetzt noch den "Warlord" besiegt haben, dann ziehen Sie sich die goldenen Handschuhe an und nehmen den Orb. Das letzte Gate ist im Süden.

Pirates!

Hersteller/Bezugsquelle: Microprose/Profisoft

Ausstattung : 256 KB, Diskettenlaufwerk, Tastatur, Joystick (empfehlenswert), CGA, EGA, VGA

Aktion:

"Piraten!!!!!!", so erscholl im 18. Jahrhundert der Schreckensruf der christlichen Seefahrt über die Südsee. Noch waren sie die eigentlichen Herren der Meere, auch wenn sie im Dienste des ein oder anderen Landes standen. Wählen Sie sich eine Nation und werden Sie Pirat. Allerdings müssen Sie sich hocharbeiten: von der Landratte zum Kapitän heißt die Devise. Und damit nicht genug, denn jetzt beginnt erst das eigentliche Abenteuer: Der Reichtum muß zu Wasser und zu Lande erkämpft werden. Das wilde Leben birgt Abenteuer, Aufgaben und erfordert strategisches Geschick. Stehen Sie Ihren "See"-Mann!

Tips:

- Falls Sie eine bessere Übersicht wünschen, holen Sie doch einmal den Atlas aus dem Schrank. Vielleicht finden Sie dort auch noch einen Historischen Atlas aus der Schule.
- Meiden Sie Spanien als Heimatland; Frankreich und Holland sind die bessere Wahl.
- Das Kapern erfordert Geschick; beachten Sie die Windrichtung. Die Fregatte eignet sich als Kriegsschiff, da sie schell ist und dennoch genügend Raum bietet.
- In den Tavernen der Hafenstädte verkaufen Ihnen Informanten Tips und Stücke von Schatzkarten. Auch die Gouverneure Ihrer Nationalität stellen sich in Krisenzeiten gern gut mit Ihnen. Schauen Sie doch mal vorbei. Vielleicht wartet eine Belohnung, ein Titel oder gar die Gouverneurstochter auf Sie.
- In Zeiten der Waffenruhe ist allerdings manches anders. Daher sollten Sie immer gut Bescheid wissen, was in der Politik so läuft.
- Wenn Frieden herrscht, bringt der Handel immer noch die schönsten Gewinne. Dann sollten Sie auch sofort auf Amnestien eingehen oder sogar die Seite wechseln und Piratenjäger werden. Spezialmissionen bringen einen Haufen Geld.
- Wenn die Mannschaft zu groß wird, droht Meuterei. Eine Aktion an Land (Angriff einer Stadt) läßt Ihre Crew schrumpfen. Achten Sie darauf, daß Sie eine überschaubare Crew (30 bis 40 Leute) haben.
- Um die Mannschaft nicht auf dumme Gedanken zu bringen, hat der kluge Kapitän immer genügend Proviant in Reserve. Gefangene bringen nicht nur manch interes-

sante Information, sondern bisweilen auch ein hübsches Lösegeld, wenn sie einen höheren Rang bekleiden.

- Punkte können Sie sich erkämpfen, wenn Sie Ihre vier Familienmitglieder befreien, eine schöne Frau heiraten, in mehr als einem Land Duke sind bzw. großen Landbesitz Ihr Eigen nennen (10000 Acres aufwärts) können.
- Wer seinen Gewinn letztendlich nicht teilen will, sollte seine Mannschaft in einem Landkampf bis auf die eigene Person "reduzieren" lassen. Eine eigene Stadt sollte in der Nähe sein, zu der Sie nun – reich aber einsam – zurückkehren.

Prophecy

Hersteller/Bezugsquelle: Infocom/Ariolasoft

Ausstattung: 512 KB, CGA, EGA, MCGA, VGA

Aktion:

Ein Tyrann unterdrückt mit bösen Wesen mancherlei Gestalt ein Land der frühen Erdzeit. Aber in einem kleinen Dorf lebten noch ein paar Menschen unbehelligt von der dunklen Herrschaft. Bis eines Tages der Tyrann auch diese Gruppe meuchelt. Bis auf einen, den Held dieses Rollen- und Geschicklichkeitsspiels. Dieser sind Sie jetzt, und Sie sind der einzige, der die Menschheit noch zu retten vermag. Durch sieben Ebenen müssen Sie sich durchkämpfen. Dabei müssen Sie viele Gefahren bestehen, bis Sie endlich die dunkle Macht brechen.

Tips:

- <Ctrl><S> speichert den aktuellen Spielstand ab, mit <Ctrl><L> wird er einfach wieder geladen. An der gespeicherten Stelle – es ist immer nur die letzte Stelle gespeichert – setzt das Spiel wieder ein, wenn Sie neu laden oder Ihr Held stirbt. Dann allerdings bekommt er neue Punkte mit auf den Weg. Für einen vollständigen Neubeginn müssen Sie das Spiel neu installieren. Daher sollten Sie bei Probelaufen nicht zwischenspeichern.
- Der Buchstabe "I" informiert über die Habe und "S" über das Sein des Helden. "L" gibt Ihnen die Lage an, in der Sie sich befinden, und mit "T" können Sie mit anderen Figuren kommunizieren.
- Machen Sie sich unbedingt Notizen, wenn Sie Informationen bekommen. Viele wissenswerte Einzelheiten werden Ihnen nur ein einziges Mal mitgeteilt. Falls Sie nicht aufmerksam waren, können Sie sich die letzte Antwort mit den Buchstaben "R" noch einmal anzeigen lassen. Immer wieder werden Ihnen Fragen gestellt, deren Antworten Sie dann parat haben müssen.

- Da Sie zu Beginn des Spiels nicht bewaffnet und auch physisch hilflos dastehen – Sie haben kaum Hit-Points – sollten Sie kämpferische Begegnungen scheuen. Falls Sie einem Punktverlust nicht entgehen können, rufen Sie mit <F1> einen Zauberspruch auf. Der bringt neue Punkte.
- Zunächst müssen Sie die Kirche finden. Dort wird Ihnen ein Auftrag gegeben. Machen Sie sich nun auf den Weg in den Befreiungskampf. Aber Achtung: Gnadenloses Dreinschlagen könnte sich als falsch erweisen.
- Wie bei vielen anderen Spielen kann bei Prophecy zwar der Spielstand abgespeichert werden, aber hat man sich einmal in eine Sackgasse verrannt, kann man einen früheren Spielstand nicht mehr wieder laden. Da nach jedem Szenenwechsel abgespeichert wird, kann man auch nicht an die frühere Wirkungsstätte zurück.

Um das Spiel neu beginnen zu lassen, muß es völlig neu von der Diskette installiert werden. Wenn Sie das vermeiden möchten, können Sie Prophecy mit folgender Batch-Datei starten.

Beachten Sie bitte, daß nicht nur die Datei SAVEGAME.DTA bearbeitet wird, sondern ebenfalls die Karten- und die Monsterdateien. Dies ist nötig, da das Spiel auch in diesen Dateien Informationen speichert, die den Fortgang des Spiels dokumentieren. Wenn Sie also einen älteren Spielstand wiederherstellen möchten, müssen Sie nicht nur eine alte SAVEGAME.DAT, sondern auch die parallelen Stände der Karten- und Monsterdateien reaktivieren.

Mit der Batch-Datei PROPH.BAT können Sie möglicherweise auf einen Spielstand zurückgehen. Beachten Sie bitte, daß Sie dann Laufwerksbezeichnungen oder Verzeichnisnamen der Batch-Datei Ihrer aktuellen Belegung anpassen müssen.

```
PROPH.BAT
c:                                REM Laufwerksumschaltung
cd \play\prophecy                REM Verzeichniswechsel
prophecy                         REM Aufruf von Prophecy
copy sicher.dta sicher2.dta
REM Nach Ablauf des Spiels
copy savegame.dta sicher.dta
REM werden nun die
cd maps                          REM Sicherungskopien
copy xmap.* xxmap.*              REM in den verschiedenen
copy map.* xmap.*t               REM Verzeichnissen
cd..                             REM aktualisiert
cd monsters
copy xmonster.* xxmonste.*
copy monsters.* xmonster.*
cd..
```

Die Sicherungen können Sie anhand der vorangestellten XX erkennen. Die gewünschte Sicherung wird aktiviert, wenn Sie auf den korrekten Namen zurückkopiert wird, z.B.:

```
copy xxmap.* map.*
```

In diesem Beispiel kopieren Sie die vorletzte Sicherung der Karten in die aktuelle Karten-datei. Diese Wiederherstellung müssen Sie in allen Dateien vornehmen, die jetzt für die neue aktuelle Kartendatei notwendig sind.

Questron II

Hersteller/Bezugsquelle: Joysoft

Ausstattung: Tastatur, Hercules, CGA, VGA

Aktion:

Der Zauberer Mantron darf das "Evil Book Of Magic" nicht in die Hände bekommen. Sie müssen als Lord Martin im Auftrag seines Lehrers Mesron das Zauberbuch vernichten; allerdings können Sie dies nur, indem Sie dessen Entstehung in der Vergangenheit verhindern.

Tips:

- Öffnen Sie im Redstone Castle (südwestlich von Landor) mit dem "Golden key" die "Hall of Visions". Mesron erteilt Ihnen diesen Auftrag: "Finde den Wall of Power". Zwischen den Aufträgen sollten Sie immer mal Mesron aufsuchen.
- In den Städten sollten Sie die Ausrüstung aufstocken: Rüstung, Waffen, Fireballs (30 bis 50), Hitpoints (in Lyton, Santor und Seacrest).
- In der Rivercrest-Kathedrale finden Sie den Eingang zum "Rivercrest Tomb"; hier ist das "Moonstone Amulett" (magische Kraftnahrung) und die "Wand of Power" (Priester mit 200 Goldstücken zur Freigabe des Wegs bewegen); außerdem begegnen Sie hier Morle, dem Wizard. Er gibt Ihnen einen Messingschlüssel (Brass Key) und den Auftrag: "Finde das Orb of Enchantment". In der Kathedrale kaufen Sie sich einige "Breads of Life"; Sie haben sie nötig.
- In den Städten kaufen Sie sich ein Pony, eine neue Rüstung und "Fireballs" (in Octa-point), außerdem eine neue Waffe (in Bay View). Im Schloß öffnen Sie mit dem "Brass Key" die "Hall of Maps", bezahlen und zeichnen die Karten ab. Der Raum, in

dem sich das "Orb of Enchantment" befindet, ist verschlossen. Den Schlüssel finden Sie im Schloß in einer der Kisten; kaum haben Sie mit dem Öffnen begonnen, müssen Sie sich gegen die Wächter des Schlosses wehren und Ihre Hitpoints wiederherstellen ("Fireballs", "Breads of Life", "Wand of Power"). In den Kisten sind ein Horn des Einhorns, Gold und Schlüssel, die von Mesron gegen einen Allzweckschlüssel getauscht werden; ausgenommen hiervon ist der "Emerald Key"; dieser öffnet das "Inner Sanctum" im "Rivercrest Tomb". Sie holen das "Orb of Enchantment" und bringen es "Morle the Wizard".

- In den Städten kaufen Sie unbedingt: In Bay View den "Weighted Spear" und in der Kathedrale – dank des Einhornhorns – "Breads of life" (Maximum 99). Begeben Sie sich nun auf den Weg zum "Realm of Sorceros", z.B. mit einem Boot. Stocken Sie Ihren "Hitpoint"- und Fireballbestand erneut auf. Ein Adler bietet sich als Transportmittel zum Kauf an.
- Im östlichen "Dungeon" (Realm of Sorceros) finden Sie in der dritten Spielstufe die "Scroll of Scalna" (Karten aller Spielstufen erstellen), in der vierten Spielstufe einen "Crystal Goblet", in der sechsten Spielstufe einen "Agate Key" und in der achten Spielstufe einen "Onyx Key"; außerdem findet sich hier ein Schnellaufstieg. Wehren Sie sich, vor allem mit dem Speer gegen die Monster.
- In König Kelvars Festung (im Westen) kämpfen Sie wieder mit den Wachen. Wehren Sie sich einfach blindlinks. Dann verschaffen Sie sich wieder genügend Gold, suchen den "Saphire Key" und den "Ruby Key". Mit Ihrer Schlüsselsammlung durchkämmen Sie die Festung, nehmen die "Eternal Flame" an sich und besuchen König Kelvar. Im rechten Trakt des Schlosses kaufen Sie sich vom Magier "Intelligence-Points".
- In das "Twilight Tomb" kommen Sie mit dem "Onyx Key" und suchen dort den "Black Key" (Südosten). Bei Mesron können Sie die Schlüssel gegen einen "Opal Key" tauschen.
- In Seacrest treffen Sie auf den Zauberer Mantor, dessen Wachen Sie mit dem Speer besiegen. Dannach werden Sie von Mesron zum Ritter von Landor geschlagen.
- Die "Realm of Sorceros" erreichen Sie wieder mit Ihrem Adler. Kaufen Sie sich in den Städten eine "Ribbed Plate" (Slippery Rock) und einen "Crossbow" (Gris-sold).
- Im "Despair Dungeon" immer auf genügend Hitpoints achten! Benutzen Sie Ihre Waffen und Sprüche gegen die Monster. In der achten Spielstufe befindet sich der Zugang zu Mantors Zentrale. Setzen Sie den "Crossbow" gegen die Wachen ein. Hier haben Sie aber bei jedem Zug einen permanenten Verlust von "Hitpoints". Wählen Sie den Gang nach oben. Wenn Sie auf Mantor und die sechs Zauberer treffen, schaffen Sie sich die Zauberer auf konventionellem Weg vom Hals. Für Mantor brauchen Sie den Vernichtungsspruch aus dem Zauberbuch.

Space Quest I – The Sarien Encounter

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Profisoft

Ausstattung: 256 KB, Tastatur, Maus, Joystick

Aktion:

Roger Wilco vereitelt die Pläne Varhoul's, der die Menschheit mit seinem Stargenerator bedroht.

Tips:

- Nehmen Sie dem toten Kollegen die "Keycard" ab und benutzen Sie mit ihr den Aufzug.
- In der Bibliothek können Sie einen Code erfahren.
- Im Luftschleuseneingang sind Anzug und "Gadget" wichtig.
- Stellen Sie die Steuerung der Rettungskapsel nach dem Start auf "AutoNav".
- Die Spinne überraschen Sie mit dem Steinblock (*press rock*).
- Geben Sie an der Lichtschranke "*use glass*" ein.
- Das Orat in der Höhle werfen Sie mit dem Wasserbehälter.
- Schauen Sie sich mit dem Computer die "Cartridge" an (*insert cartridge*).
- Verkaufen Sie den "Skimmer" nicht beim ersten Angebot.
- In der Bar erfahren Sie den Sektor.
- Gewinnen Sie am Automaten 250 Bukazoids. Speichern Sie den Gewinn regelmäßig ab.
- Kaufen Sie einen Roboter im Geschäft (*buy droid*).
- Kaufen Sie ein Raumschiff.
- Mit dem "Jetpack" fliegen Sie ins Sarienraumschiff. Dort warten Sie neben der Tür, bis der Roboter kommt. Dann gehen Sie schnell hinaus.
- Packen Sie den "Jetpack" in die Truhe, klettern auf sie und öffnen die Klappe.
- In der Truhe kommen Sie in die Wäscherei. Dort verstecken Sie sich in der Waschmaschine (*enter laundry*).
- In der Waffenkammer müssen Sie die Granate nehmen, während der Roboter weg ist (*show card*).
- Passen Sie bei der Durchforstung des Raumschiffes auf. Seien Sie beim Betreten eines Raumschußbereit.
- An der Konsole geben Sie den Code ein.
- Mit den Aufzügen fahren Sie zuerst hinauf und dann hinunter. So erreichen Sie Ihr Schiff.

Space Quest II – Vohaul's Revenge

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Ariolasoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA, EGA, VGA, MCGA

Aktion:

Varhoul will die Erde mit Versicherungsagenten vernichten. Roger Wilco tritt wieder gegen ihn an.

Tips:

- Vergessen Sie nicht, alles mitzunehmen, was Sie brauchen könnten: z.B. den Inhalt des Schließfachs (Locker) in der Schleuse.
- Nehmen Sie nach der Landung der Kapsel die Keycard des Wächters an sich.
- Verstecken Sie sich vor dem Wächter hinter Bäumen.
- In der Mailbox ist ein Pfeife.
- Die Kugeln am Boden sind Pflanzensporen; nehmen Sie eine mit ("get spore").
- Das Monster im Sumpf mag keine "eingebeerten" Körper; also reiben Sie sich vorher mit Beeren ein (*rub berries on body*).
- Zum Tauchen halten Sie die Luft an.
- In der Höhle nehmen Sie den Edelstein mit.
- Vom Käfig aus rufen Sie den Wächter und bewerfen ihn mit der Spore.
- Nehmen Sie bei der Flucht das Seil mit; dann binden Sie es am Baumstamm fest (*tie rope to log*). Holen Sie unten gut Schwung und lassen Sie das Seil los (<F6>), bevor der Affe das vierte Mal zugreift.
- Wenn's Ihnen zu dunkel wird, machen Sie's heller (*use gem*); im Labyrinth sollten Sie den Edelstein im Mund transportieren.
- Sprechen Sie die Männer in der Höhle an. (*say word*).
- Vom Fluß aus kommen Sie in einen See (rechts).
- Benutzen Sie die Pfeile aus der Mailbox und werfen Sie dann das Puzzle dem Biest zu (*throw puzzle at beast*).
- Vorsicht vor dem Wächter; schleichen Sie sich an ihm vorbei.
- Den Aufzug benutzen Sie mit der Keycard (*insert keycard*). Nun besteigen Sie das Raumschiff und ab geht's zu Vahoul (*press power, press ascent, turn dial, pull throttle*).
- In Varhoul's Raumschiff fahren Sie den Aufzug hoch und untersuchen die Zimmer nach nützlicher Ausrüstung, z.B. einen Glasschneider (Glascutter). Zwischendurch kann Roger auch ein Gang zur Toilette nicht schaden ("Sauger"). Wieder unten, kommen Sie in eine ausweglose Lage, in der "*put plunger on barrier*" Ihnen Halt gibt.

- Jetzt gehen Sie zu Vahoul. Dort müssen Sie – unverhofft kommt oft – den Glas-schneider zum Einsatz bringen und im Lüftungsschacht einen Knopf drücken.
- Bewegen Sie den Hebel am Bedienerpult (*pull switch*). Nun sollten Sie noch den richtigen Befehl eingeben, um im Glaskasten "enlarged" (vergrößert) zu werden.
- Den Code von Vahouls Hand müssen Sie noch eingeben.
- Klettern Sie schnell die Leiter hoch, nehmen die "Oxygen Mask" aus dem Behälter und setzen Sie dann auf.
- Beeilen Sie sich, die richtige Tür zu finden (erster Zugang zu den Rettungsbooten) und sie zu öffnen (*press button*).
- Wenn Sie schließlich im Rettungsschiff sind, starten Sie und legen sich hin (*enter pod, open chamber, enter chamber*).

Tass Times In Tonetown

Hersteller/Bezugsquelle: Activision

Ausstattung: 512 KB, CGA

Aktion:

Franklin Snarl hält Ihren Großvater in einer anderen Dimension gefangen. Opa ist nämlich Erfinder und hat sich dorthin teleportiert. Sie heften sich im besten Familiensinn an seine Spur; schließlich gehören die Ahnen nach Hause.

Tips:

- Beim Friseur lassen Sie sich das "Tass-Town-Outfit" geben. Inkognito fallen Sie halt nicht so auf. Außerdem brauchen Sie noch Utensilien aus der Boutique und später eine Maske.
- Die Presse ist ein nützlicher Informant: Die Lektüre der aktuellen Zeitung und ein Presseausweis in Ihrem Besitz sind hilfreich. Den Ausweis bekommen Sie im Pressehaus über den Computer (Geräte einschalten). Danach sollten Sie sich eine Kamera geben lassen.
- Fotografieren Sie die Daglets und sehen Sie sich das Foto genau an. Danach bringen Sie das Bild dem Redakteur.
- In Franklin Snarls Tierhandlung erwerben Sie einen kleinen Begleiter. Der gräbt Ihnen im Wald dann eine Karte aus.

- Einen Red Devil stecken Sie in den Behälter (Handschuhe anziehen).
- Die Wache müssen Sie mit einem Pilz bewerfen.
- Der Brunnen birgt den Zugang zu Snarls Grundstück.
- Auf der Insel ist der Großvater. Er ist im Turm. Seine Ketten durchschlagen Sie mit der Zagtone.
- Der "Showdown" findet in Snarls Labor statt.

Tetris

Hersteller/Bezugsquelle: Mirrorsoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Übersicht, Geschicklichkeit und Reaktion sind gefragt, wenn die hinunterpurzelnden Figuren bei diesem Logik- und Geschicklichkeitsspiel an die richtige Stelle gebracht werden müssen.

Tips:

- Lassen Sie sich den folgenden Stein anzeigen (<1>, numerischer Tastenblock), dann können Sie schon etwas vorausschauend aufbauen.
- Achten Sie immer darauf, daß keine Lücken entstehen. Später müssen Sie sich wieder zu den Freiplätzen hinunterarbeiten und sie ausfüllen.
- Halten Sie den Aufbau möglichst tief. Längliche Figuren sollten Sie, wenn es geht, breit und nicht hoch positionieren. Dadurch gewinnen Sie Fallzeit, in der Sie noch überlegen und lenken können.
- Stapeln Sie so, daß sich die Reihen schnell wieder auflösen. Tiefe Lücken, bei denen Sie lange auf den passenden Stein warten müssen, erhöhen das Spielrisiko.
- Beobachten Sie eine Zeit, wie "Ihr" Tetris beginnt. Abhängig von Grafikkarten und der eingesetzten Tetrisversion lassen sich mitunter Anfangskonstellationen beobachten, die sich bei Spielbeginn wiederholen.

The Last Ninja

Hersteller/Bezugsquelle: Joysoft

Ausstattung: EGA, CGA, 512 KB, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Kämpfen Sie als einsamer Ninja gegen den Rest der Welt

Tips:

- Wenn Sie ein Bild betreten, achten Sie auf die Gegenstände, die Sie benutzen könnten. Manchmal bringt die Rückkehr in ein Bild Vorteile (z.B. können der Apfel, die Bomben und der weiße Zauber mehrmals genommen werden). Auch im Kampf empfiehlt es sich mitunter, das Bild zu verlassen und erneut zurückzukehren.
- Sammeln Sie das Schwert (Felsen), den Beutel (Baum), den Schlüssel (Pfeiler), die Chakos (Wächter) und die Gasbomben (Felsen vor Sumpf). Der Apfel (Baum nach Wasser) birgt ein zusätzliches Leben.
- Töten Sie nach dem Wasser den Drachen mit einer Gasbombe.
- Nehmen Sie die Steigkralle neben dem rechten Löwen.
- Um die Mauer zu übersteigen, müssen Sie alle Waffen wegstecken und die Kralle zur Hand nehmen; dann gehen Sie zur Mauer, bis der Ninja hochsteigt. Um Mauern herabzuklettern, müssen Sie den Ninja rückwärts heranziehen.
- Springen Sie über die Erdspalte.
- In der Höhle ist ein Apfel versteckt.
- Suchen Sie den Handschuh, bevor Sie den weißen magischen Gegenstand aufheben. Der Schutz hält nur kurz an. Daher sollten Sie sich nicht lange beim Kampf aufhalten (Wurfsterne).
- Nehmen Sie den Kampfstab aus dem Dickicht an sich.
- Passieren Sie die Drachen, so lange die Zauberkraft noch wirkt.
- Beim Buddha nehmen Sie das Amulett (nach Fluß mit Wasserfall). Dann gehen Sie zurück.
- Die Rose müssen Sie mit dem Handschuh pflücken.
- Springen Sie über den Fluß.
- Bei der goldenen Buddhastatue nehmen Sie das Amulett in die Hand und erweisen ihr Ehrerbietung.
- Nehmen Sie das Seil aus dem Verlies mit.
- Nach dem Kampf mit der Wache steigen Sie mit dem Seil in der Hand nach oben. Die richtige Stelle hat goldene Sprossen.
- Für die Tür nehmen Sie den Schlüssel zur Hand.
- Die Zauberkraft im Behälter aktivieren Sie, wenn Sie danach greifen.
- Die blaue Flasche auf dem Tisch enthält ein Betäubungsmittel.
- Im Vasenraum mit der Rose berühren Sie die gefleckte Vase in der Ecke und gehen dann durch die geöffnete Wand.
- Den erwachenden Hund bewerfen Sie mit der Flasche.
- Kommen Sie der Statue nicht zu nahe. Nehmen Sie den Kampfstab in die Hand.

- Den Wächter der Schriftrolle greifen Sie mehrfach schnell mit dem Schwert an, wobei Sie am Bildrand bleiben sollten. So können Sie das Bild schnell verlassen, dann zurückkehren und wieder zustechen.
- Berühren Sie den Raum zwischen dem Viereck vor dem Altar nicht. Springen Sie in das kleine Viereck, gehen dann zum Altar und nehmen die Schriftrolle.

Times Of Lore

Hersteller/Bezugsquelle: Microprose

Ausstattung: 256 KB, Laufwerk, Keyboard, Maus, Joystick, Hercules, CGA, EGA, MCGA, VGA

Aktion:

Im Königreich Alboreth herrscht das Böse. König Valwyn ist nicht auf seinen Thron zurückgekehrt. Seit über 20 Jahren ist das Land ohne einen Herrscher, der mit starker Hand regiert. Es ist Zeit, daß etwas geschieht. Als kleiner Ritter ziehen Sie aus, um die Ruhe im Land wieder herzustellen.

Tips:

- Sie sollten sich beizeiten in Lankwell die magische Axt kaufen.
- Im Wirtshaus von Treela bekommen Sie ein Paar zauberhafte Stiefel.
- Die blaue "Potion" stellt die Energie teilweise wieder her, die grüne ganz.
- Im Wirtshaus erhalten Sie den ersten Auftrag.
- Die "Foretelling Stones" befinden sich im Lager der Orcs (Wald).
- Der Archemage wohnt nordwestlich von Treela.
- Der Mörder Black Asp wohnt bei der alten Steinbrücke (nahe bei Lankwell) im Süden des Landes. Er weiß etwas über König Valwyn und gibt Ihnen eine "Scroll".
- Das "Tablet of Truth" befindet sich in Ganestor im Palast.
- Südöstlich von Hampton finden Sie die "Green Scroll" in einem Haus. Sie kann nur ein einziges Mal zur Teleportation eingesetzt werden.
- Der verschleppte Prinz wird in der Nähe von Hampton gefangengehalten.
- Den grünen Schlüssel zum Gefängnis finden Sie beim Wachposten.
- In der Wirtschaft von Ganestor befindet sich ein Geheimgang, von wo aus Sie ins Schloß gelangen können.
- Der Spion von König Dariel ist eine Wache.
- Der Ring des Giganten macht zeitweise unsichtbar.

- Den Lyche im "Dungeon" der Wüstenruinen töten Sie mit Weihwasser. Bei ihm finden Sie die rote "Potion", mit der Sie kurze Strecken fliegen können.
- Weihwasser können Sie in Rhyder kaufen.
- Den Eingang des Vulkans öffnen Sie mit dem Schlüssel von Archemage. Dort ist die "Chime", die den Tempel öffnet.
- Im Tempel finden Sie bei einer Person den "White Key".
- Der "White Key" öffnet den Kerker, und der Gefangene berichtet Ihnen, daß Sie noch die "Sphäre" aus dem Bett brauchen.

Ultima V

Hersteller/Bezugsquelle: Microprose

Ausstattung: Tastatur, Joystick, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Britannia ist in falscher Hand und Lord British spurlos verschwunden. So geht es nicht weiter. Machen Sie dem bösen Treiben in der Fantasiewelt mit Strategie, Überlegung und Geschick ein Ende.

Tip:

- Eine gewisse Zeit nach Spielbeginn befindet sich Smith, das sprechende Pferd, in Iolos Hütte. Falls Sie Nahrung brauchen, holen Sie sie sich hier oder auf den Feldern mit "Get". Die Speise "wächst" schnell wieder nach.
- Die "Crown of Lord British" in Blackthorns Kammer schützt den Träger vor bösem Zauber, den die Feinde sonst anwenden. Allerdings wird es Ihnen nicht leicht fallen, dort hineinzukommen. Gorn kennt einen Geheimweg zur Krone.
- Lord Michael hat einen "Grapple". Mit dem läßt sich trefflich klettern und Sie werden ihn oft brauchen. Fragen Sie den Lord danach.
- In Gesprächen sollten Sie immer wieder Begriffe aufgreifen, die vom Programm ins Spiel gebracht werden. Das bringt weitere Informationen. Und Informationen sind letztlich der einzige Weg, um aus Ultima V als Sieger hervorzugehen.
- Nach Stonegate sollten Sie den fliegenden Teppich mitnehmen. Im Kampf gegen die Drachen geben "Invisible Rings" einen sichtbaren Vorteil.
- Die verschiedenen Labyrinth, die Sie während des Spiels durchstreifen, sollten Sie unbedingt aufzeichnen. Begeben Sie sich aber nicht in die "Dungeons", bevor Ihre Party nicht stark genug ist; dank der monströsen Lebewesen, die hier ihr Dasein fristen, und vieler anderer Gefahren haben Sie hier als Neuling keine Chance.

- Die Dungeons können nur mit den richtigen Paßwörtern (*Word of Power*) betreten werden:

Covetus	=	Avidus
Deceit	=	Fallax
Despise	=	Vilis
Destard	=	Inopia
Hythloth	=	Ignavus
Shame	=	Infama
Wrong	=	Malum
- Um in Shrines zu meditieren, müssen Sie das jeweils richtige Mantra kennen:

Compassion	=	MU
Honesty	=	AHM
Honor	=	SUMM
Humility	=	LUM
Justice	=	BEH
Sacrifice	=	CAH
Spirituality	=	OM
Valor	=	RA

Volleyball Simulator

Hersteller/Bezugsquelle: Timewarp/Rainbow Arts

Ausstattung: 256 KB, Diskettenlaufwerk, Tastatur, Joystick, Hercules, CGA, EGA, VGA

Aktion:

Der Volleyballsimulator stellt den Ablauf eines Volleyballspiels ziemlich realitätsnah dar. Sie haben die Möglichkeit, sich am Computer zu messen, gegen einen anderen Spieler anzutreten (ein Spieler mit Joystick, einer über Tastatur) oder den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Mit einem Taktikeditor können Sie Mannschaften individuell bestimmen. Dabei können jedem einzelnen Spieler bestimmte Fähigkeiten, Techniken und Positionen zugeordnet werden. Alle im Volleyball gebräulichen Schlagtechniken sind im "Tactic Editor" enthalten, vom Baggern, Pritschen und Stellen bis zu den verschiedenen Angriffsschlägen wie Bogenschlag, Schmetterball oder Lob.

Tips:

- Die Einstellung der Mannschaft ist hier ebenso wichtig wie in der Realität. Hat der Gegner seinen Spielern massive Defensivtechniken einprogrammiert, sollte dies in der eigenen Taktik berücksichtigt werden. Die Angriffsschläge sollten dann etwas mehr Beachtung finden, wohingegen die DefensivEinstellung vernachlässigt werden kann.
- Die Einstellung der Teams, die im Lieferumfang des Volleyballsimulators enthalten sind, können Sie mit dem Taktikeditor anschauen und modifizieren. Gehen Sie hierbei Schritt für Schritt vor und schauen Sie sich die Ergebnisse an. Dies bringt Erfahrung und ist eine gute Übung, bevor Sie eigene Mannschaften aufstellen.
- Stellen Sie ein eigenes Team zusammen, wie es Ihren Vorstellungen entspricht. Sie können Teams mit Bekannten tauschen. Dort kann Ihr Team gegen die Heimmannschaft antreten. Beachten Sie aber, daß die Spieler altern. Jeder Spieler hat also nur eine bestimmte Aktivitätsdauer. Für Auswärtsspiele können Sie daher festlegen, für wie viele Spiele Sie die Spieler Ihres Teams freigeben.
- Sie können Spieler mit der "Remove-Option" aus der Mannschaft entfernen bzw. damit neue Spieler eingliedern. Dies wirkt sich aber negativ auf den "Teamwork-Wert" aus, der den Mannschaftsgeist bestimmt. Je länger eine Mannschaft zusammenspielt, desto höher wird dieser Wert. Geben Sie daher nicht zu junge Teams weiter, sondern solche, die sich schon aufeinander eingespielt haben.
- Schützen Sie Ihre Mannschaft durch ein Paßwort. Sonst könnte ein anderer "Trainer" Einblicke oder gar Eingriffe in Ihre Spielstrategie nehmen.
- Wenn Sie eine Gastmannschaft zu Hause haben, sollten Sie nicht unbedingt versuchen, das Team zu "knacken". Es macht viel Spaß, aber auch Arbeit, eine gute Mannschaft zusammenzustellen. Es wäre wirklich nicht fair, wenn Sie Fremdeingriffe vornähmen. Lassen Sie die Gastmannschaft bei sich spielen. Wenn Sie Ihnen gut gefällt, gibt der Besitzer Ihnen sicher den ein oder anderen Tip, oder läßt Sie gar die Spieler- und Mannschaftsdateien anschauen.

Wasteland

Hersteller/Bezugsquelle: Joysoft

Ausstattung: Tastatur, Maus, CGA, EGA, Tandy

Aktion:

Rund 100 Jahre in der Zukunft: Die Erde ist atomar verseucht. Sie sind noch einmal davongekommen. Mit Ihren Leuten bilden Sie einen Schutztrupp gegen die obskuren Gestalten der Welt. Diese Eindringlinge von außerhalb gefährden Ihre saubere Kolonie.

Tips:

- Achten Sie bei der Zusammenstellung der Party darauf, daß sowohl männliche als auch weibliche Personen vertreten sind. Die wichtigste Eigenschaft, die die Mitglieder der Crew aufweisen sollten, ist Intelligenz, da hierauf im weiteren Spielverlauf die Erfahrung basiert. Ansonsten sollten sie gute Sportler sein (schwimmen und klettern) und den Umgang mit Waffen beherrschen. Auch "Silent Move" und "Perception" sind wichtige Fähigkeiten.
- Mit Waffen sollten Sie die Crew gut ausstatten: Vergessen Sie die Munition nicht.
- Versuchen Sie ins Gespräch zu kommen, wenn Ihnen jemand begegnet. Wählen Sie für diese Aufgabe eine vertrauenswürdige Person Ihres Teams.
- Versuchen Sie in den Wüstensiedlungen und in den Bergen Mitstreiter für Ihre Crew zu finden. Seien Sie mit diesen Neulingen, die Sie nicht steuern können, geduldig.
- Ein fehlendes Paßwort, das den Zutritt verhindert, läßt sich manchmal auch gewaltsam umgehen.
- "Guardian Citadel" ist das schwerste Ziel. Nur mit bester Ausrüstung und genügend Erfahrung haben Sie hier eine Chance.
- Legen Sie für Handlungsketten, die sich wiederholen, Makros an.

Kapitel 5



Spielewiese

Bard's Tale I – Tales Of The Unknown

Hersteller/Bezugsquelle: Electronic Arts

Ausstattung: 256 KB, Tastatur, Maus, Joystick, CGA, EGA

Aktion:

Die Stadt Skara Brae muß von sechs Gefährten aus der Knechtschaft des Magiers Mangar befreit werden.

Tip:

- Um die Goldsumme zu Beginn des Spiels zu erhöhen, sammelt jeweils ein Mitglied des Teams das Gold der anderen mit "Pool Gold" ein. Der reiche Spieler wird abgespeichert und wieder ins Team geladen. Sie können den Vorgang mit den anderen Spielern der Reihe nach wiederholen. Zuletzt wird das System neu gebootet, das Spiel also irregulär verlassen. Benutzen Sie hierzu den Resetschalter. Beim erneuten Spielaufstart steht dem Team der so versechsfachte Betrag zur Verfügung. Der Vorgang läßt sich wiederholen.
- In ähnlicher Vorgehensweise lassen sich auch die Ausrüstungsgegenstände besorgen. Löschen Sie hier drei Personen des eigenen Teams und ersetzen sie durch drei Mitglieder des Demo-Teams "ATEAM". Ihre Ausrüstung wird mit "Trade" den eigenen Leuten übergeben und diese dann abgespeichert. Das "ATEAM" wird in der Mannschaft belassen, und das Spiel wird wieder neu gebootet. Verfahren Sie mit den anderen Mitgliedern des Teams in gleicher Weise.
- Mit einigen Versuchen und mit etwas Glück lassen sich die Persönlichkeitsbilder der Spieler auch direkt in den TPW-Dateien ändern. Achten Sie aber darauf, daß Sie nur Sicherheitskopien dieser Dateien einsetzen. Bei einer Änderung sind die Inhalte der ursprünglichen TPW-Dateien nämlich verloren.
- Antworten Sie dem "Magic Mouth" (Mangars Tower): "lie with passion and be forever damned". Schließen Sie hierbei jedes Wort mit <Return> ab.

Bard's Tale II – The Destiny Knight

Hersteller/Bezugsquelle: Electronic Arts

Ausstattung: 512 KB, Tastatur, Maus, CGA, EGA

Aktion:

Sammeln Sie als Destiny Knight eine Gruppe Abenteurer um sich. Sie müssen Lagoth, den Magier, besiegen und die sieben Teile des Schicksalsstabs in Ihren Besitz bringen. So wird wieder der Friede ins Land einziehen.

Tip:

Die Bard's Tale Figuren Dateien erkennen Sie an der Erweiterung .TW, der als Dateiname einer Zahl vorangestellt ist. Von den TW-Dateien erstellen Sie dann auf einer separaten Diskette Sicherheitskopien. Wenn Sie in diese Dateien mit einem HEX-Editor Einblick nehmen, so erfahren Sie den Namen der gespeicherten Figur. Mit einem Debug-Programm können Sie direkte Eingriffe an Ihren Helden vornehmen. Mit folgenden Debug-Anweisungen heilen Sie Helden und vergeben maximale Punktzahlen. Die Datei "12.TW" ist ein Beispiel: Sie setzen für die "12" die Zahl der TW-Datei ein, die Sie behandeln möchten. Benutzen Sie keine Originaldateien!

```
DEBUG 12.TW
-e 0111 00 00 00
-e 0115 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63
-e 0123 E7 03 E7 03 E7 03 E7 03
-e 014D 07 07 07
-e 0150 07 07
-w
-q
```

Wenn Sie nun Bard's Tale II starten und den modifizierten Charakter einladen, werden Sie über seinen Punktestand erstaunt sein.

Dark Castle

Hersteller/Bezugsquelle: Rushware

Ausstattung: Tastatur, Joystick, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Die Herrschaft des Dark Castle brechen und die Gefangenen befreien.

Tips:

- Passen Sie auf: Die Gefangenen schütteln den Kopf, wenn der Spieler unter dem falschen Schlüssel steht.
- Die Floßfahrt ist einfacher mit dem "Magic Shield" zu bestehen. Ist es aktiv, können die Steine nicht mehr gefährlich werden.
- Elexiere retten vor Bissen von Ratten und Fledermäusen. Daher sollten Sie ausreichend Elexiere sammeln.

Defender Of The Crown

Hersteller/Bezugsquelle: Cinemaware/Leisuresoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA

Aktion:

Ein Ritter sorgt für Ruhe im Land: Turniere, Kämpfe, Strategie und Emotion.

Tips:

- Investieren Sie zunächst in Soldaten. Lassen Sie beim Feldzug keinen verfügbaren Mann zu Hause. Holen Sie notfalls Ihre Soldaten von der "Home Army" zur "Campaign Army", indem Sie Ihre eigene Burg angreifen.
- Wenn Sie eine kräftige Truppe haben, sollten Sie ihr mehr Katapulte zur Seite stellen. Auch diese nehmen Sie selbstverständlich mit, wenn es in die feindliche Fremde geht.
- Einen Ritter können Sie vom Pferd stoßen, wenn Ihre Lanze ins "X" des Schildes trifft. Bei Schwertkämpfen sollten Sie den Gegner zunächst in die rechte Ecke drängen. Wenn er dann mit dem Rücken an der Wand steht, gehen Sie einen Schritt zurück und schlagen dann nach.
- Nur die Normannenburgen im Süden sind gefährliche Angreifer für das "Home-Castle"; daher sollte immer ein Land dazwischen liegen. Solange das "Home-Castle" auf diese Weise geschützt ist, können Sie die Sachsenburgen ruhig angreifen.

Driller

Hersteller/Bezugsquelle: Joysoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA, EGA

Aktion:

Die ökologische Katastrophe auf dem Mond muß verhindert werden. Umsicht, Kombinationsgabe und Reaktionsvermögen sind gefragt.

Tips:

- Wenn Sie sich länger in einem Sektor aufhalten, tauchen Scanner auf. Es ist nicht zweckmäßig, Scanner zu beschießen. Suchen Sie Deckung, oder verlassen Sie den Sektor. Nach einer Minute Aktivität verschwindet der Scanner wieder.
- Sie schneiden etwas durch (Leitungen in "Beryll", das Seil in "Quarz"). Plazieren Sie den Cursor hierzu am oberen Schnittende und bewegen ihn dann mit gedrückter Feuertaste nach unten.
- Gegenstände (Mauer in "Amethyst", Baum in "Basalt") sollten Sie von oben nach unten zerlegen, sonst kann es passieren, daß Sie keine Punkte bekommen.

Fahrenheit 451

Hersteller/Bezugsquelle: Joysoft

Ausstattung: 512 KB, CGA, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Erinnern Sie sich noch an den Roman von Ray Bradbury. Frischen Sie Ihre Erinnerung an die Zeiten auf, in denen noch Bücher gelesen wurden. Eine spannende Unterhaltung mit Niveau erwartet Sie.

Tip:

- Die Textdateien dieses Adventures bergen machen Tip für's Weiterspielen. Wenn Sie also "hängen", gibt Ihnen ein Text-Editor neue Einblicke.

Fish !

Hersteller/Bezugsquelle: Magnetic Scrolls/Profisoft

Ausstattung: Textversion: 256 KB; Grafikversion: 640 KB, EGA; Diskettenlaufwerk

Aktion:

Sie sind ein Spitzenagent, der sich momentan des Daseins als Goldfisch erfreut. Schließlich erholt sich jeder auf seine Weise. Ihr Urlaub wird aber gestört. Die Bande der "Seven Deadly Fins" sorgt für Aufregung: Sie sind ausgebrochen und stiften Unheil. Zu allem Überfluß kann diese Bande auch noch "warpen"; so bewegen sich die Gauner zwischen den Dimensionen und den verschiedenen Gestalten. Greifen Sie ein.

Tips:

- Solange Sie auf dem Rücken schwimmen, ist niemandem geholfen: "Turn over".
- Die drei Warps, die Ihnen zur Verfügung stehen, haben es in sich: Smooth Warp versetzt Sie auf eine Lichtung; hier begegnen Sie einem Ex-Agenten. Mit Jagged Warp werden Sie nicht nur zum "Roadie", sondern Sie finden sich dadurch in einer Situation wieder, die Ihnen gar nicht liegt. Der Small Warp macht Sie zum Boten einer Musikagentur; die üblichen Aufgaben eines Boten kosten aber zu viel Zeit. Den Kaffee-Job sollten Sie – im Interesse Ihres eigenen Auftrags – delegieren.
- Apropos Musik: Bevor Sie in einen Recorder eine Kassette einlegen können, muß das Kassettenfach leer sein; nicht wahr?

Flugsimulator III

Hersteller/Bezugsquelle: Sublogic/Microsoft

Ausstattung: 256 KB, Festplatte (empfehlenswert), Tastatur, Joystick, Maus, Hercules, CGA, EGA, VGA

Aktion:

Realistische Flugsimulation.

Tips:

- Sie können auf der Golden Gate Bridge landen, indem Sie beim Anflug die Maschine so tief wie möglich halten und vor der Landung die Geschwindigkeit drastisch

verringern. Allerdings ist die Golden Gate Bridge nicht besonders tragfähig. Sobald Sie stehen, gibt sie nach.

- Auch neben der Freiheitsstatue ist ein interessanter Landeplatz. Lassen Sie die Maschine langsam in Zielrichtung absinken und gehen Sie schließlich ganz in Sinkflug über. Setzen Sie so früh wie möglich auf, und bremsen Sie dann hart ab.

Grand Prix Circuit

Hersteller/Bezugsquelle: Accolade/Rushware

Ausstattung: 512 KB, Diskettenlaufwerk, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Stellen Sie Ihr Können als Rennfahrer unter Beweis. Ihr Start wird auf acht Grand-Prix-Strecken erwartet. Ob blutiger Anfänger oder alter Profi, den Schwierigkeitsgrad wählen Sie selbst und bestimmen so, wie hart die Rennen und wie rücksichtslos die Gegner werden.

Tips:

- Die Geräuschkulisse deaktivieren Sie mit <Ctrl><S>, die Übersichtskarte bekommen Sie mit <M>, und für eine Pause drücken Sie <P>.
- Mit <K> und <J> wechseln Sie zwischen Tastatur und Joystick. Steuern Sie bei der Tastatur mit dem numerischen Block: Mit <8> geben Sie Gas auf beiden Seiten, mit <7> nur links bzw. mit <9> nur rechts; Sie bremsen mit <2> oder nur links mit <1>, respektive rechts mit <3>; <4> und <6> steuern nach links bzw. nach rechts.
- Die Gangschaltung wird erst ab dem dritten Schwierigkeitsgrad manuell mit <A> (Hochschalten) und <Z> (Zurückschalten) betätigt. <D> zeigt die Gangschaltung auf dem Monitor.
- Achten Sie auf die Anzeige über dem Lenkrad, die Sie über den Zustand des Fahrzeugs informiert. Falls etwas nicht stimmt, sollten Sie schnellstens die Box anfahren. Ansonsten ist das Rennen für Sie zu Ende.

Hacker II – The Doomsday Papers

Hersteller/Bezugsquelle: Activision/Ariolasoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA

Aktion:

Sie haben den Auftrag einen Militärplan, der in Sibirien liegt, an sich zu bringen. Ihr Instrumentarium ist ein Computer mit Modem und ein Roboter vor Ort.

Tip:

- Der Wachmann an der Videostation läßt sich durch eine "Bypass"-Einspielung eines synchronen Bildes täuschen.

Hitchhiker's Guide To The Galaxy

Hersteller/Bezugsquelle: Infocom

Ausstattung: 256 KB, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

"Per Anhalter durch die Galaxis", von Douglas Adams, hat in der Buchform Furore gemacht. Auch als Hörspiel haben die logischen Querdenkereien dieses Abenteurers in Zeit und Raum viele Freunde gefunden. Das Spiel wird diesen Erwartungen gerecht und fordert Sie. Lassen Sie sich auf eine Reise entführen, in der nicht nur die Schwerkraft von Zeit zu Zeit aufgehoben wird, sondern auch die Realität ihre eigenen Gesetze schreibt.

Tips:

- Um den Babelfisch zu bekommen, müssen Sie im vogonischen Schiff alle Ritzen abdichten; sonst rutscht der Fisch nämlich durch. Außerdem müssen Sie die Roboter überlisten.
- Im zweiten Vers des Vagonengedichtes kommt ein Codewort vor.
- Im Kriegsschiff sollte der Hund gefüttert sein.
- Der Schlüssel zum Werkzeugkasten befindet sich unter dem Sitz.

Impossible Mission II

Hersteller/Bezugsquelle: ECA/Profisoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA, EGA

Aktion:

Professor Elvin Atombender bedroht die Militärcomputer der Welt. Agent Bravo 29 muß ihn in acht Stunden stoppen. Fünf hypermoderne Wachttürme schützen Atombenders Burg. Durchkämmen Sie die Türme, finden Sie die Codes der anderen Türme und in den Tresoren der Türme die Musikteile, aus denen Sie die Schlüsselmelodie zu Elvins Zentralturm kombinieren müssen.

Tips:

- Da die acht Stunden, die Bravo 29 zur Verfügung hat, auch Ihre Realzeit sind, sollten Sie den Spielstand regelmäßig zwischenspeichern, um keine Zeit zu verlieren.
- Sie sollten auch dann zwischenspeichern, wenn Sie den Code des folgenden Turms haben.
- Achten Sie nach dem Sprengen eines Safes darauf, ob Sie den Melodieteil schon haben.
- In Fahrstühlen können Sie abspringen, was sich manchmal auch empfiehlt.
- Im letzten Raum nehmen Sie "Electric Plug" unbedingt mit.

Jeanne d'Arc

Hersteller/Bezugsquelle: Chip/Rainbow Arts

Ausstattung: 256 KB, Diskettenlaufwerk, Tastatur, Maus, Joystick, Hercules, CGA, EGA, VGA

Aktion:

Frankreich ist von den Engländern besetzt. In den Provinzen toben die Schlachten um die Vorherrschaft. Jeanne d'Arc obliegt die Aufgabe, den bösen Feind wieder in seine Grenzen zu verweisen. Sie geben als Charles, dem Thronfolger, der Armee die Befehle. Strategisches Denken und manuelles Geschick sind die entscheidenden Voraussetzungen, die Sie ins Gefecht werfen müssen.

Tip:

Um das Spiel von der Festplatte zu starten, legen Sie ein Unterverzeichnis "JEANNE" an. Kopieren Sie alle Dateien des Hauptverzeichnisses der Jeanne d'Arc-Disketten in das Unterverzeichnis "JEANNE". Wenn Sie eine EGA- oder VGA-Karte haben, erstellen Sie zusätzlich ein zweites Unterverzeichnis "EGA". In dieses Verzeichnis kopieren Sie alle Dateien, die auf den Disketten im Unterverzeichnis "EGA" gespeichert sind.

Erstellen Sie nun im Verzeichnis "JEANNE" die Batchdatei

```
START.BAT:  
COPY CON START.BAT  
subst a: c:\jeanne  
cd\  
a:
```

Wenn Sie jetzt eine Diskette in Laufwerk A einlegen und die Datei JEAN.BAT im Verzeichnis "JEANNE" aufrufen, können Sie mit dem Startbefehl "JEANNE" das Spiel von der Festplatte spielen. Dies bringt einen großen Vorteil in der Zugriffsgeschwindigkeit, und Sie ersparen sich den lästigen Diskettenwechsel.

Might and Magic

Hersteller/Bezugsquelle: New World Computing/Profisoft
Ausstattung: Tastatur, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Rollenspiel: Sie definieren sechs Spielfiguren, geben ihnen auch Beruf und Geschlecht. Mit diesen sechs Personen suchen Sie nach dem Geheimnis eines verborgenen Heiligtums. Aber zuvor gilt es, in der Fantasiewelt mannigfache Aufgaben zu lösen und Kämpfe zu bestehen. Am Ende des Spiels sollten Sie wissen, was es nun mit dem Heiligtum auf sich hat.

Tips:

- Solange Sie keine Erfahrung für den optimalen Aufbau der Spielhandlungen haben und nicht wissen, wie Sie am besten die Party zusammensetzen, sollten Sie getrost auf die mitgelieferte Party zurückgreifen.

- Erstellen Sie präzise Karten. Sie brauchen diese Aufzeichnungen, um sich im Labyrinth sicher zu bewegen.
- Sammeln Sie zunächst Erfahrung, bevor Sie sich in die "Dungeons" wagen.
- Der Auftrag des älteren Manns im ersten "Dungeon" besteht darin, daß Sie als Kurier nach Erliquin gehen sollen. Dieser Auftrag bringt 1000 "EX-Points".

Moebius

Hersteller/Bezugsquelle: Joysoft

Ausstattung: 512 KB, EGA, CGA, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Moebius macht sich auf, um dem Warlord den Orb abzunehmen. Auf seinem Weg befreit er die gefangenen Mönche und gibt ihnen die besetzten Heiligtümer zurück.

Tips:

- Achten Sie auf Ihren Lebensmittel- und Getränkehaushalt. Außer als Beute kann Nahrung auch von anderen erbeten werden. Dabei sollten Sie keine Waffe in der Hand halten, denn das schreckt potentielle Helfer ab. Im Gespräch vermittelt die Hilfe-Funktion auch nützliche Hinweise. Wasser gibt's am Brunnen (*get*).
- Mit dem Befehl "Listen" erfahren Sie, was auf Sie zukommt. "Marching feet" kündigen z.B. Wachen an.
- Locken Sie zu Beginn Ihres Wegs die Wachen vor die Häuser (*Open door*). Das bringt Erfahrungspunkte.
- Wächter haben manches Gut, was Sie sich aneignen sollten (z.B.: Hammer).
- Untersuchen Sie möglichst alle Kisten. Sie können in ihnen Gegenstände finden, die der Orientierung dienen.

Montezuma's Revenge

Hersteller/Bezugsquelle: Leisuresoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA

Aktion:

Panama Joe findet unterirdische Schätze.

Tip:

Schlüssel passen, wenn sie die gleiche Farbe wie die geschlossene Tür haben.

Ooze

Hersteller/Bezugsquelle: Ariolasoft/Profisoft

Ausstattung: 256 KB, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Ooze war schon Ihrem Onkel Cheez nicht wohlgesonnen. Nun ist der Onkel tot, und Sie treten als Ham Burger seinen Nachlaß an. Zu diesem gehört auch jener Ooze, der nicht zu greifen ist: Er ist ein Geist. Ooze wohnt in Ihrem Erbstück, einem alten Haus. Und dort rücken Ihnen noch andere Plagegeister auf den Leib, den Sie ja haben. Noch ...aber nicht jedes Gespenst ist grausig, wie Sie bald erkennen werden. "Come together".

Tips:

- Sehen Sie sich mit <F1> um.
- Zurückschauen sollten Sie vor der Tür in der Küche, der Korridortür am Ende der Eingangshalle und dem geradlinigen Ausflug auf den Friedhof.
- Wenn bei einem Gegenstand, den Sie aufnehmen oder benutzen möchten, die Meldung erscheint, er sei nicht zu sehen, geben Sie nicht auf. Teilen Sie dem Programm einfach mit, von wo genau Sie den Gegenstand zu nehmen wünschen.

The Pawn

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbird/Ariolasoft

Ausstattung: Textversion: 265 KB, Grafikversion: 640 KB, EGA

Aktion:

In der magischen Welt von Kerovnia erwachen Sie mit einem silbernen Band an Ihrem Handgelenk. Dieses Band stört Sie, aber abnehmen können Sie es nicht. Es ist nicht einfach, dieses Band wieder loszuwerden. Und vorher wird Ihnen noch einiges zustoßen; also passen Sie auf.

Tips:

- Achten Sie auf den Abenteurer, er kann Ihnen jederzeit begegnen. Geben Sie ihm dann die Truhe, die Sie von Kronos haben.
- Unter der Matte im Palastgarten finden Sie einen hölzernen Schlüssel. Der Schlüssel öffnet Ihnen das Baumhaus.
- Der Guru hört auf zu lachen, wenn Sie das Armband mit dem Hemd bedecken. Wenn Sie ihm Wasser in der Schale bringen, gibt er Ihnen einen Rat.
- Im Baumstumpf finden Sie einen Beutel. Wenn Sie die Farben mischen, die er hat, erhalten Sie weißes Licht. Dieses werfen Sie später auf den Schneemann, der daraufhin schmilzt.

Phantasie I

Hersteller/Bezugsquelle: Rushware

Ausstattung: 512 KB, EGA, CGA, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Finden Sie sich in einer gefährlichen Abenteuerwelt zurecht, und bestehen Sie zahlreiche Abenteuer.

Tips:

- Die unsichtbaren Dateien von Phantasie I lassen sich mit Utility-Programmen wie Norton Commander oder PC Tools auf die Festplatte kopieren.
- Je weniger sterblich der Held (z.B. Elfe), desto besser. Das sollten Sie beim Spielbeginn beachten.
- Drei magische Brunnen stehen zur Stärkung und Veränderung der Helden zur Verfügung.
- In der Option Cast "Teleport" und die Zeile ohne Ort wählen, und so auf den Olymp wechseln, wo die Götter zur Prüfung bereit sind. Wenn die Prüfung bestanden wird, steht dem Besuch des "Dungeon" im Osten nichts mehr im Weg.

Pinball Construction Set

Hersteller/Bezugsquelle: ECA/Rushware

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA, EGA

Aktion:

Flipper entwerfen, konstruieren und spielen.

Tip:

- Ein selbstkonstruierter Flipper kann als COM-Datei gespeichert werden und ist dann ohne das Konstruktionsset lauffähig.

Sentinel Worlds

Hersteller/Bezugsquelle: Profisoft

Ausstattung: 512 KB, Tastatur, CGA, EGA

Aktion:

Sie sind mit einer jungen Crew auf Raumpiratenjagd: ein spannendes Science-Fiction-Adventure.

Tips:

- Die Aufträge der "Science-Foundation" bringen nützliche Barschaft.
- Ausrüstungsstücke und Informationen bekommen Sie in "Western Town".
- Schauen Sie sich in Caldorres Türmen genau um. Waffen und andere Güter finden Sie in den Geschäften. Die Sportarten stärken Ihre physischen Punkte, und zwar Tennis für "Dexterity", Aerobic für "Stamina" und Hanteln für "Strength". In der Bücherei kommen Sie zu "Comprehend"-Punkten und in der "Plastic Surg" zu "Charisma"-Punkten. Für die Bar brauchen Sie 20 "Charisma"-Punkte.

1. Turm:

Landeplattform

Geschäft

2. Turm:

Landeplattform

Waffenhandel/Laden

3. Turm:

Landeplattform

Waffenhandel/Laden

Sport-Tennis	Plastic Surg	Sport-Hanteln/Bar
Sport-Aerobic	Sport-Aerobic	Sport-Aerobic
Sport-Hanteln	Sport-Tennis	Bücherei
Waffenhandel/Laden	Bar	Bar
Sport-Hanteln	Sport-Hanteln	Plastic surg
Bücherei	Bücherei	Sport-Tennis
Bar	Bar	Bar

- Setzen Sie nach Möglichkeit Waffen ein, die keine Munition verbrauchen.
- Auf der Raider-Basis stocken Sie Ihre Ausrüstung zuerst in den Waffenkammern auf. Dort finden Sie rechts den letzten Level.

Sierra Game-Interpreter

Sierra erstellt Spiele mit einem speziellen Programm, dem Sierra Game-Interpreter. Dieser Interpreter ist bei einigen älteren Sierra-Spielen aktivierbar und bietet kleine und große Vorteile jenseits der üblichen Spielregeln. Im folgenden sind einige Beispiele für Sierra-Spiele genannt.

Black Cauldron

- Mit <Alt><D> rufen Sie den Game-Interpreter des Spieles auf. Mit "TP" läßt sich der Raum wechseln, "SP" gibt Auskunft über die Koordinaten und mit "Position" lassen sie sich ändern.

King's Quest III – To Heir Is Human

- Der Adventure-Game-Interpreter wird mit <Alt><D> aufgerufen. "Wiz Status" gibt den augenblicklichen Befund des Zauberers an; "TP" läßt einen raschen Standortwechsel zu.

Leisure Suit Larry I – In The Land Of The Lounge Lizards

- Die Jugendschutz-Fragen zu Beginn des Spiels lassen sich mit <Alt><X> umgehen. Mit <Alt><D> stehen folgende Funktionen im Spiel zur Verfügung:

<Alt><P> hebt hervor, was beweglich ist; <Alt><I> gibt allgemeine Informationen zu Objekten; <Alt><Z> bricht das Spiel ab; <Alt><M> unterrichtet über Heapsize; <Scroll><Lock> gibt Texte am Bildschirm aus. In der Kommandozeile des Spiels sind folgende Befehle interessant: "Object Number" informiert über alle Objekte und ihre Ordnungszahlen; "Room Number" gibt die Koordinaten an; "Get All" gibt über die Ordnungszahl Zugriff auf Objekte; "Objekt Room" ordnet den Objektnummern Räume zu, wobei die Objektnummer 0 Larry als Objektträger und die Objektnummer 255 das Objekt als fortgegeben bezeichnet.

Police Quest I – In Pursuit of the Death Angel

- Mit <Alt><D> aktivieren Sie den Cheat-Modus. Jetzt können Sie sich mit "Take all" alles aneignen, was Ihnen beim Spiel nützt.

Sierra Bildschirmtreiber

Einige Sierra-Spiele sind nicht mit einem Treiber für die Hercules-Karte ausgestattet. Sollten Sie aber Besitzer einer Hercules-Grafikkarte und eines monochromen Monitors sein, können Sie dennoch versuchen, in den Genuß des Spiels zu kommen. Eine Garantie für das Gelingen kann allerdings nicht gegeben werden. Für den Versuch brauchen Sie den Hercules-Treiber eines anderen Sierra-Spiels. Dieser Treiber trägt den Namen HERCMONO.DRV.

Installieren Sie Ihr Sierra-Spiel wie gewohnt; wählen Sie den CGA-Bildschirmtreiber aus. Nach der Installation kopieren Sie HERCMONO.DRV in das Spielverzeichnis, in dem Sie das neue Spiel installiert haben. Nun ändern Sie mit einem Editor die 1. Zeile der Datei REOURCE.CFG in "videoDrv=HERCMONO.DRV". Achtung: Starten Sie das Spiel nicht mit einem falschen Bildschirmtreiber.

Falls Sie ein CGA-Emulationsprogramm besitzen, ersparen Sie sich lieber die ganze Arbeit. Rufen Sie Ihr Emulationsprogramm auf, und starten Sie danach das Spiel, das Sie mit einem CGA-Treiber installiert haben. Dies ist nach wie vor die sicherste Lösung.

Star Trek

Hersteller/Bezugsquelle: Firebird/Rushware

Ausstattung: Tastatur, Joystick, Maus, CGA, EGA

Aktion:

Commander Kirk und seine Crew müssen einen Alleingang wagen. Mit Telepathie und einem Psi-Mitter gehen die Klingonen am Ende des Sagitariusarms gegen die Föderalisten vor und deren Besatzungen laufen über. Daher wird die gefährdete Zone unter Quarantäne gestellt. Nur die Enterprise kann noch eingeschleust werden; ihr Auftrag: Die Sperrzone muß wieder sauber und offen werden. Die Leute von der Enterprise haben fünf Jahre Zeit. Ansonsten ist der Ofen aus.

Tips:

- Konzentrieren Sie sich auf die Suche nach dem Psi-Mitter oder finden Sie einen Schutz gegen die Fremdbeeinflussung der Gedanken, denn niederkämpfen lassen sich die Klingonen kaum.
- Den "Psi-wave-device" finden Sie auf Ranar II, den "Psychogen Canister" auf Bikes II, den "Code-file" der Klingonen auf Moliul III und den der Romulaner auf Dixiak II. Auf Zorkiam V, Vermium II und Remior IV sind "Soma-", "Chaff-" und "Logic-Emitter" und auf Puxas 3 das "Zarium Crystal". Der "Cerenkov Crystal" befindet sich auf Varmun III, der "Rebel Commander" auf Dakiak I. Auf Romuk II kann übrigens mit "Soma Emitter" und "Klingon Code Files" den Umtrieben ein Ende bereitet werden.
- Im Kampf gegen andere Schiffe sollten zunächst Laser eingesetzt werden; zielen Sie sorgfältig und bewahren Sie die Ruhe. Steuern Sie den Gegner frontal an, und feuern Sie erst im letzten Augenblick.

Sub Battle Simulator

Hersteller/Bezugsquelle: Leisuresoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA

Aktion:

Simulation eines U-Bootes.

Tips:

- Informieren Sie sich regelmäßig mit <F8> über den Zustand des Bootes.
- Beim Minenlegen besteht die Gefahr, durch eigene abtreibende Minen hochzuge-

- hen. Auch später sollten Sie verminten Gebiete meiden.
- Bei terminlich gebundenen Fahrten sollten Sie sich an die vorgegebene Geschwindigkeit halten. Wartezeiten sind negativ.
- Die Amerikaner legen darauf Wert, daß das U-Boot in der Nähe des Einsatzortes bleibt; Entscheidungen, die zu weit führen, ziehen eine Degradierung nach sich.
- Erfüllte Missionen besser regelmäßig abspeichern.

Super Soccer

Hersteller/Bezugsquelle: Mindscape/Profisoft
Ausstattung: 512 KB, Diskettenlaufwerk, CGA

Aktion:

Fußballsimulation für den PC: Als Trainer und auch als Mitspieler – wenn Sie möchten – bestimmen Sie den Aufstieg Ihres Vereins in die erste Liga. Training, Spielerkauf und der Aufbau junger Talente erfordern Ihre taktischen Überlegungen, das Geschehen auf dem Platz Ihr sportliches Engagement.

Tips:

- Als Torhüter steht der Computer seinen Mann; lassen Sie ihm das Vergnügen und heimsen Sie dann den Erfolg ein.
- An Spielerkauf sollten Sie vor allem bei Spielen mit höherklassierten Mannschaften denken. Auf diese treffen Sie bei Pokalspielen.
- Wenn Sie Spieler kaufen, setzen Sie den Preis nicht zu niedrig an. Falls Ihr Angebot vom Schiedsgericht abgelehnt wird, haben Sie die Kosten für die Entscheidung auf jeden Fall zu tragen; und das ist verlorenes Geld.

The President Is Missing

Hersteller/Bezugsquelle: Profisoft
Ausstattung: 512 KB, Tastatur, Joystick, Hercules, CGA, EGA

Aktion:

Der Präsident ist entführt. Mit ihm auch allerhand europäische Staatsmänner. Wer war's? Sie leiten die Sonderkommission vom Büro aus und kombinieren die Informationen: Dokumente, Fotos und die Recherchen Ihrer Agenten.

Tips:

- Das Tonband sollte Ihre Aufmerksamkeit im Anspruch nehmen. Achten Sie auf verdächtige Geräusche, kombinieren Sie, was Sie hören, mit dem, was Sie sehen.
- Recherchieren Sie die Herkunft auffälliger Gegenstände.
- Achten Sie auf Kleinigkeiten.
- Überprüfen Sie Alibis sorgfältig (Orts- und Zeitangaben).

Universal Military Simulator

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbird

Ausstattung: Tastatur, CGA, EGA

Aktion:

Simulation: Strategisches Spiel um alte, neue und eigene Schlachten.

Tip:

- Um einmal zu einer realistischen Einschätzung der eigenen strategischen Leistung zu kommen, sollten Sie dem Gegner eine Armee zur Verfügung stellen, die Ihrer Armee genau entspricht.

Vermeer

Hersteller/Bezugsquelle: Ariolasoft

Ausstattung: 512 KB, EGA, CGA

Aktion:

Legen Sie Ihr Geld in Gemälden an, identifizieren Sie Fälschungen, und machen Sie ein Vermögen im Transportgeschäft.

Tips:

- Wenn Sie in den Miesen sind, speichern Sie einfach Ihren Spielstand und beenden regulär das Spiel. Dann greifen Sie zu einem ASCII-Editor und laden Ihre Datei mit

dem gespeicherten Stand; die Datei ist an der Erweiterung .VSP zu erkennen. Geben Sie nun in der ersten Zeile, die Ihren Spielstand enthält, statt des Minuszeichens eine Ziffer ein, und speichern Sie diese Datei dann ab. Wenn Sie nun das Spiel wieder starten, sind Sie raus aus den Miesen und können rein ins Vergnügen.

- Vor Währungsreformen empfiehlt es sich, alles verfügbare Geld in Sachwerten (Warentermingeschäfte) zu investieren, da Waren ihren Wert behalten, Vermögen aber – ob schwarze oder rote Zahlen – stark verringert werden. Nach Währungsreformen ist die Wirtschaft (Aktien) ein dankbares Objekt für Ihre Aktivitäten.
- Aus Bogota kommt Kakao. Kaffee wird in Duala, Abidjan, Guatemala und Mexiko angebaut. In Bombay, Richmond, St.Louis und Rio wächst Tabak; Tee gedeiht in Mombasa; und beides gibt es in Ankara und Colombo. Bombay, Richmond und St.Louis sind übrigens relativ anlagesicher.
- Plantagengröße und Zahl der Arbeiter sollten immer in einem gesunden Verhältnis zueinander stehen; ein Verhältnis von 1 : 4 (z.B. 50 Hektar mit 200 Arbeitern) erweist sich als ein guter Mittelwert.

Willow

Hersteller/Bezugsquelle: Mindscape/Profisoft

Ausstattung: 512 KB, EGA, CGA, 1 Diskettenlaufwerk

Aktion:

Erinnern Sie sich an die Zeit, in der noch Hexen, Zauberer und Fabelwesen die Welt bevölkerten. Sie und der Zwerg Willow kämpfen gegen den Terror des Bösen und für eine Welt, die Kindern Schutz bietet. Wenn Sie den Film von George Lucas gesehen haben, ist Ihnen die Handlung dieses Spiels bekannt. Nun ist der Ausgang der Geschichte in Ihre Hand gegeben.

Tips:

- Spielen Sie die einzelnen Sequenzen, die "Willow" bietet, separat durch. Dieses Training wird im Kampf gegen die bösen Mächte von Nutzen sein, wenn Sie das Spiel ganz durchspielen.
- In der Schriftrolle, die zu Beginn des Spiels dargestellt wird, werden Wörter hervorgehoben. Je nach Wahl führen diese Wörter Sie in die einzelnen Spielstufen. Die Vollversion wird mit "Willow" gestartet.
- Zeichnen Sie sich Pläne, um sich in den Eislabyrinthen zurechtzufinden. Viele Wege führen nicht weiter.

- Gehen Sie bei der Recherche von Zaubersprüchen strukturiert vor. Probieren Sie jedesmal eine neue Variante. Notizen helfen hier weiter.
- Beim "Reset" des Spiels, der durch Anwahl des Mindsape-Logos aufgerufen wird, wird die Willow-Welt neu generiert. Das bedeutet, daß die Wälder und Labyrinth Ihr Aussehen verändert haben. Sie müssen sich wieder neu orientieren. Auch die Zaubersprüche sind hierdurch verändert. Ihre Notizen sind damit hinfällig. Ein neuer, interessanter Spieldurchgang erwartet Sie.
- In den Wäldern sollten Sie sich beeilen.

World Games

Hersteller/Bezugsquelle: Epyx/Profisoft

Ausstattung: Tastatur, Joystick, CGA

Aktion:

Sieger in acht "Sportarten", in acht verschiedenen Ländern zu werden.

Tips:

- Disziplinen einzeln üben. Achten Sie auf versteckte Tips bei der "Einreise".
- Bekommen Sie beim Gewichtheben einen roten Kopf, dann brechen Sie sofort ab.
- Beim Barrel Jumping mit hoher Geschwindigkeit abspringen.
- Beim Klippenspringen nicht in Wellentäler springen.
- Beim Bullenreiten zunächst den zahmen Ferdinand und unbedingt ein Kissen nehmen.

Anhang



Alphabetisches Spieleverzeichnis

Alphabetisches Spielverzeichnis

Bad Cat	45
Bard's Tale I – Tales Of The Unknown	218
Bard's Tale II – The Destiny Knight	218
Battletech	172
Beyond Zork	173
Black Cauldron	174
Borrowed Time	178
Bozuma	50
Bureaucracy	181
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer	181
Circus Attractions	57
Corruption	182
Dark Castle	219
Defender Of The Crown	220
Driller	221
Elite	61
Enchanter	184
F-19 Stealth Fighter	185
Fahrenheit 451	221
Fish!	222
Flugsimulator III	65, 222
Football Manager II	187
Grand Monster Slam	71
Grand Prix Circuit	223
Guild of Thieves	188
Hacker II – The Doomsday Papers	223
Hanse	190
Hitchhiker's Guide To The Galaxy	224
Impossible Mission II	225
Jeanne d'Arc	225
Jinxter	191
King's Quest I – Quest For The Crown	192
King's Quest II – Romancing The Throne	194
King's Quest III – To Heir Is Human	195
King's Quest IV – The Perils Of Rosella	76
Leather Goddesses Of Phobos	197
Leisure Suit Larry I – In The Land Of The Lounge Lizards	87

Leisure Suit Larry II – Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)	92
Manhunter New York	102
Mewilo	198
Might and Magic	226
Moebius	199, 227
Montezuma's Revenge	227
Oil Imperium	113
Ooze	228
Phantasie I	229
Pinball Construction Set	230
Pirates!	201
Police Quest I – In Pursuit Of The Death Angel	118
Police Quest II – The Vengeance!	126
Prophecy	202
Questron II	204
Sentinel Worlds	230
Sierra Game-Interpreter	231
Sierra Bildschirmtreiber	232
Sokoban	140
Space Quest I – The Sarien Encounter	206
Space Quest II – Vohaul's Revenge	207
Space Quest III – The Pirates Of Pestulon	144
Star Trek	232
Sub Battle Simulator	233
Super Soccer	234
Tass Times In Tonetown	209
Tennis	210
The Last Ninja	210
The Pawn	228
The President Is Missing	234
Times Of Lore	212
Ultima V	213
Universal Military Simulator	235
Vermeer	235
Volleyball Simulator	214
Wall Street Wizard	154
Wasteland	215

Willow	236
World Games	237
Zak McKracken	160

Fiendish Freddy's Big Top O'Fun

entführt Sie in die Welt des Zirkus und der Attraktionen. Dort zeigen Sie der fünfköpfigen Jury Ihre Leistungen als Turmspringer (in ein Wasserglas), Jongleur (mit einer Bombe), Akrobat am Trapez, Messerwerfer, Drahtseiltänzer und menschliche Kanonenkugel. Bei aller Gefahr und dem unvermeidlichen Nervenkitzel geht es immer wieder lustig zu. Daran kann auch der Saboteur nichts ändern. Am Ende sind Sie um ein paar tausend Dollar reicher,

und das Tollste:

Sie können Fiendish Freddy's gewinnen, wenn Sie die beiliegende Teilnehmerkarte absenden. Außerdem gibt's T-Shirts und Poster. Da lohnt sich das Mitmachen. Noch Fragen zu Fiendish Freddy's oder anderen Spielen, die von Rushware vertrieben werden? Dann rufen Sie einfach die Hotline an:



02101/63757

RUSHWARE
Online with the trend

Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2
Telefon 02101/6070



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

Demnächst in diesem Verlag

Das PC Spielebuch II

Tauchen Sie erneut ein in die Welt von Abenteuer und Action. Schlüpfen Sie in Rollen, von denen Sie bisher nur träumen konnten. Fliegen Sie ohne Risiko.

Bleiben Sie up to date mit dem Update zum PC Spielebuch!

Es erwartet Sie eine Fülle von Informationen zu Neuerscheinungen auf dem Spielmarkt:

Conqueror (Strategie/Simulation)
East vs. West – Berlin 1948 (Strategie)
F-15 Strike Eagle II (Flugsimulation)
Fiendish Freddy's Big Top of Fun (Action im Zirkus)
Flugsimulator IV (Flugsimulation)
Hero's Quest (Fantasy-Adventure)
Indiana Jones – The Last Crusade (Adventure nach dem gleichnamigen Film)
Knights of Legend (Fantasy-Rollenspiel/Adventure)
Larry III
Legend of Faerghail (Adventure/Rollenspiel)
M1 Tank Platoon (Strategie/Simulation)
Mudssports (Action)
Omega (Simulation)
Red Storm Rising (Adventure nach dem gleichnamigen Bestseller-Roman)
Space Rogue (Science-Fiction/Rollenspiel/Simulation)
Star Trek V – The Final Frontier (Space-Adventure)
Windwalker (Fantasy-Rollenspiel)
und viele, viele andere mehr ...

Ob Actionspiel, Strategiespiel, Adventure, Rollenspiel oder Simulation: Im PC Spielebuch II finden Sie die Hinweise, die Spielen zum Erlebnis machen.

Bestellen Sie jetzt direkt beim Verlag mit der beiliegenden Bestellkarte oder im Buchhandel:

Das PC Spielebuch II, Bestell-Nr. 3729



Das PC Spielebuch

Spielen macht Spaß. Auch PC-Besitzer sind nicht mehr von diesem Vergnügen ausgeschlossen. Dieses Buch nimmt das immense Interesse auf, das Spiele für Personal Computer inzwischen erfahren. Es gibt einen Überblick über das große Angebot des PC-Spielemarktes und bietet Hilfe für Kaufentscheidungen bei Spielen und Computerausstattung. Vor allem aber ist es eine Sammlung von Tips und Tricks, die Ihnen noch mehr Spaß beim Spielen auf dem PC bereiten. Die Spannweite reicht hierbei von der kleinen Hilfestellung, die Ihnen den Einstieg ins neue Spiel erleichtert, bis hin zu kompletten Lösungswegen.

Aus dem Inhalt

- PC-Konfiguration
- Grafikkarten
- Steuerung: Tastatur, Maus und Joystick
- Spiel-Installation
- Allgemeine Lösungstips
- Spielbeschreibungen und Lösungen zu 17 Spielen
- Tips und Tricks zu 31 Spielen
- Spielweise: Hinweise, Ideen und Anregungen zu weiteren 27 Spielen

Mit dem PC Spielebuch wird Spielen zum Erlebnis!

Best.-Nr. 3724
ISBN 3-88745-724-2
DM 29,80 / sFr 28,80 / öS 232,-

**SYBEX**

ISBN N 3-88745-724-2



9 783887 457242